阅历系统

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 | 诗词 | 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 |

阅历系统具有**货币性**

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

品质价值

阅历分为玉、金、银、铜、铁五种品质，分别对应100、30、10、5、2点阅历值。品质仅取决于设计师对诗句质量的主观判断。联句的品质一致。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 品质 | 阅历 | 总数 | 概率 |  |  |  |  |
| 玉 | 100 | 2.5% | 2.5% |  |  |  |  |
| 金 | 30 | 12.5% | 12.5% |  |  |  |  |
| 银 | 10 | 20% | 20% |  |  |  |  |
| 铜 | 5 | 30% | 30% |  |  |  |  |
| 铁 | 2 | 35% | 35% |  |  |  |  |

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

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

4-24 阅历系统立案

组句激励以“强化自由组句功能，提供阅历收集新动因”为目的，必要性低，有过度涂抹之感。以“预

5-5 阅历系统立案

组句激励以“强化自由组句功能，提供阅历收集新动因”为目的，必要性低，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”需要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

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。

5-23 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。

⑥确定了非对战收集要素之间的相互转化关系，子系统更具有连贯性。

5-24 阅历子系统初设

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。

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

5-25 命运系统方向重做

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。

命运和谐器（你多么无法忍受篡改历史，调节滑块，改变命运显示的文本）；有监测组句的方法，让一个著名组句的首作之人得以昭名，或者自动上传