# 经济系统

## 体力值

体力值是神仙道中最重要的限制性资源，通过时间来恢复，每半小时5点。5可以理解为单位1，因为每次副本均需要5点体力，如果设定为1则总量为40不太好看。所以5点非常合理。

### 产出：

产出方式主要有三种来源时间等待、付费购买、每日获赠、仙履奇缘获得。

* 时间等待

每30分钟获得5点，每天可获得240点体力，最大值为200，超过不增加。

* 付费购买

最大可付费购买80次，每次购买40体力，根据购买次数付费不同

* 每日获赠

每日12点、18点可获赠50体力、不直接加成而是给予buff形式奖励。

* 仙履奇缘

仙履奇缘每次可以获得5点体力、可能有每日限次最大5次。

### 消耗：

主要消耗于副本、精英副本，每次挑战需要消耗5点体力。

由于每日体力限量获得，所以每日可用于挑战的次数为68次。

## 游戏币

游戏币是经济系统中的核心资源，产出的方式涉及到游戏的方方面面。

### 产出：

* 重点产出(涉及付费，相对产出数量巨大)

#### 药园(可付费)

药园摇钱树通过仙露控制，仙露每3小时恢复1点，可购买，每日最多购买9点。

#### 招财神符(可付费)

招财神符是每日重新领取一次，根据vip等级决定购买次数。

#### 护送取经(可付费)

护送取经44级完成金刚任务后开启。

* 弱点产出(免费)

#### 仙履奇缘

#### 每日领取俸禄

固定福利，每日领取，每次获得数量比招财神符略高

#### 任务

任务主要是支线任务、主线任务、精英任务，每次可获得与单次招财接近的游戏币。

#### 养成产出(奖励性质)

养成产出涉及到游戏各个方面，主要包括竞技场、道具出售、帮派、副本、活动等

小结：

重点产出是游戏最重要的游戏币产出方式，也是付费点比较集中的地方，每日产出60%以上的游戏币，普通玩家也可通过游戏获得元宝参与，但是无法与付费玩家相比；

弱点产出游戏币可以维持游戏正常娱乐；

奖励产出为玩家追求点，收益中等，中间运气成分比较多，普通玩家与付费玩家竞争点，追求层次划分明确，大额奖励运气成分几率较大。

### 消耗：

消耗分为大额消耗、日常消耗。

* + 大额消耗

#### 命格

命格的获得是非常消耗游戏币的地方，拥有无底洞的回收机制、成长机制。

#### 装备

装备的强化是另外一个极其消耗游戏币的地方，也拥有回收机制与成长机制。

装备强化重点集中30-70级阶段，单件紫色武器升级费用13715520，不包含合成新装备掉级的损耗，一般5名主角需要花费金额则\*5，每个角色6件装备，全部则为30，算是正常玩家可以接受的范围。

#### 日常消耗

日常消耗可作为日常需要消费的地方象征性的收取游戏币，保障了普通玩家的一些利益。

* 购买生命
* 神秘商店购买材料
* 一次性消耗

小结：猎命是几个极其消耗游戏币的过程、属于无尽投入，随机收益。强化为投入直接可以看到收益。日常保障正常游戏。

一个游戏拥有这3样系统，那么很自然会形成一个非常流程的生态链。

## 声望

声望是成长过程中一个非常重要的点，产出方式多样化，但是数额稀少，唯一的作用就是用来邀请伙伴。

### 产出：

每日免费可获得极限声望数：

2000约为200(竞技场)+300(阵营战)+10(上香)+350(七星封魔)+500(世界boss)+300(仙侣)+30(取经)+30(送花)+竞技场排名300

付费每日获得极限声望数：

10000=200(竞技场)+500(阵营战)+1000(上香)+350(七星封魔)+500(世界boss)+300(仙侣) +550(送花)+ 2400(取经)+ 2000(仙宴)+ 竞技场排名2000

### 消耗(作用于)：

伙伴

## 辅助资源

辅助资源设计了一个又一个简单的障碍，玩家通过积累一些容易获得的道具来强化自身实力获得收益，是主要资源的重要辅助。

### 材料

#### 产出：

1. 普通副本1-10个材料
2. 神秘商店随机刷新1种 材料50个

#### 消耗：

1. 装备晋级
   1. 每次晋级需要5种材料
   2. 每次需要30-120个
   3. 装备晋级需要大量时间堆积材料
2. 丹药合成
   1. 丹药共分为武力，绝技，法术3大类，每个角色共需服用27个丹药
   2. 丹药合成所需要材料等级越高需求越大

### 阅历

产出

1. 做日常任务可获得3次阅历，分别是500,1500,3000，每天一共获得5000声望
2. 普通关卡奖励获得几百左右阅历
3. 多人副本奖励，几十到上千
4. 仙履奇缘，几十到几百

消耗

1. 升级奇术，10万以上
2. 帮派上香，一次100
3. 副本BOSS和阵营战加成攻击，一次200

### 经验值

因为不知道游戏的周期，经验值延后处理

神仙道经验值分配大概是打坐40%，任务40%，副本20%。

### 仙露

仙露每三小时恢复一点，摇钱树种植必须

每天可以购买9此仙露（改版之后好像为5次）

### 令牌

产出

1. 神仙道多人副本
2. 神仙道每日任务

消耗

1. 商人装备交取
2. 商人道具交换
3. 白色令牌等于15000游戏币
4. 绿色令牌等于35000游戏币
5. 蓝色令牌等于40000游戏币

# 经济系统数值

[经济系统数值](经济系统.xlsx)

以上内容因神仙道版本升级，有可能数值和运作方式稍有不一致。