牧场策划案v1.0

# 一、概述

* 主题：农场经营模拟的社交游戏
* 风格：清新、幻想、Q版
* 特色：npc任务的生动故事；社区经济系统

# 二、基础设定

###### 视角

采用固定不变视角

1. 场景视角：大场景被分为互相传送切换的各个小场景，每小场景有1固定俯视角，可看到场景中各功能模块。（侧俯视：30度俯视并绕焦点水平顺时针转15度）
2. 模块视角：专注观察模块自身的视角，方便游戏性操作。

###### 场景

目前2个

1. 食草动物牧场：主要包含鸡鸭等普通食草动物，用农场里产出的作物来喂养，每种动物有自己偏好的食物。成熟之后可以进行交配，交配产生新的食草动物（只能同种类进行交配），也可以进行收获，收获的是各种动物的肉类，可以用来出售和喂养肉食动物。

1.1附带很小的【屠宰】区域

1. 肉食动物牧场：主要包含狮子、老虎等肉食动物，用食草动物牧场里产出的肉来进行喂养，每种动物有自己偏好的食物。成熟之后可以交配产生进化型动物(只能同种类的进行交配)，也可以用来出售。肉食动物牧场里的动物可以用来作战，具有生命力，攻击力，，命中率，闪避率，速度，心情等属性，每种动物还有特定的技能。

# 三、详细

###### 操作

* 放入动物

在商城里购买小动物，小动物会放入仓库。然后在仓库里点击使用会根据食草还是食肉自动放入相对应的牧场。

如果牧场里动物数量超过最大数量则不能放入。

* 出售动物

在商城购买笼子（道具）。点击笼子之后，鼠标变为装笼图样，然后点击所要出售的动物，动物将变为变为待售状态

点中装笼状态的动物，会提示是否进行出售。

——出售动物情况较少，在清理牧场时会出售动物。

* 进行交配

点中牧场里的动物，会提示是否进行交配，如果选是的话需要点击另外一只动物。服务器会对2只动物上次交配的时间进行检测，同时大于指定时间才可以进行交配。不同类型的动物交配间隔时间不同。

* 收获

只有食草动物牧场可以进行收获，收获获得的是食草动物的肉或蛋以及其他副产品~~.~~

**蛋**会直接出现在场景中的地面上，直接点选则收获进仓库。

**肉**的收获是将动物拖放到【屠宰】区域。同时也将收获其他副产品，如鸡毛。

* 喂食

1、经过指定时间之后（每种类型的动物时间不同），动物会处于饥饿状态，此时动物会有**饥饿状态标示**，这时候可以点击该动物则完成喂食（需要仓库中有该动物的饲料）。喂食会增加动物的体力，每种动物会有指定的偏好食物，这个是隐藏的，服务器知道，客户端不知道。所以玩家用不同的植物进行喂食，该类型动物获得的体力值是不同的。体力值就是动物的生命值，对于食草动物来说，能提高收获时候获得肉类的数量，对于肉食动物来说，就是战斗的时候该动物的hp。

2、【**饲料配制系统】**

告诉玩家合成饲料所需的材料**种类（最多3种）**，但不告诉各材料所需**数量**。

玩家放入材料后，会自动预算出能配制出的饲料数量。点击配制则完成。

——玩家依据自动预算结果来调整饲料的配比，可找到最佳配比

* 安抚

每隔一段时间可以对动物进行安抚，能够增加动物的心情。对于食草动物来说，心情能提高收获时候获得肉类的数量，对于肉食动物来说，心情能够增加动物的命中率和速度。

——鼠标闲置30秒后会变为心形，然后点击没有特殊状态标示的动物则完成安抚。

###### 战斗（将移到专有的战斗文档）

* Pvp开启和关闭

玩家可以选择是否开启pvp模式，如果开启了，那么就能入侵其余开启pvp的玩家的领地，战胜之后能从该玩家处获取一定的资源。如果开启了pvp，那就至少需要24个小时以后才能关闭pvp。

* 进行战斗

只有开启了pvp才能进行这个操作。服务器会在所有开启了pvp的玩家里随机抽取一定人数，客户端选择其中的一个能进行入侵操作。入侵开始之后，自己的肉食动物会处于战斗状态，对方的肉食动物也会进入战斗状态。按照平时设定好的阵型进行排列，由系统按照速度自动进行战斗。玩家平时可以设定死亡多少数量之后进行撤退，哪一方先撤退就认定哪一方输，如果没有撤退的，那就是哪方先全部阵亡就认定哪方输。如果入侵的一方胜利了，那么输的玩家就会被抽取n%的资源给入侵者，同时入侵者会获得大量的荣誉。如果入侵的一方失败了，那么被入侵的玩家就会获取大量的荣誉。

###### 进化和变异

动物连续一段时间喂食特定饲料后，可能会产生变化（进化或变异），变化之后需要持续喂养特定饲料，否则会饥饿而死。

# 四、V1.0具体内容

###### 食草动物表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **动物** | **类型** | | **饲料** | **产物** | **副产品** | **说明** |
| 鸡 | 基础 | | 麦粒 | 鸡蛋 |  | 1孵小鸡；2杂事动物的食物 |
| 鸡肉 |  | 肉食动物的食物。快速成熟肉类，产量少但能解决燃眉之急。 |
|  | 鸡毛 | 军事资源（箭矢构件）。箭矢可装备猴子，使变为远程攻击 |
| 饲料偏向1 | 肉鸡 | 肉鸡饲料 | 蛋+肉 |  | 1.5倍产肉，0.5倍产蛋 |
| 饲料偏向2 | 蛋鸡 | 蛋鸡饲料 | 蛋+肉 |  | 0.5倍产肉，1.5倍产蛋 |
| 斗鸡饲料 | 斗鸡 | 斗鸡饲料 | \ | \ | 战斗单位。优势敏捷，缺点生命低，技能啄眼（较少几率让敌人单体命中为0） ——公鸡变为斗鸡之后，会出现斗鸡标示，点击鼠标可自动将其转移到肉食牧场。否则一段时间后让牧场内其他**公鸡**死亡。 |
| 猪 | 基础 | | 南瓜 | 猪肉 |  | 肉食动物的食物。慢速大产量肉类。 |
| 饲料偏向3 | 肉猪 | 肉猪饲料 | 猪肉 |  | 质改进版，2倍产肉。 |
| 巨猪饲料 | 巨猪 | 巨猪饲料 | \ |  | 战斗单位。优势强壮，缺点速度慢，技能拱（近身群攻） ——猪变为巨猪以后，会出现巨猪标示，点击鼠标可自动将其转移到肉食牧场，否则食草牧场内其他动物的饥饿状态不会解除。 |

###### 肉食动物表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **动物** | **食物** | **说明** |
| 斗鸡 | 斗鸡饲料 |  |
| 巨猪 | 巨猪饲料 |  |
| 猴子 | 香蕉 | 战斗单位。优势敏捷，可变化远程，缺点容易被诱惑，技能擒鸡手/近程、射箭/装备箭矢 |
| 南瓜 |
| 鸡蛋 |
| 鸡肉 |
| 猪肉 |
| 豹子 | 鸡肉 | 战斗单位。优势速度和强壮，缺点繁殖能力低，技能扑食 |
| 猪肉 |
| 猴子 |