星际雇佣兵工厂

# 游戏核心概述

## 游戏目的

1. 玩家通过建造工厂中各种机器生产线，以完成雇主下达的订单，获取利润并扩大经营规模，解锁各种研究、制造的新姿势，最终通过对制造的雇佣兵属性的掌控达到对战斗结果（获取胜利/失败）的控制。

## 主要玩法体验

1. 核心：配置空间、资金、能源资源
2. 【前中期】对工厂空间进行建设、布局
3. 【主体玩法】对订单进行属性的配置、生产，调配生产资源完成满足条件的订单
4. 【全期】进行研究，解锁不同的生产选项等（研究树）

# 背景故事？

1. 空间站中，主角在做科研工作，突然宇宙深处一道光波将空间站打了粉碎。
2. 这时一个救生船通过虫洞跳过来又跳走，你被救了下来。
3. 睁开眼，一个不是很老的老人，自称是你的太太太爷爷(grand-grand-grand-grandfather)，找遍了整个宇宙只找到了你一个后代。
4. 老人说他寿命将至，毕生心血是一个npc工厂(none-player-character factory)，但现在宇宙战争频发，希望你能够用这个工厂为宇宙带来和平，然后就死了。
5. 于是你将工厂改装成为生产机器雇佣兵的工厂，生产了第一批士兵，但是竟被大肆挑起战争的黑暗势力看中，要求工厂为他们服务。
6. 于是你被迫开始根据boss的要求进行士兵的生产。
7. 随着完成的生产数量增多和boss因你制造的士兵获胜的次数增多，工厂声望提升，受到信任的工厂收到更多黑暗势力的订单和更高级别的士兵制造。

# 系统设计

## 整体框架

1. 游戏核心系统为：建造系统+订单系统+战争系统
2. 建造系统通过升级体现：
   * 飞船分为5级，每个级别升级需要相应的要求，升级后解锁相应的加工设施
   * 飞船空间分为4个部分（类别）：
     + 基本供给部分：为整个工厂提供动力（能源），
       - 能源来源有：太阳能、核聚变裂变啥的、什么同位素、射线？波？等等，取3种为产能由低到高三个类型，每个类型若干等级划分，数通过数量增加、等级提升等支撑整个工厂运行
       - 能源供给级别提升，表现在引擎室、飞船外轮廓等非生产相关的部分
     + 主体组装船舱：
       - 飞船最主要的部分，也是单体最大的部分
       - 船舱为一个大的空间，可以选择添加各种组装机器
       - 组装机器会出现在指定位置，
       - 组装舱为整个制造流程核心
       - 组装舱每新建造一个组装流程/机器/环节，会自动生成其环节所需部件所使用的仓库，并且是进行相应部件生产舱的解锁条件（之一）
     + 不同部分组件的生产舱
       - 生产仓的类型、等级解锁，低于等于组装舱
       - 在组装舱周围，预设固定数量、大小的生产舱建造位置，每次新建生产舱，可在预设位置中进行选择
       - 已建造的生产舱可进行升级，升级不会改变舱室大小，只会改变其内部表现、动画表现等
       - 当组装舱用到的部件没有生产舱进行生产时，需进行购买；
       - 当组装仓用到的部件数量不够时，也可进行购买
       - 生产出的部件会自动运送到组装舱周圈的对应仓库中
     + 仓库

## 建造系统

### 整体表现

1. 飞船形式：
   1. 飞船有5个等级，分别对应不同的：
      1. 组装舱可建造组装环节位置个数、等级上限
      2. 可建造的生产舱空位个数、等级上限
      3. 能源供给设备个数、等级上限
   2. 飞船每次升级，开启下一个等级的各种个数限制、等级限制
2. 单位结构数值：
   1. 每类船舱room\_type：
   2. 船舱名称room\_name:

### 建造方式

1. 能源供给系统：
2. 组装舱组装系统：
3. 部件生产系统：

### 建造解锁与消耗

1. 传送装置的使用与消耗：
   1. 传送装置会内含于

## 订单系统

### 订单基本构成

1. 订单名称：可能部分体现订单的属性倾向
2. 产品个数：满足订单需完成的产品件数
3. 核心强度：订单提供核心基础可加工次数
4. 属性要求：包含攻击、防御、速度、感知四个属性要求

### 订单生成

1. 影响订单pool的因素：
   1. 已完成订单：是否有继承关系的订单需要生成
   2. 声望值：影响订单内容等级
   3. 世界线进程
   4. 当前进行的订单？

### 订单流程

### 订单产品（雇佣兵）的评价

# 战争系统

### 阵营设定

# 经济相关