庄园mod

前言：

庄园mod，设计为前期低工业时代到高工业时代过渡期的娱乐向mod，包含农业，畜牧业，食品加工业的模组。

设计中加入技能点的设定，目的在于让每个玩家选择自己的发展方向，不一定选择农业或工业，但术有专攻，所以不可能一开始样样都会。同时防止多周目玩家跳科技。同时考虑到多人游玩的时候可以分工合作，也能提高游戏的趣味性。再有，每一个技能点与成就都能搞告诉玩家自己所经历的阶段，能够提高游玩体验感与成就感。

游戏其他可能会出现的背景要素，加入气温值（一些作物会受温度影响）。更改作物生长速度，动物生产产物速度。

以下将由模拟玩家从出生，到进出高工业时代进行模拟。

正文：

玩家从出生点出生，升级第一个技能点（石器时代），通过手撸树叶获取小树枝，通过制作捡地上的石头获得手斧，通过手斧能够快速撸树叶获取大树枝和小树枝获得经验。打取沙砾获得燧石，获得经验。手斧，或燧石刀砍杂草获取各种种子，有些种子只能在特殊地形获得或通过村民交易获得。玩家开始制作石器时代的各种工具，玩家点取捕猎技能点，制作手执长矛，弓箭捕猎；农业技能点，制作石斧砍树获取原木，4原木合成砍柴桩，用于获取木板，4木板合成工作台，制作锄头，并开始耕地；火技能点，解锁合成表钻木取火，通过两根树枝与干草获得钻木取火器，石头与树枝获得篝火，篝火架与篝火生成烧烤架，用于烤肉，玩家点取挖掘等级1技能点：获得原石。原石与篝火合成熔炉。粘土工艺技能点，玩家获取粘土并制作陶桶，放入熔炉烘干。

玩家点击钓鱼技能点，能够制作鱼竿并钓鱼。玩家点击采摘技能点，能够获得梅丛上的果实。

所有的非GUI机器消耗饱食度。

关于前期金属：玩家点取技能点金属冶炼。每一个铜矿原矿，熔炉燃烧获得1/9个铜粉。等等，此处为后期金属材料做铺垫，可能有所改动，在此不详细描述。

【种出第一个作物后获得成就农耕文明。】

庄园的起步：

玩家获得一定数量的耕地，点取陶艺技能点制作洒水壶，效果为每天能为作物生长提升一定速度。收获作物后获得经验值。玩家点击种植技能点，并种植果树与矮灌木。玩家点击畜牧业技能点并选择一种生物类型，农作物能够用于吸引该生物，并且进行繁殖。【获得成就】。杀第一个动物【获得成就】。玩家点击该生物产物技能点（比如鸡 鸡蛋），可随机获得鸡蛋，喂食鸡饲料便可规律性获得鸡蛋。

玩家获得所有农作物成就，所有动物成就。

庄园中期：（纯粹的脑洞部分，比较零散）

所有机器材料来自粘土，原石，铜，青铜，铁。

饲料加工。

所需机器有磨粉（金属转子）机和搅拌机（金属转子）；石磨，筛网，搅拌盆为无GUI机器。加入相应的农作物，获得饲料。

食品加工。

铁器制作屠刀，可获得动物身上等多且不同部位的肉。

香料的制作：

普通面包：

所需机器有磨粉（金属转子）机和搅拌机（金属转子）；石磨，筛网，搅拌盆为无GUI机器。用于处理类小麦作物。玩家点击糕点师技能点，生产并使用和面机，发酵箱，烤箱，与燃烧室（燃烧室由熔炉上加铜板获得）。

羊角面包：

蛋糕：

派：

巧克力等甜品

等等

水果类 ，果汁，不同的果汁获得不同的效果曾益，比如跳跃提升？

蔬菜类：同理

奶制品：一大堆，不一一列举。

所有食品产物能用盘子装饰。娱乐向就得考虑装饰，作为一个养生的mod，怎么能什么东西都用手抓着吃？！

酒类：

养蜂系统：

庄园后期：

砍柴机，焦炉，磨粉机，搅拌机，自动饲料机，自动作物机，自动收集动物产物的机器，烤箱，等等自动化。

玩家玩家造出第一台机器获得【工业革命】成就，造出全部庄园时代自动化机器获得【全面工业革命】成就。

工业时代：

工业时代技能点。

玩家获得粘土工艺技能点与冶炼金属技能点后，点击坩埚技能点，制造并使用坩埚。后为类格雷科技线。