# Vocabulary - 中国式家长

## Essential Factor – 基本要素

IQ – 智商

EQ – 情商

Constitution – 体魄

Memory – 记忆力

Imagination – 想象力

Charm – 魅力

Knowledge – 悟性

Action – 行动力

Face – 面子

Stress – 压力

Satisfaction – 父母满意度

Potential – 潜力，每个学习阶段结束后由普通、重点的录取结果来决定

## Main Interface - 主界面

### Schedule - 安排

Stress – 压力，学习安排会增加压力，压力过大会导致部分能力值下降以及影响考试结果

Moderate Stress – 适度压力，父母满意度满时触发，获得索取次数，额外行动力同时压力会减小到满值的一半

Satisfaction – 父母满意度，父母满意度高会触发Moderate Stress，满意度过低低则压力会增加

X turns reimaging until Gaokao – 距离高考还有X天，当达到目标轮数时本轮游戏结束，结算并得到此时代结果

Study Activities – 学习事件，安排此事件会增加相应值，父母满意度并增加压力

Entertainment Activities – 娱乐事件，安排此事件会增加相应值，（部分事件）获得额外行动力，（部分事件）减少父母满意度并减少压力

Schedule – 安排，通过安排可以将选中的事件加入当回合结束后需要完成的事件中

Clear – 清除，清空已安排的事件

Next Turn – 下一回合，代表着本回合完成，会触发安排的6个事件与随机的特殊事件3个。会根据发生事件进行本回合结算，同时学习过的事件也会按照情况进行结算并添加新的学习选项供玩家选择学习。在最后会自动更新存档。

Face - 面子，随机事件会增加或减少面子，只有面子达到当前挡位要求才可以索取对应娱乐事件

### Study - 学习

Study Activities – 学习事件，消耗Knowledge并获得相对应Essential Factor的加成，所消耗Knowledge取决于当前的Essential Factor。学习后可以在安排中使用该事件，学习同一系列的内容会触发相应期望并增加该科目在考试中的成绩。

Study Route – 学习路径，每科目都有相对应的学习路径，每一路径包含若干有继承性质的Study Activities，完成占比大的学习路径可以在高考后影响就业结果。

Traits – 特长，对某一Study Activities多次学习后会解锁相对应的特长，特长达到一定数量会增加索取次数并影响就业结果。

### Goals - 期望

Turn(s) – 回合数，大部分期望都有回合数限制，即只有在规定时间内完成目标才可获得奖励，否则该期望会结束（消失，不能再获得奖励）

Need to learn – 学习期望，该期望需要通过学习课程来完成

Sth : xxx/xxx – 某值期望，该期望需要通过目标基本要素/成绩达到要求来完成

Potential – 潜力，每个学习阶段结束后由普通、重点的录取结果来决定，会影响期望的出现

Progress of Study Activities – 学习进度，不同课程有不同的学习进度，会影响期望的出现

PS: 完成期望后会获得相应的Essential Factor奖励，并获得1次索取机会。

### Request - 索取

Face - 面子，随机事件会增加或减少面子，只有面子达到当前挡位要求才可以索取对应娱乐事件

Entertainment Activities – 娱乐事件，在索取界面获得的娱乐事件会随年纪的改变发生改变

Requests you can make of your parents - 索取次数，会随时间流逝增加，特殊事件也有概率增加索取次数。每索取一次，无论成功与否该值都会-1

Success Rate - 成功率，索取的成功率取决于当前面子的高低与幸运值，索取后按照概率进行计算，成功即获得相应娱乐事件

### Absorb Fragments – 挖脑洞

Mind Map Level – 脑洞层级

Stat Bonus – 状态加成，根据当前脑洞层级会有相对应的加成

Normal Fragments – 基础脑洞，挖该脑洞会获得相应数值

Special Fragments – 特殊脑洞，挖该脑洞会触发特别效果，包含：

Next mind map level – 前往下一层脑洞，同时获得50点行动力

Talent Fragment – 天赋脑洞，比正常脑洞消耗多5点行动力（15点），后续每轮该值多+1

Eureka Fragment – 开窍脑洞，比正常脑洞消耗多5点行动力（15点），等于点击包括其在内的周围3×3范围内所有脑洞（但不包括Next mind map level）

Fantasy Fragment – 随机脑洞，随机获得某值加成

Chain Fragment – 同色脑洞，比正常脑洞消耗多10点行动力（20点），等于点击已显示的所有同类型普通脑洞（即不包括Talent Fragment）

### Extra Factor – 额外要素

Gaokao – 高考，本游戏的最终阶段判断，取决于最终回合结束后的Essential Factor（基本要素）、Stress（压力）、Luck（幸运值）、Study Route（各科目相对应的学习路径）等要素，最终得到成绩与录取结果。

New Generation – 选择新时代继续游戏，或者可以选择直接退出游戏，待下次进入游戏继续。

***此项(Extra Factor)还待补充。***