# 艾瑟萌学院（**200429**）帮助文档

目录

**[一、 账号系统 2](#_Toc32574)**

**[二、 艾瑟萌系统 2](#_Toc495)**

[(1) 艾瑟萌 2](#_Toc126)

[(2) 艾瑟萌天赋 2](#_Toc16922)

[(3) 艾瑟萌槽 2](#_Toc4572)

[(4) 艾瑟萌技能 3](#_Toc16259)

[(5) 艾瑟萌和天赋星级 3](#_Toc4028)

[(6) 艾瑟萌碎片 3](#_Toc17333)

[(7) 艾瑟萌类型 3](#_Toc26954)

**[三、 物品系统 4](#_Toc26041)**

[(1) 容器 4](#_Toc21459)

[(2) 物品 4](#_Toc7811)

**[四、 刷题系统 4](#_Toc490)**

[(1) 刷题 4](#_Toc17921)

[(2) 刷题流程 4](#_Toc17606)

[(3) 题目星级 4](#_Toc25992)

[(4) 题目糖 5](#_Toc29051)

**[五、 对战系统 5](#_Toc29355)**

[(1) 对战 5](#_Toc28915)

[(2) 道具槽 5](#_Toc24000)

[(3) 对战过程 5](#_Toc22751)

**[六、 考核系统 5](#_Toc31136)**

[(1) 考核 5](#_Toc7410)

[(2) 考核流程 6](#_Toc11883)

[(3) 成绩计算 6](#_Toc8993)

[(4) 赛季考核与派系 6](#_Toc14160)

**[七、 赛季系统 7](#_Toc6848)**

[(1) 赛季 7](#_Toc27560)

[(2) 赛季积分 7](#_Toc13750)

[(3) 信誉积分 7](#_Toc21995)

[(4) 段位星星 7](#_Toc7197)

[(5) 赛季奖励 8](#_Toc12101)

**[八、 记录系统 8](#_Toc30211)**

[(1) 记录 8](#_Toc19668)

[(2) 题目记录 8](#_Toc1074)

[(3) 收藏夹和错题本 8](#_Toc13270)

[(4) 刷题记录 8](#_Toc18464)

[(5) 考核记录 8](#_Toc29779)

#### 账号系统

(1) **账号和密码**

玩家需要提供**用户名**、**密码**和**邮箱**来注册账号。

新账号登录后，玩家需要为主角起一个**昵称**和选择**形象**，目前只有两个**形象**（男/女），每个形象有一套**半身像**、**头像**和**战斗图**（详情见美术需求）。主角是艾瑟萌学院中的学生，玩家创建主角后还需要选择好主角的6个**艾瑟萌**和**天赋**（将在**艾瑟萌系统**中提及）。

#### 艾瑟萌系统

1. **艾瑟萌**

**艾瑟萌**不是一种生物而是**一类**具有上文所描述的**特性**的**生物**，而且不一定是动物也可能是植物，也就是说**艾瑟萌**之下还可以再分很多个**物种**。

**艾瑟萌**根据其接受的知识可以分为9种：语数英物化生政史地，即艾瑟萌是9个科目的宠物化，一个**艾瑟萌**只对应一个**科目**，不过一个**科目**可以对应多个**物种**。

玩家进入游戏需选择6只**艾瑟萌**：3只**固定艾瑟萌**（语数英）+3只**自选艾瑟萌**（物化生政史地中选三个）

1. **艾瑟萌天赋**

**艾瑟萌天赋**是**艾瑟萌**对战属性中关于**成长率**的加成。

由于每个科目的**初始艾瑟萌**只有一个，即所有玩家的**初始艾瑟萌**属性都是一致的（而如果要增加**初始艾瑟萌**的数量给玩家选择则会大大增加美术的压力，不现实），因此使用**艾瑟萌天赋**的设定来实现属性的多样性。

**艾瑟萌天赋**可以影响**艾瑟萌**对战属性的**成长率**。**天赋**装备在**艾瑟萌槽**上，仅对**艾瑟萌槽**上的**艾瑟萌**起作用。初始有3种**天赋**（暂定），在创建角色时可以自由装备，游戏过程中也可能获得更高级的**天赋**。

未装备的**天赋**存放在**天赋培养皿**里。

1. **艾瑟萌槽**

**艾瑟萌槽**是人物装备**艾瑟萌**的地方，玩家选择6个**艾瑟萌**时候就会自动创建对应**科目**的**艾瑟萌槽**。**艾瑟萌槽**可以装备**艾瑟萌**和**天赋**。

另外，**艾瑟萌槽**的**科目**是可以更改的，即玩家的选科是可以更改的。但是更改后原科目的**所有艾瑟萌**都会被丢弃（包括**艾瑟萌仓库**里的），**艾瑟萌槽**上的**艾瑟萌**也将会变为**初始艾瑟萌**，**艾瑟萌槽**的**经验值**和**等级**都将重置。

1. **艾瑟萌技能**

**艾瑟萌技能**分为**主动技能**和**被动技能**，**主动技能**在对战中有**概率**触发，**被动技能**则用来提升**艾瑟萌**的整体能力。

1. **艾瑟萌和天赋星级**

**艾瑟萌**分为6个**星级**，**星级**决定**艾瑟萌**的**经验曲线**，各属性的**成长率**等等，也是**艾瑟萌**的稀有度、战力的一个标志。

**天赋**分为3个星级，决定**天赋**的加成率范围。

1. **艾瑟萌碎片**

**艾瑟萌碎片**是一种特殊的**物品**，某些强大的**艾瑟萌**只能通过**艾瑟萌碎片**合成得来。

**艾瑟萌碎片**获取途径有刷题、任务、活动、赛季奖励以及点券购买等，不同**艾瑟萌**合成所需的**碎片**数量不一样，一旦成功合成**艾瑟萌**后，剩余的碎片就无法使用，不过可以通过玩家之间交易来换取金币或绑定点券。

**艾瑟萌碎片**存放在**碎片背包**中。

1. **艾瑟萌类型**

根据获得的途径，可以将**艾瑟萌**划分为以下4类：

**初始艾瑟萌：**每个玩家初始的**艾瑟萌**，**星级**为1，没有什么特点。另外，**星级**为1的**艾瑟萌**也只有**初始艾瑟萌**；

**野生艾瑟萌：**通过野外冒险驯服得到的**艾瑟萌**，**星级**在2~5之间，**星级**越高的**艾瑟萌**越少见也越难驯服；

**剧情艾瑟萌：**通过做**常规任务**（不包括活动任务）获得的**艾瑟萌**，**星级**在2~4之间；

**稀有艾瑟萌：**通过收集**艾瑟萌碎片**达到一定数量合成的**艾瑟萌**，并非每个玩家都能拥有，**星级**在4以上。

#### 物品系统

1. 容器

**容器**是存放道具的地方，分为**人类背包**、**艾瑟萌背包**和**特殊容器**。

**人类背包：**存放**人类物品**，**人类背包**分页显示，每页容量为8\*8个格子。初始**背包容量**为64，玩家可以通过购买**背包补丁**来增加**背包容量**。

**艾瑟萌背包：**存放**艾瑟萌物品**，**艾瑟萌背包**容量是固定的，为6\*6，一页显示。

**特殊容器：**存放**特殊物品**，不同的**特殊容器**有不同的定义，需要有定制的界面。**特殊容器**也需要有一个特定的名称方便描述，比如**艾瑟萌碎片**的容器名可以为**碎片背包**，**艾瑟萌天赋**的容器名可以为**天赋培养皿**，**艾瑟萌**的容器名为**艾瑟萌仓库**等，另外，**艾瑟萌槽**也可以视作一个**特殊容器**。

1. 物品

**物品**是在游戏中广泛存在的，分为三种：**人类物品**、**艾瑟萌物品**和**特殊物品**。

**人类物品**存放到**人类背包**中，类型有**可使用道具**和**不可使用道具。**游戏里可以使用的道具，会有一定的**使用效果**（比如补血、属性增强等），不可使用的道具，即没有使用效果，一般是用来做任务或者合成材料的道具。

**艾瑟萌物品**是存放在**艾瑟萌背包**中，主要以装备为主。

**特殊物品**包括**艾瑟萌碎片**、**艾瑟萌天赋**和**题目糖**（后面将会说明），甚至，**艾瑟萌**也可以看作是**特殊物品**。

#### 刷题系统

1. **刷题**

**刷题**是培养**艾瑟萌**的过程，通过刷特定**科目**的**题目**，增加该科目**艾瑟萌**的**经验值**，来提高**艾瑟萌**的**等级**和**属性**。

1. **刷题流程**

**刷题配置：**玩家刷题前需要配置刷题的参数，包括**刷题名称**、**刷题科目**、**刷题类型**和**题目数量**，**题目数量**上限为10。

**系统出题：**系统将根据配置从题库中取出**题目**发送给玩家，但是出题的**最高星级**是由对应科目的**艾瑟萌槽**的**等级**决定。

1. **题目星级**

**题目**分为6个**星级**，主要根据难度划分。

**题目星级**决定了刷题时**经验值**、**金币奖励**以及某些场景下做题**参考用时**等数值。

最终的刷题奖励还需要根据**艾瑟萌**的**等级**以及其他因素来确定，具体在数值策划中讨论。

1. **题目糖**

某些题目有对应的**题目糖**，**题目糖**是一种**特殊物品**，在对战中对**所属科目**的**艾瑟萌**使用，大幅提升该**艾瑟萌本回合**的**对战属性**。题目糖可以在刷题时答对题目一定次数时有概率获得、赛季奖励等系统奖励或使用商店金币/点券购买。

#### 对战系统

1. 对战

玩家之间进行**题目对战**，题目抢答和艾瑟萌对战相互结合。主要用于提升**段位星星**、**赛季积分**，从而提高**段位**，获得更丰富的赛季奖励和更高人气。

1. 道具槽

在一场对战中最多可以使用3次道具，在对战前配置好道具槽（有三个道具槽位），在对战中即可使用槽上的道具。槽上道具无法叠加，使用后即消失。

1. 对战过程

**匹配对手：**匹配**段位**相近的对手，有概率匹配到**机器人**。机器人将按照设定好的程序进行**自动答题**。

一个回合分为**准备环节**、**答题环节**、**进攻环节**和**结算环节。**在准备环节，系统选定一个科目和星级，双方有15s的时间决定本回合的操作。答题环节，双方各自答题，率先正确回答问题的玩家可以攻击对方艾瑟萌。结算环节会对**对战**进行评分和评价。

#### 考核系统

1. **考核**

艾瑟萌学院里每隔一段时间会举行一次**考核**，玩家可自愿参加（**考核**模仿的是实际生活中的考试和高考）。

**考核**有一个起止时间，在这段时间内玩家可以前往**考核中心**参加**考核**，参加完**考核**后无法再次参加。

**考核**中每个**星级**的**题目数**是设定好的，玩家开始**考核**时，系统会根据设定取出**题目**。题目是按照**未做优先**的策略抽取的，不同玩家的题目会不同。

1. **考核流程**

一次会对6个科目进行**考核**，按照：**语文-数学-综合-英语**的顺序进行，其中综合中的3个科目**按系统科目顺序分开进行**，也就是说一场考核有6场**子考核**（科目考核），对应6个科目，每个科目题目的星级和数量都是一致的。

与**刷题**不同，在一个**子考核**中是有时间限制的，且可以按**任意顺序**答题，可以检查做过的题目，**最后一并提交**。一个**科目考核**提交后玩家可以继续进行下一个**科目考核**，也可以暂时退出，但需要在考核时间段内继续参加下一**科目考核**。如果有缺席的**科目考核**，该科目记为0分。

参加完所有的**科目考核**后只需等待结果公布即可。**考核结果**（分数、排行的公布）会在考核结束1h后公布。

1. **成绩计算**

**考核**的成绩与高考科目成绩类似，语数英满分为150，其他科目满分为100，总分为750。成绩的计算由**临场发挥**（考核中玩家做题的得分情况）和**平时积累**（对应科目的**艾瑟萌槽**的**经验值**）共同决定。计算时涉及到三个属性：**难度系数**、**依赖系数**和**基础经验**：

**难度系数**是一个决定考核整体**难易程度**的数值，系数越大考核越简单（与高中考试中的难度系数意义一致）。

**依赖系数**是指**平时积累**在考试分数中的**权重**值，系数越大，越倾向于考验**艾瑟萌槽**的**经验值**。

**基础经验**是指该考核的艾瑟萌槽的经验值的**基准值**，用于**平时积累**点数上的计算。

1. **赛季考核与派系**

艾瑟萌学院里有若干个**派系**（类似大学），**派系**成员会有**属性加成**，加成的幅度是事先设定好的（但是每个赛季会有随机波动，赛季切换时会刷新一次所有派系的属性）。不同于传统网游中的工会，**派系**是由后台管理的，玩家无法进行干预（模拟现实生活中的大学）。

玩家初始不属于任何**派系**，但是可以通过**赛季考核**进入派系（相当于录取）。

在每个**赛季**的最后一次一个就是**赛季考核**（高考），一般在**赛季**结束前3~5天进行。**赛季考核**成绩公布后会有一个**志愿填报**的流程，持续12h。在填报开始时系统会根据**考试**情况计算每个**派系**的**计划录取人数**并公布，同时玩家也可以查看到每个**派系**的本次赛季**能力加成**以及近5个赛季的**分数线**。玩家可以选择6个**派系**填报，按分数择优录取。录取结果将在赛季结束前12h公布，人物在**下个赛季**开始时正式加入被录取的**派系，**得到这个**派系**在**下个赛季**中的**能力加成**。

若玩家参加了**赛季考核**但错过了**填报志愿**，系统会根据考核排位和自动为玩家填报在历史数据中排位相近的**派系**的志愿。

#### 赛季系统

1. **赛季**

赛季指的是一段时间（一般为90天左右）内对当前**段位**进行统计汇总和记录，与**对战系统**和**考核系统**相关联。下一个赛季开始，**段位**将根据前一赛季结果进行调整。

1. **赛季积分**

用于**抵消**对战惩罚时**段位星星**的**减少**，进入新赛季时**赛季积分**将会清空。

**抵消段位星星减少**所需的**赛季积分**数量根据**段位**不同而不同，具体在下面会给出。

**赛季积分**无上限，且抵消会**自动进行**。

1. **信誉积分**

记录玩家的**信用程度**。初始**信誉积分**（上限）为100，正常参加**对战**会自动增加**信誉积分**，每次**对战**增加5分。

对战逃跑会扣除**信誉积分**，**信誉积分**过低会导致**禁赛。**

1. **段位星星**

决定玩家的**段位**，一个**小段位**包含3个**段位星星**，一个**段位**包含若干个**小段位**：

学渣（三个小段位，抵消需要90赛季积分）新赛季段位不变

学酥（三个小段位，抵消需要120赛季积分）新赛季段位不变

学民（四个小段位，抵消需要150赛季积分）

学霸（四个小段位，抵消需要180赛季积分）

学神（五个小段位，抵消需要210赛季积分）

无双（可以无限积累星级，抵消需要250赛季积分）

学民I-II 新赛季段位不变，学民III-IV 新赛季段位学民II， 学霸I-II新赛季段位学民III， 学霸III-IV新赛季段位学民IV， 学神I-II新赛季段位学霸III， 学神III-V新赛季段位学霸IV， 无双新赛季段位学霸V

1. **赛季奖励**

当赛季结束后，根据上个赛季的**段位**，将获得**段位宝箱**，打开它可获得**金币**、各种**道具**、**题目糖**甚至**艾瑟萌碎片**等丰厚奖励。

#### 记录系统

1. 记录

玩家做的任何**题目**均有记录，可以在**主场景**中打开**记录场景**。

记录包括**题目记录**、**收藏本**、**错题本**、**刷题记录**、**考核记录**和**对战记录**。

1. 题目记录

**题目记录**记录玩家做过的所有**题目**（包括**刷题**、**考核**、**对战**等渠道做的**题目**）。

1. 收藏夹和错题本

在**刷题**中可以**收藏题目**，在**记录场景**中查看题目时候也能**收藏题目**，收藏的题目可以解除收藏。

在**刷题**/**考核**/**对战**中做错的题目会自动加入到**错题本**中，在**记录场景**中也可以移除错题。

1. 刷题记录

**刷题记录**记录玩家的每一次**刷题**。

玩家可以查看到每个**刷题**的详细记录以及具体到每一个**题目**的答题情况。

1. 考核记录

**考核记录**记录玩家的每一次**考核**和**子考核**。

玩家可以查看到每个**考核**的总分、每科分数以及每个**子考核**的具体情况和具体到每个**题目**的答题情况。