**设计日志**

04-24 阅历系统·立案

将阅历值与诗词一一对应的关系落实，即以“玩家购买诗句包，随机开出品质不同的诗句，对应不同的阅历值，用于国家命运”为系统主体。计划了约1000天的“文本、分类、画卷、组句”的策划工作内容。设计了组合收集的阅历值加成规则。粗略设计了诗句包类型、展示和自定义功能、品质价值和概率。

05-05 阅历系统·周边裁剪

进一步设计了诗句展示、诗句鉴赏与诗句品质自定义等底层系统内容。

裁剪了“组句激励”与“阅历导出”两个周边功能。“组句激励”是为了激励玩家自由组合诗句，此目的必要性低，实现难度大，有过度涂抹之感。以“预先集齐官方组句，获得阅历值加成”与“使用官方组句作为对战口令，获得对战加成”为手段，其中“预先集齐”涉及一个新的预组库，“预先集齐加成”需要有限化（如限制次数，超过次数后展示排名），“口令对战加成”的加成种类少则无趣，多则复杂。

“阅历导出”是游戏内支持将阅历导出与导入，即从游戏中将阅历文本导出至本地，从本地文件将阅历文本导入游戏。除开发实现成本外，难度在于品质、诗人等筛选条件如何在本地文件中体现。

05-23 阅历系统·重做

重做了阅历系统，并重新制定了命运系统的核心玩法方向。

原版阅历系统等价于诗词系统，诗句由玩家购买开包获得，不同品质的诗句产生不同的阅历值，用阅历值购买命运关卡券。即仅由诗句获得阅历值，仅命运消费阅历值。阅历值是一个间接转化货币。

新版阅历系统集成了游戏内的所有非对战收集要素：分为诗词（诗词、典籍）、考古（文物、遗迹）、成就（对白、成就）三个子系统，将这些要素统一按五种品质划分，并按阅历值标准衡量价值。阅历值由多种方式获得，除命运外其他机制也可消费阅历值。此系统跻身超级系统。此改动主要有以下好处：

①改动后，玩家可以通过购买、对战、达成成就等多种方式进行命运，不像原版般只能购买；

②将成就系统收纳为阅历的子系统，节省了成就系统作为独立系统时对成就点的安置；

③诗词是非游戏性收集要素的代表，但非全部，若要外延其他文化元素，功能一致，需容载一致；

④按一致的品质和价值规则，大幅降低理解成本，为设计多样化的品类细分规则打好基础（如重度的典籍与文物随时间解读和增值，轻度的诗词可以打包购买和免费赠送）；

⑤得益于前期重做了战法演化系统，将战法从人物中分离出来，作为独立的收集项与平衡项，从而使此系统能明确分拣对战与非对战收集要素，前者以取胜与游戏性为目的，后者以单机体验与收集为目的。

05-29 阅历系统·子系统

初步设计了阅历子系统，较零碎不全面，但能体现子系统的合作循环结构。整体以成就思路设计。

①诗词开包开重时，后台转化为典籍碎片（诗词开包必不重复，体验好，避免此系统因重复碎片与合成而厚重；典籍的品质系数高，半衰期长，需要碎片化）；

②典籍分类，如诗词开包会产生文学类典籍的碎片，对战中收集的战法等会增加兵法类典籍的碎片；

③整诗精选集合属于典籍，如《杨万里选集》，内有36首整诗，与诗词阅历不同；

④典籍碎片越多，研究解读成功几率越高；

其他周边系统都可以与阅历值联系，如投票相当于将游戏时长转化为阅历值的一种机会

有个遗留问题需要与命运系统的做法兼容：阅历值是否有限？

解锁是体验一次 还是变为永久可体验状态

05-31 命运系统·方向初设

初步设计了阅历子系统，较零碎不全面，但能体现子系统的合作循环结构。整体以成就思路设计。