

Project Refactor: 游戏策划总案 (v3.2 Final Release)

项目名称： Project Refactor (重构人生)
版本号： v3.2 (The Balanced Engine)
核心体验： 幸存者偏差模拟器 —— 在“认知迷雾”中寻找方向，通过“主动耕耘”重构自我。
一句话： 用《星露谷物语》的耕耘机制，玩转《极乐迪斯科》式的心理博弈。

1. 序章：灵魂初始化 (Initialization)

游戏不设捏脸，通过“出身车票”定基调，“旅途问卷”定性格。
隐喻： 2015年，一列开往大学城的绿皮火车。

1.1 第一步：检票 (出身定基调)

UI: 玩家选择一张车票，决定阶层 (Roots) 和 主属性范围。

出身模版 (Archetype)	描述	初始属性倾向 (基调)	核心体验
小镇做题家 (The Striver)	“只有背影，没有背景。”	fin_security : 2 (低) pride : 6 (中) sensitivity : 1.2 (高)	【困难模式】 容错率极低，对金钱焦虑敏感。 依靠做题天赋逆天改命。
落魄书香 (The Scholar)	“心比天高，命比纸薄。”	fin_security : 4 (中下) pride : 9 (极高) sensitivity : 1.4 (极高)	【高压模式】 极高的自尊导致无法从事低端工作。 容易陷入“孔乙己”式的精神内耗。
野蛮生长者 (The Hustler)	“只要能搞钱，吃屎都行。”	fin_security : 3 (低) pride : 1 (极低) sensitivity : 0.9 (低)	【生存模式】 低自尊解锁所有路径，极度抗压。 但缺乏长线规划视野 (entropy 低)。
温室花朵 (The Heir)	“没受过伤，也不知疾苦。”	fin_security : 9 (极高) pride : 5 (中) sensitivity : 1.0 (中)	【体验模式】 自带“退路”，金钱焦虑免疫。 容易陷入“安逸诅咒”，效率低下。

1.2 第二步：旅途 (问卷定修正)

UI: 车厢内的心理独白，对属性进行微调，并决定天赋 (Hands) 和 特质 (Traits)。

Q1. 摸到生活费时的真实感觉 (微调家境)

- A. 沉重 (全家积蓄): `fin_security -1` , 获得 **Trait: 【背水一战】** (穷途末路时 AP 回复 ↑)。
- B. 踏实 (够用就好): 无变化。
- C. 轻松 (零花钱): `fin_security +1` , 获得 **Trait: 【退路】** (资金 <0 时触发家庭援助)。

Q2. 面对高中物理压轴题的感觉 (定执行力/天赋)

- A. 兴奋拆解: `base_exec = 1.2` (**Geek型** - 技术类项目效率高)。
- B. 痛苦征服: `base_exec = 1.1` (**Striver型** - 考试/考公类项目效率高)。
- C. 枯燥死记: `base_exec = 0.9` (**Normal型** - 无加成, 适合销售/管理)。

Q3. 看着窗外倒退的风景，关于未来 (定认知熵/视野)

- A. 我要搞清楚这个世界的规则: `entropy +2` (视野开阔, 易发现隐藏路径)。
- B. 随波逐流吧: `entropy -1` (视野狭窄, 仅可见常规路径)。

Q4. 下车后你想怎么休息 (定回血策略)

- A. 找老同学聚聚: `T_rec = Extrovert` (社交降压快)。
- B. 找个网吧呆着: `T_rec = Introvert` (独处降压快)。
- C. 随便逛逛: `T_rec = Explorer` (移动/探索降压快)。

2. 核心数值：内在引擎 (The Internal Engine)

这是游戏的变量字典。所有计算仅依赖以下 5 个核心参数。

变量名 (Code)	属性名 (Concept)	定义与作用	在 Boldness 中的角色	在 Anxiety 中的角色
<code>fin_security</code> (P_{fin})	家境 (底气)	物质护盾。 决定你背后有多少资源支持。	正向加成 (+) 有钱人胆子大。	减伤护盾 (-) 抵消金钱类事件的压力。
<code>pride</code> (P_{pride})	自尊棘 (骨气)	精神杠杆。 决定面子刚性与社交攻击力。	正向加成 (+) 心气高胆子大。	易伤弱点 (+) 增加面子/ 受辱类事件的压力。
<code>sensitivity</code> (P_{sens})	敏感度 (痛觉)	感知倍率。 决定情绪波动的剧烈程度。	无影响	全局乘数 (×) 放大所有类型的最终伤害。
<code>entropy</code>	认知熵 (眼睛)	视野半径。 决定地图节点可见性。	无影响	无影响

变量名 (Code)	属性名 (Concept)	定义与作用	在 Boldness 中的角色	在 Anxiety 中的角色
base_exec (E_{base})	执行力 (手)	CPU频率。 决定项目推进的快慢。	阈值判定 (过低可能触发自卑)	无影响

3. 数学法则：公式系统 (The Formulas)

3.1 胆量 (Boldness)

决定是否有权选择“高自尊/高风险”选项。

$$\text{Boldness} = (P_{fin} \times 0.4) + (P_{pride} \times 0.6)$$

3.2 焦虑增长 (Anxiety Logic)

这是游戏最核心的掉血公式。

Step 1: 计算原始压力 (Raw Stress, Ω)

根据事件类型不同，属性发挥不同作用：

$$\Omega = \begin{cases} S_{base} - (P_{fin} \times 2.0) & \text{Money Event (金钱打击)} \\ S_{base} + (P_{pride} \times 0.5) & \text{Ego Event (自尊打击)} \\ S_{base} & \text{General Event (一般压力)} \end{cases}$$

取值

微小事件: 10 (± 2)

普通倒霉: 25 (± 5)

严重打击: 45 (± 5) —— 这是大多数关键剧情的基准线

毁灭打击: 70 (± 10) —— 这是结局判定或Boss大招的基准线

Step 2: 修正与放大 (Final Delta)

$$\Delta A = \max(0, \Omega - \text{RefugeBonus}) \times P_{sens} \times \text{EraFactor}$$

- RefugeBonus:** 仅当 $P_{fin} < 3$ 且处于打工状态时生效。
 - 数值修正:** 之前为 5，现调整为 8。这能确保穷人打工时能有效将伤害压制在崩溃线以下。
- EraFactor:** 时代噪音系数 (默认 1.0)。

3.3 动态执行效率 (Efficiency, η)

决定耕耘（种地）的快慢。

$$\eta = E_{base} \times \mu$$

修正系数 μ (Curses):

- 0.7 (安逸诅咒): 当 $P_{fin} > 7$ 且 $Anxiety < 30$ (富人太舒服了不想动)。
- 0.8 (胆怯诅咒): 当 $Boldness < 4$ (吓破胆了缩手缩脚)。
- 1.2 (惊慌卷王): 当 $Anxiety > 80$ 且拥有【背水一战】特质。

3.4 崩溃阈值 (Breakdown Limit)

$$T_{limit} = 80 \times E_{base}$$

4. 计算案例 (Simulation Examples)

为了确保数值的合理性，以下是基于 **v3.2 公式** 的详细演算。

案例 A：小镇做题家的至暗时刻 (The Striver's Crash)

背景：玩家选择了【做题家】，且性格敏感。

属性： $P_{fin} = 2$ (穷), $P_{sens} = 1.2$ (高敏), $E_{base} = 1.2$ 。

阈值： $80 \times 1.2 = 96$ (重伤线 48)。

事件：【电脑主板烧了】，基础压力 $S_{base} = 50$ (属于 **Money Event**)。

场景 1：如果你没打工 (硬抗)

- 原始压力: $\Omega = 50 - (2 \times 2.0) = 46$
- 最终焦虑: $\Delta A = 46 \times 1.2 = \mathbf{55.2}$
- 结果: $55.2 > 48$ 。进入【重伤】状态。
- 解读: 没钱还不去想办法，直接被生活击倒。

场景 2：如果你正在打工 (触发避难所)

- 原始压力: $\Omega = 46$ (同上)
- 避难修正: $46 - 8(\text{Refuge}) = 38$
- 最终焦虑: $\Delta A = 38 \times 1.2 = \mathbf{45.6}$
- 结果: $45.6 < 48$ 。判定为【存活】。
- 解读: 虽然还是很痛，但因为你这周努力兼职了，这种“手停口停”的危机感反而让你在灾难面前勉强站住了脚跟。这就是我们修改数值的目的。

案例 B：落魄书香的玻璃心 (The Scholar's Ego)

背景：玩家选择了【落魄书香】，心气极高。

属性： $P_{pride} = 9$ (傲慢), $P_{sens} = 1.4$ (极敏)。

事件：【当众出丑/社死】，基础压力 $S_{base} = 60$ (属于 **Ego Event**)。

演算过程：

- 原始压力: $\Omega = 60 + (9 \times 0.5) = 60 + 4.5 = 64.5$
(自尊不仅没保护他，反而让他觉得更丢人)
- 最终焦虑: $\Delta A = 64.5 \times 1.4 = \mathbf{90.3}$
- 阈值: $80 \times 0.9 = 72$ 。
- 结果: $90.3 \gg 72$ 。触发【崩溃/Game Over】。
- 解读: 高自尊玩家必须像排雷一样避开 EGO 类风险，或者尽快通过读书提升 P_{fin} (底气) 来平衡心态。

案例 C：野蛮生长者的困境 (The Hustler's Trap)

背景：玩家选择了【野蛮生长】。

属性： $P_{fin} = 3$, $P_{pride} = 1$, $E_{base} = 1.0$ 。

演算过程 (效率判定):

- 计算胆量: $(3 \times 0.4) + (1 \times 0.6) = 1.2 + 0.6 = \mathbf{1.8}$
- 判定: $1.8 < 4.0$ 。触发【胆怯诅咒】。
- 最终效率: $\eta = 1.0 \times 0.8 = \mathbf{0.8}$ 。
- 解读: 即使他没有焦虑，因为缺乏底气和心气，他在做长线项目（如自学代码）时效率只有常人的 80%。他必须先赚钱（提升 P_{fin} ）来壮胆，才能提升学习效率。