**阅历系统**

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 内容 |
| 18-04-24 | 立案，落实阅历值与诗词一一对应的主体，设计价值规则，计划工作内容 |
| 18-05-05 | 设计展示、鉴赏、品质自定义等底层内容，裁剪组句激励与阅历导出功能 |
| 18-05-23 | 重做阅历系统，纳入考古与成就等所有非游戏性要素，重构命运核心玩法 |
| 18-05-29 |  |

阅历系统

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 系统名称 | 阅历系统 | 系统级别 | 核心级 | 系统内容 | 承载并价值化文化性收集要素 |
| 关联系统 | 命运系统 | 父系统 | 千秋家国 | 子系统 | 诗词系统|考古系统|成就系统 |
| 立案时间 | 18-04-24 | 成案时间 |  | 重要节点 | 18-05-23 |

策划工作排期

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主题 | 内容 | 耗时 |
| 文本 | 阅读约八万首诗词，精选约一万句作为阅历 | 400 |
| 分类 | 以适当比例划分品质，按诗人朝代量级分类 | 0 |
| 画卷 | 将诗句充分分拣为各种画卷主题 | 40 |
| 组句 | 将两个非联句单句组合为一句新诗句 | 60 |

来源 购买来源 赠送来源

诗人集 诗人全集：

限定包 画卷集 新组句 获取途径

按容量诗抄 诗卷 诗袋 “纸卷、书袋、”

朝代不知名诗人 或做保底不重复的奇怪卡

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 形式 | 主题 | 质 | 量 | 形式 | 例 |
| 诗人诗抄 | 诗人 | 优 | 多 | 购买后随机抽取此诗人的3句诗句 | 李白/杨万里/辛弃疾 |
| 诗人纸卷 | 诗人 | 优 | 多 | 购买后随机抽取此诗人的10句诗句 |  |
| 诗人书袋 | 诗人 | 优 | 多 | 购买后随机抽取此诗人的30句诗句 |  |
| 时代诗抄 | 时代 | 良 | 少 | 购买后随机抽取此时代诗人的3句诗句 |  |
| 时代纸卷 | 时代 | 良 | 少 | 购买后随机抽取此时代诗人的10句诗句 |  |
| 时代书袋 | 时代 | 良 | 少 | 购买后随机抽取此时代诗人的30句诗句 |  |
| 限定包 | 诗人 | 优 | 少 | 赠送此诗人的所有成整诗的诗句 | 王之涣/张若虚/唐珙 |
|  |  |  |  |  |  |

功能

主要功能 解锁命运

个性签名 自由组句 自由画卷 印章

自定义品质

玩家在此页签内自由编辑已有阅历的品质

左键点击阅历提升其品质，右键点击阅历降低其品质

清除：重置：比对：

品质编辑与比对

在国家命运界面，显示上一个使用的阅历是来自哪个诗句

获取途径

诗词系统：购买诗袋，开出品质不同的诗句，

典籍与文物：

遗迹与战场：在命运和战斗中，发现的遗迹与战场

命运区块成就：解锁多个特定命运后，获得的成就

阅历系统具有**集成性**

① 集成游戏内所有的内向收集要素

② 以阅历值直观衡量，以五种品质统一划分

玩家获得一个阅历载体时，获得等同于其**阅历品质值×品质系数**的阅历值。

每个阅历载体分为玉、金、银、铜、铁五种品质，分别对应100、30、10、5、2点阅历品质值。

诗词阅历品质取决于设计师对其质量的主观判断，数量比为2.5%、12.5%、20%、30%、35%。联句品质必定一致。其他类型阅历的品质确定参考其质量、稀有性、历史影响与地位。

不同类别的阅历载体在游戏内的数量和获取难度不同，数量越多或获取难度越高的阅历品质系数越大。

按平均每个阅历10点阅历值计算，全阅历共计约15万点阅历值。历史获得的总阅历值提供账户级别的永久加成。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 载体 | 内容 | 系统 | 来源 | 数量 | 品质系数 | 价值 | 特性 |
| 诗词 | 精选古诗词名句 | 诗词 | 购买 | 8000 | 1 | 8000 | 自由组合与展示 |
| 典籍 | 古书籍与诗词选 | 考古 | 事件 | 200 | 10 | 2000 | 需时间研究解读 |
| 文物 | 历史文物与宝藏 | 考古 | 事件 | 200 | 10 | 2000 | 随时间推移增值 |
| 遗迹 | 城市战场和遗迹 | 考古 | 事件 | 200 | 5 | 1000 | 提供永久性加成 |
| 对白 | 人物间特殊对白 | 成就 | 事件 | 1000 | 1 | 1000 | 需特殊条件触发 |
| 成就 | 获得的游戏成就 | 成就 | 游玩 | 1000 | 1 | 1000 | 明示其获取条件 |

命运需要再写 杀戮尖塔 地图大小城市大小命运抉择 治国 地图要素加重

进阶模式 的效果 怪拥有玩家的遗物

界面显示

1. 未拥有阅历满足以下条件时，可在阅历界面查看并购买（10阅历值=￥1），否则无法查看[?]或购买：

①②③④

1. 阅历出现在任何[?]一级界面时，点击之下方弹出其二级界面，再次点击收起，二级界面包含：

①该诗句作者（特殊字体并置顶）

②该诗句的唯一对应联句

③该诗句的唯一[?]官方组句

二级

1. 阅历出现在阅历界面的二级界面时，点击该阅历：若其未/已拥有，弹出购买按钮/跳转定位该阅历

价值加成

1. 集齐**联句**或**整诗**的所有阅历时，额外获得等同于其**阅历值之和**的阅历值
2. 集齐**官方组句**的所有阅历时，额外获得等同于其**阅历值之和**2倍[?]的阅历值
3. 集齐**诗人全集**或**画卷主题**的所有阅历时，额外获得等同于**其阅历数量**的阅历值

整诗、主题、全集可以给一个较大的收集奖励 比如一个权力 或者一张卡

例如某一画卷：全解锁后送一个卡池里的随机一张卡 花阅历额外获得其中一个卡

总阅历值：

基础阅历：

联句加成：

整诗加成：

诗人加成：

画卷加成：

已用阅历：

剩余阅历：

品读 评价

表现

周边优化

组句激励：官方提供组句；玩家使用官方组句作为个签有对战加成；预见家奖励与排名展示；品读点赞与推荐

起来独自绕阶行，寂寞披衣起坐数寒星。

小枫一夜偷天酒，小风吹白落疏梅。

日穿银筝透，折碎两涯霞。

有途径让玩家买官方的组句

随机 锁定两种选法

【玩家点赞自组句 被官方选中后 点赞者会有收益】

【识别第一个写该组句的人】

无开重、分解、碎片、合成这一循环

玩家无法看到未知阅历

玩家无法定向得到阅历 组句贩卖 画卷贩卖

阅历三选一 直购 每日有限机会 或者做成队列探索 第一次免费

考古系统

考古系统

典籍、文物、遗迹

典籍散佚 文物劫掠 解读共享 遗迹挖掘

延时 随机 流程图

文化命运

在文化包装上，文化命运是中国文化发展史，包含了中国在文学、艺术、宗教、习俗等历程关键人物与精神物质遗产。在游戏功能上，文化命运是专以阶段性展示阅历值进度的激励机制。具有以下特性：

①真实性：无虚拟命运，命运演进与历史相符，支线意味着并列而非互斥，玩家无法改写命运；

②单门槛：阅历值达到各命运要求自动解锁并获取奖励，不消耗阅历值，无其他解锁条件；

③无玩法：文化命运只有文案、图示、奖励和（单门槛的）子命运模块，没有关卡和玩法。

【遗留问题】①文化命运所属阅历系统还是命运系统；②文化命运与国家命运的交融方式；③文化大革命的设计方式；④科技命运及与文化命运并列的经济、政治、军事命运如何安置；⑤单门槛是否有特例。