## 性格组件 CharacterComponent

**简述：NPC以及玩家角色的性格情况。性格可升级，矛盾性格不可能同时拥有。性格对NPC以及玩家的部分行为活动有加成/削弱效果。性格组件需要获取该角色的各种属性，性格会收到角色的其他属性影响。**

**性格又分为基础性格，进阶性格，成熟性格，随着年龄的增长 性格可以在特定时期由基础性格成长为成熟性格**

**玩家参与的每一个事件，与NPC的所有对话（对话选择不同，对性格加成也不同）**

***玩家在出生时有一个天生性格（比如内向）***

***10岁 可以养成第二个基础性格***

***15岁 有一定几率将其中一个 基础性格 培养为 进阶性格***

***20岁 一定可以将其中一个 基础性格 培养为 进阶性格***

***25岁 有一定几率将其中一个 基础性格 培养为 进阶性格***

***30岁 有一定几率将其中一个 基础性格 培养为 进阶性格***

***有一定几率将其中一个 进阶性格 培养为 成熟性格***

***35，40，45，50岁***

***有一定几率将其中一个 基础性格培养为进阶性格***

***有一定几率将其中一个 进阶性格培养为成熟性格***

***50岁以上每年都有火星装地球几率领悟第三个基础性格***

***（性格机制待优化 问题较大）***

***二十弱冠，三十而立，四十不惑，五十知天命，六十花甲，七十古稀，八十耄耋***

***(特殊事件，暂时还未考虑)***

如果对角色性格组件有较大疑问，先查看[科普](性格组件.docx#科普)

角色基础信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 中文名称 | 字段 | 类型 |
| 态度特征数值 | attitudeCharacteristics | int |
| 意志特征数值 | willCharacteristics | int |
| 情绪特征数值 | emotionalCharacteristics | int |
| 理智特征数值 | intellectualCharacteristics | int |
| 人品 | character | int |
| 运气 | luck | int |

态度特征 意志特征 情绪特征 理智特征 人品 运气

六星芒图

互相影响，每一个性格都有对应的一个六星芒图，性格生成时根据六星芒图数值，形成与性格图最相近的性格，相邻的属性之间会互相影响。6个属性左右相邻关系如下

情绪-运气-意志-态度-人品-理智（首尾相连）

***（详细的基础，进阶，成熟性格 后续明确新增）***

## 科普

性格的态度特征主要指的是一个人如何处理社会各方面的关系的性格特征，即他对社会、对集体、对工作、对劳动、对他人以及对待自己的态度的性格特征。

性格的态度特征，好的表现是忠于祖国、热爱集体、关心他人、乐于助人、大公无私、正直、诚恳、文明礼貌、勤劳节俭、认真负责、谦虚谨慎等等；不好的表现是没有民族气节、对集体和他人漠不关心、自私自利、损人利己、奸诈狡猾、蛮横粗暴、懒惰挥霍、敷衍了事、不负责任、狂妄自大等等。

性格的意志特征指的是一个人对自己的行为自觉地进行调节的特征。按照意志的品质，良好的意志特征是有远大理想、行动有计划、独立自主、不受别人左右；果断、勇敢、坚忍不拔，有毅力、自制力强；不良的意志特征是鼠目寸光、盲目性强，随大流，易受暗示、优柔寡断、放任自流或固执己见、怯懦、任性等等。

性格的情绪特征指的是一个人的情绪对他的活动的影响，以及他对自己情绪的控制能力。良好的情绪特征是善于控制自己的情绪，情绪稳定，常常处于积极乐观的心境状态；不良的情绪特征是事无大小，都容易引起情绪反应，而且情绪对身体、工作和生活的影响较大，意志对情绪的控制能力又比较薄弱，情绪波动，心境又容易消极悲观。

性格的理智特征是指一个人在认知活动中的性格特征。如认知活动中的独立性和依存性：独立性者能根据自己的任务和兴趣主动地进行观察，善于独立思考；依存性者则容易受到无关因素的干扰，愿意借用现成的答案；’想像中的现实性：有人现实感强，有人则富于幻想；思维活动的精确性：有人能深思熟虑，看问题全面；有人则缺乏主见，人云亦云或钻牛角尖等等。