

游戏策划案：Project Refactor (重构人生)

版本： 3.0 (System Refactor)

核心主旨： 在熵增（混乱）的世界中，寻找负熵（秩序）的生存算法。

1. 灵魂架构：基础属性 (The Soul)

符号	属性名	变量名	范围	定义与作用
P_fin	经济安全感	fin_security	0~10	物质护盾。抵消金钱焦虑。 <3 为贫寒， >7 为富裕。
P_pride	心气/自尊	pride	0~10	精神杠杆。决定胆量上限，也决定受辱时的伤害倍率。
P_sens	敏感度	sensitivity	0.8~1.5	感知增益。焦虑放大器。
E_base	基础执行力	base_execution	0.8~1.2	硬件性能。决定崩溃阈值上限。
T_rec	恢复策略	recovery_type	枚举	回血类型。决定降焦虑手段 (社交/独处/探索)。

2. 身体机能：动态状态 (The Body)

符号	属性名	变量名	定义
A_t	当前焦虑	current_anxiety	HP。超过阈值会导致崩溃。
AP_max	心力上限	max_ap	电池容量。随长期状态动态浮动 (80~150)。
AP_cur	当前行动力	current_ap	当前电量。每回合重置为 AP_max。
S_total	沉淀值	total_settlement	经验值。结局判定的核心。

3. 意识博弈：隐性机制 (The Mind)

3.1 胆量 (Boldness)

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

3.2 动态执行效率 (Efficiency, η)

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

修正系数 μ (Curses):

- 0.7 (安逸诅咒):** 当 $P_{fin} > 7$ 且 $Anxiety < 30$ 。
- 0.8 (胆怯诅咒):** 当 $\text{Boldness} < 4$ 。
- 1.2 (惊慌卷王):** 特殊状态。

3.3 崩溃阈值 (Breakdown Threshold)

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

4. 命运回响：循环系统 (The Cycles)

4.1 动态心力循环 (AP Elasticity)

月结时调整 AP_{max} :

- 过劳 (Burnout):** $Anxiety > \text{Threshold}$ 持续 2 回合 $\rightarrow AP_{max} - 10$ 。
- 心流 (Flow):** $\text{Settlement Gain} > 20$ 且 $Anxiety < 60 \rightarrow AP_{max} + 5$ 。
- 生锈 (Rust):** $\text{Settlement Gain} < 5$ 且 $Anxiety < 30 \rightarrow AP_{max} - 5$ 。

4.2 避难所机制 (Refuge)

仅针对贫寒玩家 ($P_{fin} < 3$):

- 休息:** 焦虑 +5 (负罪感)。
- 工作:** 焦虑 -15 (避难所)。

5. 阶层分化：天赋树 (The Growth)

类型	特征	成本	曲线	备注
Type A (氪金型)	起步快， 后期卷	金钱 (Money)	对数 ($y = \ln x$)	资金断裂则失效，后期高焦虑。
Type B (苦修型)	起步慢， 后期神	时间 (AP)	指数 ($y = e^x$)	投入>1000AP 后触发开悟，大幅降焦虑。

6. 世界法则：事件结算 (Event Resolution)

焦虑增量 ΔA 计算公式：

Step 1: 原始压力 (Raw Stress, Ω)

$$\Omega = \begin{cases} S_{base} - (P_{fin} \times 2.0) & \text{Money Event} \\ S_{base} + (P_{pride} \times 0.5) & \text{Ego Event} \\ S_{base} & \text{General Event} \end{cases}$$

Step 2: 修正与放大

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

- RefugeBonus:** 穷人工作时为 5，否则为 0。
- EraFactor:** 时代噪音系数 (默认 1.0)。