海盗船

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **更新时间** | **版本号** | **更新内容** | **修订者** |
| 2018-1-2 | 1.0 | 创建文档 | 武可欣 |

目录

[1. 设计目的 3](#_Toc19619)

[1.1 设计目的 3](#_Toc16520)

[1.2 系统概述 3](#_Toc30780)

[2. 海盗船养成 3](#_Toc18605)

[2.1 船等级 3](#_Toc7071)

[2.2 船员职位 3](#_Toc5415)

[2.3 船员等级 4](#_Toc21477)

[2.4 海盗船冒险值 4](#_Toc20056)

[3. 抢夺船员 4](#_Toc20713)

[4. 海盗船探险 4](#_Toc29097)

[4.1 遭遇敌人 5](#_Toc23425)

[4.2 触礁 5](#_Toc10592)

[4.3 找到宝藏 5](#_Toc3710)

# 设计目的

## 设计目的

* 增加养成玩法，提升平台留存及付费；
* 增加抢夺pk，提升平台趣味性。

## 系统概述

* 船等级——船长身价——固定产出；
* 职位——工作产出金币——休息或疲劳会减少金币；
* 船员等级——船长主动升级——升级后产出金币变多；
* 抢人——船对战——全船人身价——损坏船身减少金币产出——修复船身——逃跑——赢了可以花费打折挑船上任意一人，输了可以花双倍抢来

# 海盗船养成

两种货币：金币、八里亚尔

## 船等级

* 船的等级分为：独木舟、橡皮艇、帆船等；
* 船的等级由船长花费金币升级；
* 升级有时间cd；
* 船根据等级有固定产出；
* 船等级影响船上职位开放；

## 船员职位

* 船员职位分为：擦地工、水手、木匠、军医、航海士、副船长；
* 船员职位由船员身价决定；
* 达到某一身价可担任某一职位，高身价可担任低职位；
* 船员推荐推荐船中开放职位对应身价的船员；
* 不同职位船员每日产出金币不同；
* 船员在职位上工作一定时间会出现疲劳，疲劳期产出金币减少；
* 疲劳期可选择船员休息，此时不产出金币，休息有时间，时间达到多少回满精力；
* 疲劳期可给船员吃饭（消耗金币），恢复精力；

## 船员等级

* 船员等级分为：例：一级水手、二级水手、三级水手等；
* 船员等级由船长主动升级（消耗金币）；
* 职位等级越高此职位产出金币数量越多；
* 升级职位，为升级位置，非升级船员，换船员时此职位位置所升等级不变；

## 海盗船冒险值

* 海盗船冒险值为战斗比拼数值；
* 冒险值=船等级+船员等级\*船员身价；
* 正式雇佣的NPC船员不计入冒险值中；
* 出航探险前可选择增加NPC船员协助探险，可选择协助次数，协助NPC增加海盗船冒险值；
* 协助NPC船员+正式船员可超过船可容纳人数。

# 抢夺船员

* 选择一艘船抢夺；
* 逃跑需消耗金币，船不会损坏；
* 战斗胜利船不会损坏，战斗失败船会损坏；
* 不可向损坏船发起挑战；
* 损坏船会降低海盗船每日整体收入；
* 可花费金币修复船，如船中有木匠可减少金币花费；
* 战斗胜利可以打折价钱抢夺船上任意一人；
* 战斗失败需花费双倍价钱抢夺一人；

# 海盗船探险

日常玩法

* 新增道具：体力
* 一次消耗一点体力探险；
* 根据注册游戏时间依序安排坐标位置作为玩家的固定家园；不可更改家坐标（后期可通过道具更换坐标）

## 前往探险

* 前往探险：探险前可选择地图、路线、携带物品；
* 路线与地图决定探险时长，探险时长决定探险遭遇事件数量；
* 船的冒险值达到一定数值可花费金币解锁新的地图；
* 不同地图会遭遇到的海军等级不同，高级地图海军等级高，奖励多；
* 探险事件：找到宝藏、遇商船、遭遇海盗船、触礁、遇海军、遇海怪、遇龙卷风
* 探险结束会获得金币奖励
* 探险过程中船损坏，将无法继续探险，需修复船后方可继续探险，不修复船，将在海上停留，且无法开始新的探险
* 出海探险期间无法获得金币收益？？？

## 遭遇敌人

* pvp遭遇海盗船相当于从别的海盗船中抢夺金币；遭遇玩家为家园坐标附近玩家
* 进行战斗，胜利后可抢夺此船中部分金币；
* 失败则船被损坏，不获得金币；
* 逃跑会扣除部分金币；
* 可选择复仇：遇到此事件可选择攻击打过自己的海盗船进行攻打
* PVE遭遇海军，海军等级由地图决定；
* 进行战斗，胜利获得金币奖励；
* 失败则船被损坏，扣除金币；
* 可花费金币逃跑；

## 触礁

触礁、遇龙卷风等事件会损毁船身，可花费金币保平安；

## 捡到宝藏

找到宝藏：会获得金币奖励；

遇商船会获得道具奖励或金币奖励；

获得藏宝图为小概率事件，会多一次探险次数；