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：配置空间资源以及金钱资源
2. 【前中期】对工厂空间进行建设、布局
3. 【前中期】对生产线进行不同方式的拼接，以达到某些制造目的
4. 【偏中后】对订单进行属性的配置，以到达影响战斗结果的目的
5. 【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。
8. ~~在通过秘密研究部门和战争情报部门的信息中，你掌握了boss都不知道的正义一方的战力细节。~~
9. ~~最终制造出了看似无敌但对于正义一方有致命弱点的雇佣兵，使黑暗势力大败，正义一方取得战争胜利。~~

# 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
   * 飞船空间分为三个部分（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
     + 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

## 建造系统

### 工厂场地建造

1. 飞船形式，
   1. 起始飞船可选择，带有不同的策略倾向
      1. 四属性选一
   2. 每个船舱即为一个加工车间，车间内部不可直接编辑
      1. 内部结构根据该舱类型、等级等自动改变
      2. 相应改变其中的加工动画
   3. 传送带建立时，

### 生产线建造

1. 基础生产线定义a：
   1. 线路类型/等级：如人形雇佣兵线路；不同等级可制造基础属性能力上限不同
   2. 线路基本结构：核心（cpu）-骨骼-肌肉-外壳-器械-检验；
      * 每个结构需有一个相应功能机器在路线内
   3. 线路的策略调整：根据不同部件的属性加成（等级）计算线路可配置属性点数，以及显示可能出现的性格
2. 新生产线建造：
3. 已有生产线修改：
4. 部件分类：
5. 建造花费：
6. 可建

### 建造研究系统

### 其它

## 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

1. 外形类型
2. 属性倾向

# 经济相关