

元素纪元

轻度玩法引流 × 英雄养成 × 联盟地脉沙盘 × 八周赛季

目录

01 执行摘要	02 市场位置、目标用户与差异化
03 世界观、历史、文明与主要冲突	04 玩家体验、MDA 与三层核心循环
05 前期玩法与新手流程	06 城市、资源、科技与成长
07 元素使、部队、装备与阵容	08 战斗公式、地形与世界地图
09 联盟、外交与社会结构	10 服务器生命周期与八周赛季
11 经济模型与商业化	12 活动、回流与长期运营
13 美术、UI、音频与表现规范	14 数值锚点、KPI、风险与验证
15 附录：配置表与执行清单	

阅读提示

本案把可验证的玩法规则与氛围概念图分开：关键数值、流程、重置边界与商业化限制全部以正文和原创图表说明。正文中的数值均为首版原型锚点，不代表已完成真实商业环境平衡。

一、执行摘要

一句话定位

《元素纪元：地脉王座》是一款 4X SLG：玩家以魔法师身份，通过短局元素塔防掌握元素规则，经营源塔城市、招募元素使并编成金木水火土军团，最终与联盟连接地脉、改造战略节点并在八周赛季中争夺地脉王座。

项目采用“轻度玩法负责第一次理解，4X 系统负责长期关系”的结构，但两层不是彼此独立的广告壳与元游戏。塔防中的元素塔就是世界地图方阵的缩影，地脉净化中的连接规则就是联盟建设权的预演，炼成获得的部件直接用于城市修复。玩家从第一个水法术熄灭火焰开始，逐步把同一套元素语言带入英雄搭配、资源专精、地形改造和联盟外交。

产品的差异化不依赖“有五种颜色”这一表面设定，而来自三条可感知规则。第一，克制破坏对方机制，相生建立己方链条，阵容既可针对也可构筑；第二，联盟必须连接地脉才拥有建设权，普通成员的运输、净化和施工会真实改变战线；第三，地图只允许在预设节点与法阵槽位上临时塑形，既保留“魔法改变世界”的奇观，也控制服务器同步、可读性与永久堵路风险。

产品的目标情绪是能力感、奇观感与归属感。能力感来自短局施法和清晰反馈；奇观感来自城市与地脉从失衡走向可居住，而不是不断堆叠巨神和宇宙尺度；归属感来自联盟岗位、公共建设和可恢复的战争。让大众用户先相信“这里值得建设”，再愿意参与战争。

三层核心循环：即时掌控 → 单次登录 → 长线归属

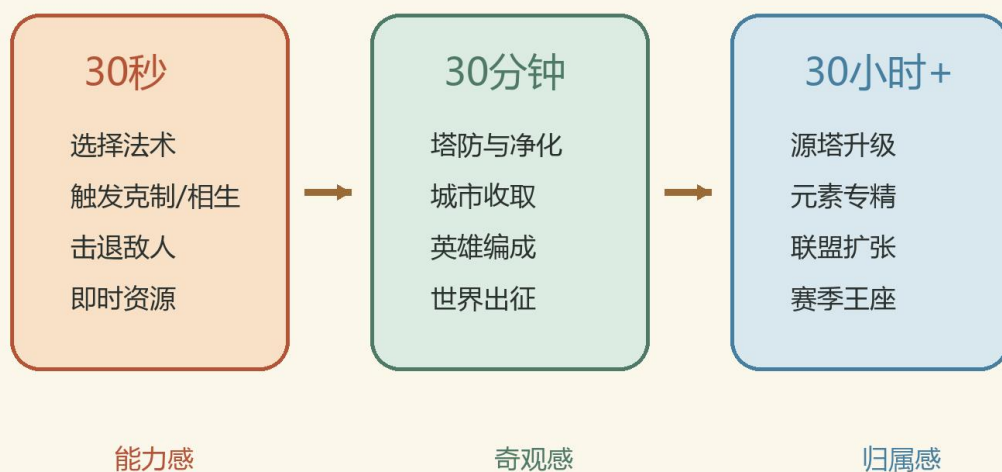


图 1-1 三层核心循环

二、市场位置、目标用户与差异化

1、产品所在象限

本产品位于“混合轻度入口的中度 4X”象限。它不是以真实历史考据和高强度铺路为卖点的硬核赛季 SLG，也不是完全依赖城堡等级与礼包深度的传统数值战争；它吸收成熟框架中的建城、英雄、行军、联盟和赛季，但用短局塔防承担首玩，用元素网络承担中后期规则辨识。

竞品启发按功能拆解而非按产品照搬：跑道射击证明强反馈入口能降低 SLG 首日门槛，合成 SLG 证明成长操作本身也能被轻量化，生存经营证明题材情境能把资源点击转化为可理解的居民问题。本案选择塔防，是因为“布置—观察—临场施法”与战前编队、自动结算之间具有同构关系；玩家在轻玩法中学到的每个判断，都能在 4X 层找到对应资产。

2、目标用户分层

用户层	主要需求	可能阻力	设计响应
轻度策略用户	短时明确反馈、易懂克制、可收集角色	害怕复杂城建与被攻击	前 3 天渐进开放；伤兵与保护期；自动推荐编队
中度养成用户	城市成长、英雄长期价值、可规划资源	代际淘汰与多线负担	主副元素专精；旧英雄保留副队与岗位价值
社交联盟用户	共同目标、岗位身份、周期胜负	活动时间绑架与管理内耗	异步贡献、两档活动窗口、管理权限分层
核心战争用户	侦察、集结、地形、外交与赛季荣誉	策略被纯战力覆盖	战前信息层级和联盟调度

用户层	主要需求	可能阻力	设计响应
回流与晚进用户	追上版本、找到组织、避免被永久淘汰	服务器阶层固化	共鸣追赶、赛季重置、推荐联盟和转服窗口

3、差异化支柱

1. 真实可玩的获客素材：素材展示的塔防关卡、元素反应都存在于正式产品，并产生同名资源。
2. 元素从角色属性进入战略地图：五系不仅克制，还决定临时地形、节点功能、联盟网络与赛季异常。
3. 建设先于掠夺：联盟通过连线创造可用设施，竞争决定控制权，战败者仍保留恢复路径。
4. 大众化视觉：美术上用温暖村镇、工坊、旅行者和可生活地貌



图 2-1 轻度入口到 4X 长期目标的产品漏斗

三、世界观、历史、文明与主要冲突

1、世界根基：可被照料的魔法生态

世界地下是五类可观测、可维护的地脉：金脉负责结构与传导，木脉负责生长与复原，水脉负责循环与迁移，火脉负责转化与释放，土脉负责承载与稳定。五者相互生成也彼此制约，任何单系无限扩张都会让当地失去可居住性。魔法师不是凭空制造元素的神，而是能感知、引导和重新接线的技术者。

玩家属于新成立的“魔法师议会”。大断流之后，旧文明的中心网络崩解，各地城镇靠局部源井生存。玩家继承的只是一座失灵源塔、几名居民和一段模糊地图。玩家需要从修好水渠、稳定炉火、恢复农地开始，在一次次看得见的改善中获得领导资格。

地脉王座是旧文明的中央调度设施，能够改变各区域的元素配额。它不能永久属于某个人；控制者必须在赛季终局提交调度方案，并接受其他联盟对设施的监督。由此，王座同时是军事目标、公共治理工具与叙事冲突核心。

2、大断流历史

时期	事件
旧纪元 312 年	五座地域源塔通过中央王座形成稳定网络，跨域贸易与元素使教育达到高峰。
旧纪元 347 年	王庭为提高产出强行拉高火、金配额，木水恢复速度开始落后。
断流之日	多地节点同时拒绝中央指令，网络发生回流；源塔并未爆炸，而是逐段熄灭。
新纪元元年	玩家与各地魔法师恢复第一段公共地脉，八周一次的王座调度成为新的政治制度。

3、主线叙事结构

前 45 分钟的叙事只处理眼前问题：熄灭失控炉火、修复源塔、救下第一名元素使、连接一段公共水脉。第一天结束时，玩家得知邻近源塔也在复苏；第三天才看到区域地图与联盟之间的边界。世界设定通过任务后果展示，而不是用长篇开场旁白一次灌输。

长期叙事采用“赛季问题—联盟选择—公共结局”结构。每季提出一个地脉治理难题，例如移动火脉、光明裂隙或黑暗蚀痕。玩家个人推进调查，联盟决定如何分配节点和路线，全服结局根据王座方案与公共目标完成度生成。结局奖励以称号、城市纪念物和剧情收藏为主，避免把价值观选择绑定绝对战力。

四、玩家体验、MDA 与三层核心循环

1、MDA 映射

机制 Mechanics	动态 Dynamics	审美体验 Aesthetics
元素克制与相生链	战前针对、混编构筑、临场施法	掌控与聪明感
节点连接与建设权	扩张路线、截断、修复、外交交换	改造世界与联盟归属
伤兵与保护期	敢于参与、可复盘、战后恢复	紧张但不绝望
八周重置	周期性开荒、规则变化、联盟重组	新鲜感与重新竞争

2、玩家一天中的节奏

时段	行为	耗时	可中断性	主要回报
首次登录	收取、派遣、处理源塔事件	3-5 分钟	随时	基础资源与日目标
碎片时间	1 局塔防或净化、英雄强化	3-8 分钟	关卡间	精华、经验、剧情
联盟窗口	仪式、运输、集结或驻防	10-25 分钟	阶段点	联盟贡献与战争收益
睡前安排	研究、训练、探索、保护	2-4 分钟	随时	离线成长与风险管理

五、前期玩法与新手流程

本章负责解决三个问题：

1. 玩家进入游戏后，能否在 30 秒内理解自己是一名操控元素的魔法师；
2. 玩家是否能够通过简单操作获得即时反馈，并愿意继续体验；
3. 前期的塔防、合成和消除玩法，能否自然带出城市建设、英雄培养、世界出征和联盟协作。

所以前期不向玩家集中讲解“4X”“相生链”“地脉网络”“赛季资源”等概念。所有规则都通过具体问题呈现，例如：

- 着火了，用水扑灭；
- 道路被堵住了，用土修好；
- 城墙损坏了，收集材料修复；
- 城外出现敌人，派出队伍处理；
- 联盟正在修桥，玩家可以提供帮助。

玩家先理解“自己要做什么”，再逐步理解这些行为背后的系统规则。

1、主玩法：元素塔防

1.1 玩法定位

“元素防线”是游戏前期最主要的轻度玩法，也是广告素材、新手教学和个人 PvE 内容的主要载体。

单局采用竖屏塔防形式，时长控制在 60—120 秒。玩家在道路旁放置元素单位，并在关键时刻释放魔法，阻止敌人靠近城市核心。

基础操作只有三种：

- 点击空位，放置元素单位；
- 点击已有单位，选择升级；
- 拖动魔法到战场，处理特殊敌人。

玩家不需要同时管理多条复杂路线，也不需要频繁移动镜头。普通关卡原则上控制在一至两条道路、三至六个放置位置和一至两种敌人机制以内。

1.2 单局流程

每局按照以下节奏展开：

> 观察敌人 → 放置元素单位 → 处理特殊敌人 → 获得奖励 → 修复城市或培养队伍

具体流程如下：

1. 关卡开始前显示敌人类型和推荐元素；
2. 玩家选择两至三种元素单位进入关卡；
3. 敌人沿固定道路向城市前进；
4. 玩家通过放置、升级和释放魔法进行防守；
5. 击败全部敌人后获得资源和城市修复进度；
6. 奖励直接用于当前正在进行的城市或英雄目标。

新手阶段不要求玩家提前研究复杂阵容。前十关采用固定或半固定配置，系统只提供少量明确选择。例如：

- 敌人数量多：选择火元素进行范围攻击；
- 敌人有护甲：选择金元素破坏护甲；
- 敌人移动快：选择水元素减速；
- 防线承受不住：选择土元素进行阻挡；
- 单位受伤严重：选择木元素恢复。

1.3 关卡奖励

元素防线不建立独立装备、独立等级或独立货币。奖励直接进入主游戏系统，包括：

- 城市建设需要的元素精华；
- 元素使经验；
- 通用升级材料；
- 新城市区域的修复进度；
- 世界地图上的敌人信息；
- 联盟建设所需的普通材料。

玩家在塔防中培养和使用的元素使，与世界地图出征使用的是同一批角色。塔防中学到的元素效果，也会继续用于部队编成和世界战争。

三星通关后，玩家可以使用快速完成或自动战斗功能，减少重复操作。自动功能只节省时间，不增加额外奖励。

2、辅助玩法一：元素合成

2.1 玩法定位

元素合成是一个 20—40 秒的小型合成游戏，主要用于表现城市修复、资源整理和简单制作。

它的操作方式非常直接：

> 拖动两个相同物品 → 合成一个更高级物品 → 完成当前目标

例如：

- 两个小水滴合成一个水球；
- 两块碎石合成一块石料；
- 两段木材合成一个木架；
- 两团火苗合成一个火焰核心；
- 两块金属碎片合成一个金属部件。

每个关卡只提供一个明确目标，例如：

- 合成三块石料，修好城门；
- 合成两个水球，让水车重新转动；
- 合成一个木架，修复居民房屋；
- 合成一个金属部件，修好防御塔。

完成目标后，玩家会立刻看到城市发生变化。水车重新转动、路灯亮起、居民回到房屋或城墙恢复完整，使奖励不只表现为数字增加。

2.2 基本规则

合成盘面采用 4×4 或 5×5 格，单局控制在六至十二次操作以内。

基本规则包括：

- 两个相同的一级物品可以合成二级物品；
- 两个相同的二级物品可以继续合成三级物品；
- 每个任务最高只要求合成至三级或四级；
- 盘面空间不足时，可以消耗一次免费整理机会；
- 任务失败不会扣除永久资源，可以立即重新开始。

前期不加入随机配方、复杂材料品质、制作成功率和无限生产队列。玩家看到目标后，应当能够立刻理解需要合成什么。

2.3 与主游戏的连接

元素合成主要服务以下内容：

- 修复城市建筑；
- 解锁新的城市区域；
- 制作塔防关卡需要的临时道具；
- 完成居民提出的小型订单；

- 为联盟建设提供普通材料；
- 在节日活动中制作外观装饰。

元素合成没有独立等级、独立体力、独立商店和独立付费礼包。玩家完成合成后获得的物品会直接进入城市、英雄或联盟系统。

合成玩法每次登录最多出现一至三次，总时长不超过当次游戏时间的 10%。它的作用是提供轻松、直观的操作变化，而不是成为新的长期劳动系统。

3、辅助玩法二：元素消除

3.1 玩法定位

元素消除是一个 30—60 秒的轻量消除游戏，主要用于清理障碍、探索新区域和处理城市事件。

玩家在棋盘上移动元素图标，使三个或以上相同元素连成一排。每个关卡只设置一个主要目标，例如：

- 消除水元素，扑灭五处火焰；
- 消除火元素，烧掉挡路藤蔓；
- 消除金元素，击碎敌人的护甲；

- 消除土元素，修好三处道路；
- 消除木元素，恢复受损的花园。

玩家不需要理解复杂的技能说明，只需要观察关卡目标和棋盘上的元素。

3.2 基本规则

消除关卡采用常见三消规则：

- 三个相同元素连成一排，完成一次普通消除；
- 四个相同元素连成一排，生成横向或纵向清除道具；
- 五个相同元素连成一排，生成一次元素爆发；
- 连续完成消除会增加关卡进度；
- 使用与目标相符的元素，效果更强。

每局限制八至十五步。前期关卡保证有清晰可见的有效操作，不依赖反复刷新棋盘寻找答案。

失败后不会扣除城市资源。玩家可以立即重试，或者使用一次系统提示。提示只标记可移动位置，不直接替玩家完成关卡。

3.3 与主游戏的连接

元素消除主要用于：

- 清理城市中的废墟；
- 扑灭火灾或解决居民事件；
- 打开通往新城市区域的道路；
- 清除世界地图上的小型障碍；
- 获得城外敌人的简单情报；
- 完成节日和剧情任务。

消除中出现的元素效果与其他玩法保持一致。例如，水在塔防中可以灭火，在消除玩法中也用于处理火焰目标，在世界地图中则可以降低火系部队造成的持续伤害。

元素消除不设置独立角色、独立装备和长期排行榜。玩家获得的奖励直接用于城市建设、英雄升级或世界出征。

4、前 45 分钟新手流程

4.1 设计原则

新手流程遵循以下原则：

- 一次只教一个操作；
- 玩家先操作，再显示规则名称；
- 每个阶段都要产生可见变化；

- 前 15 分钟不展示复杂数值；
- 前 30 分钟不要求玩家理解联盟战争；
- 前 45 分钟至少提供一次由玩家自己决定的选择；
- 教学文本尽量控制在一句话以内；
- 按钮名称使用日常语言。

新手阶段优先使用以下表达：

- “扑灭火焰”，而不是“触发水火克制”；
- “修好水车”，而不是“完成元素部件制作”；
- “清理道路”，而不是“恢复地脉节点”；
- “派队伍出城”，而不是“进入世界地图行军系统”；
- “帮助联盟修桥”，而不是“贡献公共节点建设进度”。

4.2 流程总览

时间	玩家看到的情况	玩家操作	玩家学会的内容
0—3 分钟	怪物正在攻击城市，部分道路燃烧	用水扑灭火焰，放置第一座防御塔	水能灭火，元素可以解决不同问题
3—8 分钟	城市中心受损，水车停止工作	合成水滴和木材，修好水车	小游戏奖励能够改变城市
8—15 分钟	城门外出现新的敌人	招募第一名元素使并完成一场短战斗	英雄可以带领元素单位战斗
15—22 分	城市道路被石块和藤蔓堵住	完成一局简单消除，清理道路	消除玩法可以打开新区域

钟			
22—30 分 钟	防线需要强化	在火塔和土墙之间选择一个优先升级	不同元素适合处理不同情况
30—38 分 钟	城外发现敌人营地	派出队伍，完成第一次城外战斗	城市之外存在可探索的大地图
38—45 分 钟	附近联盟正在修复一座桥	加入推荐联盟并提供一次帮助	联盟合作能够开放新的道路和奖励

5、第一至第三天的系统开放

第一天：理解基础操作

第一天开放火、水、土三种元素。

玩家主要完成：

- 元素防线前十关；
- 三至五次城市修复；
- 两至三次元素合成；
- 一至两次元素消除；
- 第一次城外战斗；
- 第一次联盟协作。

第一天结束时，玩家应该能够回答：

- 水为什么适合处理火焰；

- 火塔和土墙有什么不同；
- 小游戏得到的材料可以用来做什么；
- 元素使为什么需要带领部队；
- 加入联盟能获得什么帮助。

第二天：开放木元素

第二天开放木元素及恢复能力。

玩家在塔防中遇到持续受伤的防线，通过木元素恢复单位；在世界地图中，木系队伍能够减少连续作战产生的伤兵。

第二天首次出现两个元素共同发挥作用的情况：

- > 水让土地变得湿润，木元素单位因此获得更好的恢复效果。

系统暂时使用具体描述，不要求玩家记住“水生木”等术语。完成体验后，再在元素说明页面中总结规则。

第三天：开放金元素

第三天开放金元素和护甲敌人。

玩家首先在塔防中使用金元素击破护甲，然后在世界地图中遇到带有防御设施的敌人营地。

第三天结束后，游戏才正式展示完整的五元素关系，并开放：

- 自由调整主元素和副元素；
- 完整部队编成；
- 联盟区域建设；
- 玩家侦察；
- 低风险地图争夺。

完整规则在玩家已经见过具体例子后再进行总结，避免用图表代替实际体验。

6、前期玩法验收标准

基础理解：

在不查看帮助页面的情况下，新玩家应当能够在前三分钟内：

- 完成第一次魔法释放；
- 建造第一座元素塔；
- 说出水能够处理火焰；

- 理解敌人不能到达城市终点。

小游戏理解：

第一次接触合成和消除时：

- 80%的测试玩家应在十秒内完成第一次有效操作；
- 合成小游戏平均完成时间不超过 40 秒；
- 消除小游戏平均完成时间不超过 60 秒；
- 玩家能够说明小游戏奖励用于修复城市或培养队伍；
- 玩家不会误以为小游戏拥有独立角色或独立养成。

新手流程完成：

前 45 分钟目标包括：

- 核心流程完成率不低于 55%；
- 第一次塔防完成率不低于 88%；
- 第一次合成完成率不低于 90%；
- 第一次消除完成率不低于 85%；
- 第三天加入联盟的玩家比例不低于 65%；
- 玩家能够说出至少两种元素的具体作用。

主要风险：

需要重点验证以下问题：

1. 合成和消除是否只是短暂调节节奏，而没有抢走 SLG 主体；
2. 玩家是否理解小游戏奖励会进入城市、英雄和联盟系统；
3. 五种元素是否通过具体情境被记住，而不是只被理解为五种颜色；
4. 从塔防过渡到世界地图时，玩家是否感觉仍在玩同一款游戏；
5. 新手是否因为按钮、货币和活动入口过多而失去当前目标。

如果玩家只能完成小游戏，却无法说明奖励用于何处，说明轻度玩法与 SLG 主体仍然割裂。如果玩家认为进入世界地图后“突然换了一款游戏”，则需要提前在城市修复和出城任务中加强连接。

六、城市、资源、科技与成长

1、城市核心与成长阶段

城市围绕源塔呈同心但不强制对称的布局。等级 1 至 10 恢复基本生存与三系功能，11 至 20 形成完整五系元素和军团体系，21 至 30 进入联盟与赛季准备。等级 30 后开放升华 1 至 10，每阶只提高少量上限并增加一个战略选择。

建筑升级不要求每次集齐五种精华。每座建筑只消耗两至三系，且存在替代订单与联盟贸易。玩家可以主修两系形成效率优势，但不能完全忽略其他元素，因为相生链和关键建筑会需要跨系协作。资源缺口应促成贸易与任务选择，而不是强迫购买礼包。

2、核心建筑配置

建筑	职责	主要功能
源塔	全城核心	等级 1-30 后进入升华 1-10；决定建筑上限、出征队列和赛季参与资格
金元素源井	金精华	支持金系建筑、攻城器与构装维护；高阶开放精炼配方
木元素源井	木精华	支持治疗、召唤和城市人口恢复；高阶提高净化效率
水元素源井	水精华	支持行军、侦察、驱散和河谷设施；高阶提高体力恢复
火元素源井	火精华	支持训练、锻造和范围法术；高阶提高爆发技能研究
土元素源井	土精华	支持城墙、仓储和节点建设；高阶提高驻防容量
元素军团大厅	部队管理	解锁 T1-T10 兵种、批量训练、低阶晋升与三方阵编成
元素使议会	英雄管理	招募、升星、职能席位、编队预设与重复碎片转换
奥术学院	科技研究	分为城市、战争、地脉、协作四树；基础科技永久保留
治愈庭院	伤兵恢复	战损进入伤兵池，允许联盟援助与离线缓慢恢复

建筑	职责	主要功能
地脉观测站	地图情报	提升侦察层级、异常预报和可改造法阵槽位识别
联盟使馆	联盟互动	提高援军、帮助次数、公共运输容量和仪式参与上限
资源宝库	保护与贸易	提供非线性保护量、市场订单和战败恢复包缓存

3、资源层级

层级	资源	主要来源	主要消耗	库存策略
基础	粮食、木料、石材	城市产出、采集、日常	建筑、训练、治疗	允许溢出，宝库保护一部分
元素	金木水火土精华	五井、塔防、节点、贸易	对应建筑、科技、法术、晋升	主副系高效，跨系可交换
英雄	经验札、通用碎片、技能墨	关卡、招募、活动商店	等级、星级、技能	鼓励集中培养一主两副
战争	行动力、军备件、治疗药	时间恢复、联盟、战场任务	出征、集结、伤兵	限制单日无限战争
赛季	地脉砂、仪式印、许可	赛季目标、联盟节点	赛季科技、节点仪式、光暗部署	赛季结束回收或折算纪念物

4、科技树

奥术学院包含城市、战争、地脉、协作四棵永久科技树。城市树提高生产、仓储和治疗；战争树提高基础属性、方阵容量和侦察；地脉树提高净化、节点作用与环境抗性；协作树提高援助、运输和联盟任务效率。四树每十个节点出现一次二选一专精，允许通过稀有但可积累的重构券重置。

赛季科技独立存在，使用赛季资源，重点对当季规则提供工具而非绝对战力。例如
赤炉迁徙季可研究热势预测、临时冷却和移动前哨；昼隙协定季可研究光明许可效率。
赛季科技全部重置，永久科技只保留基础能力，从而让新规则有重新学习空间。

5、时间与队列

系统	免费基础	可扩展方式	限制
建筑	1 条永久队列	月卡或短期道具提供第 2 队列	不提供第 3 条常驻付费队列
研究	1 条队列	并行小型研究槽需学院升华	不可直接完成赛季终极科技
训练	五系共用 2 个大厅队列	建筑升级提高容量；加速缩短时间	T 阶受源塔与大厅等级锁定
探索	2 支小队	成长与便利系统增加预设，不直接加战力	行动力限制高收益重复
治疗	伤兵池自动慢回 + 主动队列	联盟援助和药剂	高峰期存在容量与递减效率

七、元素使、部队、装备与阵容

1、五元素双循环

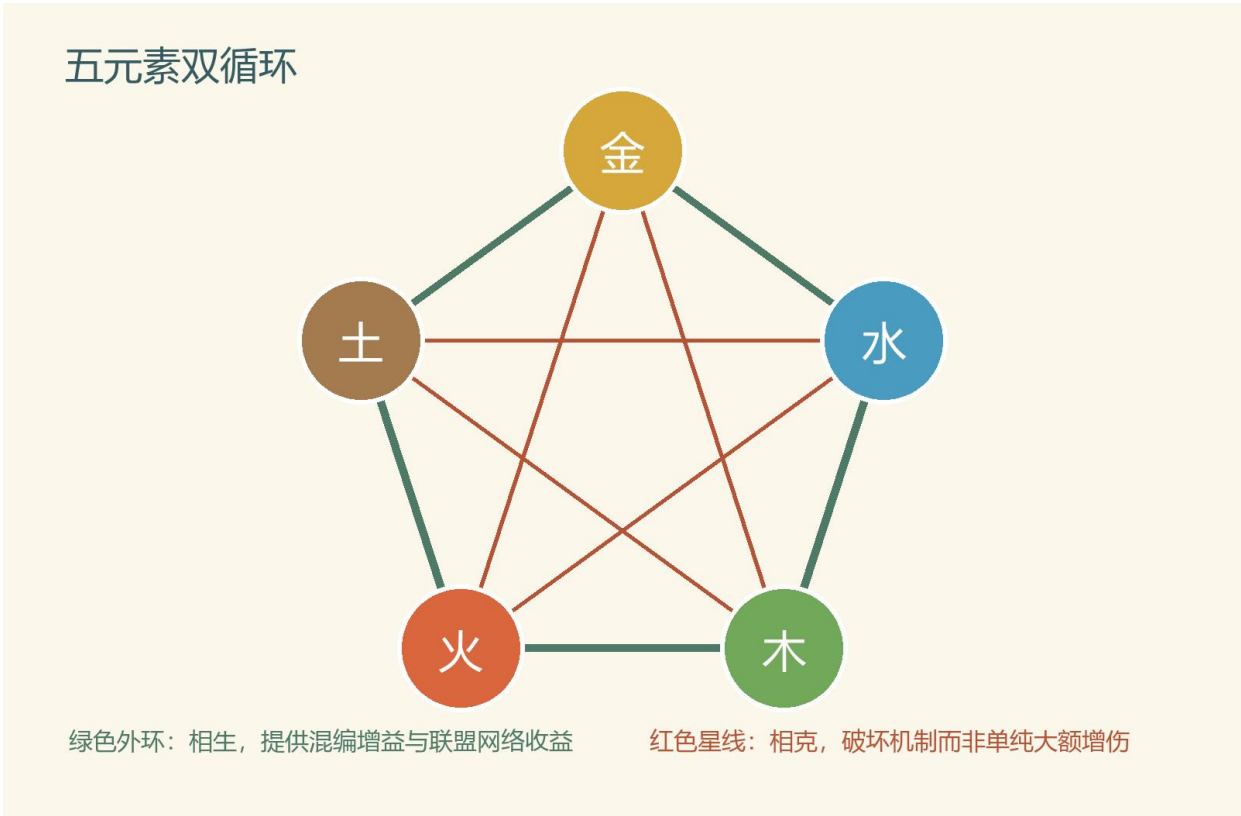


图 7-1 相生外环与相克星线

元素	稳定职能	相克	相生
金	穿甲、攻城、切断召唤	克制木	相生伙伴：水
木	恢复、召唤、持续控制	克制土	相生伙伴：火
水	机动、减速、驱散燃烧	克制火	相生伙伴：木
火	爆发、范围伤害、压制金属护甲	克制金	相生伙伴：土
土	承伤、筑垒、阻断水系扩散	克制水	相生伙伴：金

克制不采用简单的“伤害 + 50%”。每种克制优先破坏对方最具辨识度的机制：金切断木召唤并破坏藤蔓；木的根系使土垒失去完整性；土通过筑堤压缩水系范围；水驱散燃烧并降低火势层数；火使金属过热，暂时降低护甲。基础有效优势控制在约 10% 至 20%，额外收益来自正确时机和目标选择。

相生用于构筑。队伍中若相邻方阵符合金生水、水生木、木生火、火生土、土生金，会生成一段共鸣链，提供小幅属性与机制延长。每队最多计算两段基础相生，防止五系全塞成为唯一答案；队长技能可以改变一段链的方向或把某个职能视为通配，但要付出英雄席位机会成本。

2、行军编制

标准队伍

每支队伍由：

2 名元素使+最多 2 个元素方阵

组成。

两名元素使分别担任队长和副将。队长决定队伍的主元素、兵力上限和核心技能；副将提供辅助技能、属性增益或元素配合效果。

每名元素使可以带领一个元素方阵。方阵决定实际参战的士兵类型、兵力数量和战场定位。玩家可以只派出一个方阵，但无法超过两个方阵。

首版鼓励玩家围绕：

一个主元素+一个副元素

组建队伍。例如火系队长配合金系副将，组成爆发破甲队；土系队长配合木系副将，组成防守恢复队。玩家不需要平均培养五套完整阵容。

槽位	作用	关键选择	失败保护
主元素使	决定队伍容量、主动技能与主元素标签	统帅还是战斗型；是否为集结队长	可免费换位，不损失培养
副元素使	提供技能、职能与相生桥接	补机制、补地形或放大主系	未上阵英雄仍可执行城市岗位
方阵 1	主要输出与克制	根据侦察针对对方机制	战败士兵优先转化为伤兵， 不会直接全部损失
方阵 2	补充输出、控制、恢复、攻城或特殊能力	基础五系或一支光暗特种	光暗许可重置但收藏保留

3、首发 20 名元素使

姓名	元素	职能	身份	核心技能	获取
维奥拉	金	统帅	旧港机械师	铰链阵列	首抽保底
赫斯	金	战斗	流浪铸剑师	鸣钢斩	常驻招募
米拉	金	工程	桥梁测绘员	折叠桥组	联盟商店
奥德	金	守护	退休城门官	回响壁垒	剧情赠送
榆歌	木	辅助	林地医师	新芽回响	新手七日
梢羽	木	战斗	藤弓游侠	缠枝连射	常驻招募
摩恩	木	统帅	迁林族长	共生队列	赛季通行证免费线
桃诺	木	工程	种源保管员	活体工棚	联盟成就
澜汐	水	战斗	河道巡法师	回流刃	首月转盘

姓名	元素	职能	身份	核心技能	获取
伊诺	水	统帅	群岛领航员	潮窗	常驻招募
赛拉	水	辅助	雾港记录官	雾中誓约	竞技商店
伯恩	水	守护	堤岸修复师	回水护幕	剧情关卡
烬萝	火	战斗	窑城竞技者	炽环	首充可选但可积累
罗因	火	统帅	炉火队长	热势推进	常驻招募
菲娅	火	工程	温室热能师	余热回收	活动兑换
灼叔	火	守护	老矿区消防官	隔焰带	联盟商店
岚砾	土	守护	山路领队	层岩盾	剧情赠送
塔芙	土	工程	地脉勘探师	稳固基座	赛季成就
格伦	土	统帅	梯田民兵长	轮驻队列	常驻招募
娅珂	土	辅助	石语学者	缓震共鸣	学院商店

维奥拉 | 金系统帅

维奥拉原本是旧港机械师，其设计用途是把金系的“穿甲、攻城、切断召唤”转化为可读的队伍决策。核心技能“铰链阵列”：提高方阵容量并使首次破甲扩散至邻近目标。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与水系组成相生链，并在面对木系机制时承担针对职责。获取途径为首抽保底，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

赫斯 | 金系战斗

赫斯原本是流浪铸剑师，其设计用途是把金系的“穿甲、攻城、切断召唤”转化为可读的队伍决策。核心技能“鸣钢斩”：对护盾目标造成结构伤害并打断召唤。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与水系组成相生链，并在面对木系机制时承担针对职责。获取途径为常驻招募，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

米拉 | 金系工程

米拉原本是桥梁测绘员，其设计用途是把金系的“穿甲、攻城、切断召唤”转化为可读的队伍决策。核心技能“折叠桥组”：缩短前哨建造并提高攻城器耐久。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与水系组成相生链，并在面对木系机制时承担针对职责。获取途径为联盟商店，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

奥德 | 金系守护

奥德原本是退休城门官，其设计用途是把金系的“穿甲、攻城、切断召唤”转化为可读的队伍决策。核心技能“回响壁垒”：驻防受击后为相邻方阵提供抗暴。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与水系组成相生链，并在面对木系机制时承担针对职责。获取途径为剧情赠送，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

榆歌 | 木系辅助

榆歌原本是林地医师，其设计用途是把木系的“恢复、召唤、持续控制”转化为可读的队伍决策。核心技能“新芽回响”：按受损人数持续治疗并清除轻度腐化。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与火系组成相生链，并在面对土系机制时承担针对职责。获取途径为新手七日，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

梢羽 | 木系战斗

梢羽原本是藤弓游侠，其设计用途是把木系的“恢复、召唤、持续控制”转化为可读的队伍决策。核心技能“缠枝连射”：命中移动目标后生成短时缠绕区。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与火系组成相生链，并在面对土系机制时承担针对职责。获取途径为常驻招募，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

摩恩 | 木系统帅

摩恩原本是迁林族长，其设计用途是把木系的“恢复、召唤、持续控制”转化为可读的队伍决策。核心技能“共生队列”：召唤物在场时提高木火混编伤害。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与火系组成相生链，并在面对土系机制时承担针对职责。获取途径为赛季通行证免费线，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

桃诺 | 木系工程

桃诺原本是种源保管员，其设计用途是把木系的“恢复、召唤、持续控制”转化为可读的队伍决策。核心技能“活体工棚”：联盟净化与资源节点恢复速度提高。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与火系组成相生链，并在面对土系机制时承担针对职责。获取途径为联盟成就，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

澜汐 | 水系战斗

澜汐原本是河道巡法师，其设计用途是把水系的“机动、减速、驱散燃烧”转化为可读的队伍决策。核心技能“回流刃”：穿过敌阵后返航并驱散一层燃烧。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与木系组成相生链，并在面对火系机制时承担针对职责。获取途径为首月转盘，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

伊诺 | 水系统帅

伊诺原本是群岛领航员，其设计用途是把水系的“机动、减速、驱散燃烧”转化为可读的队伍决策。核心技能“潮窗”：提升行军转向速度并降低河谷耗时。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与木系组成相生链，并在面对火系机制时承担针对职责。获取途径为常驻招募，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

赛拉 | 水系辅助

赛拉原本是雾港记录官，其设计用途是把水系的“机动、减速、驱散燃烧”转化为可读的队伍决策。核心技能“雾中誓约”：降低被侦察精度并延长木系治疗。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与木系组成相生链，并在面对火系机制时承担针对职责。获取途径为竞技商店，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

伯恩 | 水系守护

伯恩原本是堤岸修复师，其设计用途是把水系的“机动、减速、驱散燃烧”转化为可读的队伍决策。核心技能“回水护幕”：承受范围伤害后生成一次驱散护幕。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与木系组成相生链，并在面对火系机制时承担针对职责。获取途径为剧情关卡，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

烬萝 | 火系战斗

烬萝原本是窑城竞技者，其设计用途是把火系的“爆发、范围伤害、压制金属护甲”转化为可读的队伍决策。核心技能“炽环”：对密集目标造成递减范围伤害并引燃木系召唤区。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与土系组成相生链，并在面对金系机制时承担针对职责。获取途径为首充可选但可积累，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

罗因 | 火系统帅

罗因原本是炉火队长，其设计用途是把火系的“爆发、范围伤害、压制金属护甲”转化为可读的队伍决策。核心技能“热势推进”：连续胜利提高士气，撤退后加成清零。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与土系组成相生链，并在面对金系机制时承担针对职责。获取途径为常驻招募，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

菲娅 | 火系工程

菲娅原本是温室热能师，其设计用途是把火系的“爆发、范围伤害、压制金属护甲”转化为可读的队伍决策。核心技能“余热回收”：缩短训练与治疗中的后半段时间。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与土系组成相生链，并在面对金系机制时承担针对职责。获取途径为活动兑换，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

灼叔 | 火系守护

灼叔原本是老矿区消防官，其设计用途是把火系的“爆发、范围伤害、压制金属护甲”转化为可读的队伍决策。核心技能“隔焰带”：阻止燃烧扩散并反制金属过热。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与土系组成相生链，并在面对金系机制时承担针对职责。获取途径为联盟商店，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

岚砾 | 土系守护

岚砾原本是山路领队，其设计用途是把土系的“承伤、筑垒、阻断水系扩散”转化为可读的队伍决策。核心技能“层岩盾”：按队伍剩余兵力叠加减伤并临时筑垒。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与金系组成相生链，并在面对水系机制时承担针对职责。获取途径为剧情赠送，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

塔芙 | 土系工程

塔芙原本是地脉勘探师，其设计用途是把土系的“承伤、筑垒、阻断水系扩散”转化为可读的队伍决策。核心技能“稳固基座”：提高节点仪式容错并降低修复材料损耗。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与金系组成相生链，并在面对水系机制时承担针对职责。获取途径为赛季成就，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

格伦 | 土系统帅

格伦原本是梯田民兵长，其设计用途是把土系的“承伤、筑垒、阻断水系扩散”转化为可读的队伍决策。核心技能“轮驻队列”：驻防换队时保留部分士气和阵型。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与金系组成相生链，并在面对水系机制时承担针对职责。获取途径为常驻招募，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

娅珂 | 土系辅助

娅珂原本是石语学者，其设计用途是把土系的“承伤、筑垒、阻断水系扩散”转化为可读的队伍决策。核心技能“缓震共鸣”：把一次高额伤害拆分为数秒结算并可被治疗。在个人 PvE 中，技能通过小范围特效和状态图标给出即时反馈；在世界 PVP 中由战前条件与自动结算触发，不要求反应速度。推荐与金系组成相生链，并在面对水系机制时承担针对职责。获取途径为学院商店，其核心功能可通过长期积累获得，付费主要缩短成型时间或获取外观。

4、英雄成长与代际控制

成长线	作用	主要来源	边界
等级	基础属性与技能等级上限	经验札、探索、塔防	受玩家等级软限制
星级	解锁技能节点与少量成长	重复碎片、通用碎片	设保底与碎片转换
技能	强化机制而非只加倍率	技能墨、英雄任务	关键功能在低阶开放
装备	部位属性与套装取舍	锻造、Boss、活动	可拆卸，无损继承强化
元素共鸣	主副元素构筑与城市岗位	关系任务、共鸣材料	横向选择，可重构
专属法器	角色玩法变化与外观	长期活动、限定池复刻	不作为唯一克制答案

新代英雄采用“机制侧移 + 温和数值抬升”，不让旧英雄在一季内失效。首发英雄至少能在主队、第二队、驻防、集结加入、城市岗位或联盟仪式中保留一种稳定用途。数值目标为新一代同养成英雄约高 5%至 8%基础效率，但需要队伍和环境才能放大。

重复英雄碎片先用于星级，满星后转为元素印记。印记可在同元素兑换池购买通用碎片、技能墨或旧代专武材料，降低抽卡废物感。保底跨池继承，概率与兑换成本在正式上线前需经过法规和地区合规审核。

5、T1–T10 部队

阶级	定位	大厅/源塔锚点	首版强度锚点	晋升
T1	学徒	6	相对 T1 约 1.00 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T2	学徒	9	相对 T1 约 1.16 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T3	学徒	12	相对 T1 约 1.32 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T4	正规	15	相对 T1 约 1.48 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T5	正规	18	相对 T1 约 1.64 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T6	正规	21	相对 T1 约 1.80 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T7	精锐	24	相对 T1 约 1.96 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T8	精锐	27	相对 T1 约 2.12 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T9	精锐	30	相对 T1 约 2.28 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶
T10	王座	升华 3	相对 T1 约 2.44 倍基础效能	可由低阶批量晋升至当前最高可训练阶

部队不采用拖动合成。大厅等级解锁最高 T 阶，玩家可直接训练新兵或把现有低阶兵批量晋升至当前最高阶。晋升消耗差额资源与时间，活动积分按真实增量计算，避免通过反复低阶操作刷取异常收益。

6、光明与黑暗特种方阵

- 第三赛季后开放，每支行军最多部署 1 个特种方阵；光暗不能同队。
- 光明执行净化、稳定和延长一次相生链；黑暗执行腐化、短时封锁和打断一次相生链。
- 不建设光井或暗井，不增加基础采集资源，不替代五座兵营与五系英雄。
- 部署许可由赛季目标、联盟研究和公共商店获得；付费不能突破部署数量。
- 赛季结束回收许可，保留图鉴、剧情、熟练记录和外观；下季按规则重新获取。

因此，光暗方阵是对五元素阵容的特殊补充，不会形成额外的第三方阵，也不会取代基础五元素的长期培养价值。

八、战斗公式、地形与世界地图

1、世界地图结构

世界地图使用六边形区域组织，但视觉不展示密集棋盘格。每个服务器由多个安全腹地、联盟争夺区和一个王座核心区组成。玩家城市出生在腹地，前七日受到分阶段保护；联盟通过净化节点向外连接，只有网络覆盖的区域才能建设前哨、传送门和防御法阵。

地形由固定基础层与临时元素影响层组成。固定层包括平原、森林、河谷、矿丘、红岩和山地，决定行军与基础加成；影响层来自赛季异常、节点仪式或联盟设施，持续数分钟至数小时。玩家不能永久画河、烧林或堵路，只能在预设法阵槽位上改变局部规则，保证可读性、服务器性能与反堵塞设计。

区域	PVP 规则	建设权	资源与目标	失败后果
安全腹地	仅同意切磋或系统事件	个人城市与公共新手节点	基础采集、剧情、低阶腐化营地	无城损，低量伤兵
联盟争夺区	侦察、拦截、集结开放	需连接联盟地脉	高阶资源、关口、异常设施	伤兵、行动力、节点控制
王座核心区	赛季窗口全面开放	依关口与中继站	王座、跨区中继、赛季终局	领地和排名损失；城市可被迁移

2、地形与影响层

基础地形首先服务地图拓扑，而不是提供大量战斗加成。每种地形只有一个主要规则 and 一种清晰处理方式。元素不会因为站在“本系地形”上自动获得大幅属性，以免玩家被迫围绕地图更换整套养成。

地形	一句话规则	地图作用	战斗影响	主要处理方式
平原	走得快	标准通行; 道路完整时行军时间 - 15%	无额外战斗修正	适合快速集结, 也最容易被发现
森林	藏得住	进入后隐藏元素使详情, 移动速度 - 10%	伏击方首轮受到的远程伤害 - 5%	主动侦察可揭示; 固定清障位可取消隐蔽
河流	必须过桥	仅能从渡口或桥梁通过	渡河后首轮技能蓄力速度 - 8%	争夺渡口, 或由联盟建设工程通道
山地	卡住路线	不可直接通行, 只能通过山口	山口驻防获得结构保护 + 8%	集结攻关、绕行或控制另一处山口
遗迹 / 矿区	可以建设	提供前哨、瞭望或工程槽位与赛季资源	普通野战无修正	先清理守军, 再由联盟投入材料建设

3、自动战斗与数值锚点

世界 PVP 不要求玩家手动释放技能。战斗在相遇时锁定队伍快照，根据侦察信息、队伍阵型、英雄速度、地形、士气与元素状态按战斗轮结算。玩家的操作空间在战前编队、路线选择、集结时序、拦截与撤退，而不是拼网络延迟。

基础有效伤害

有效伤害 = 兵力系数 × 攻击 ÷ (攻击 + 防御 × 0.8) × 技能倍率 × 元素修正 × 地形修正 × 随机波动。

基础伤害锚点：单次有效伤害 = 兵力系数×攻击/（攻击 + 目标防御×0.8）×技能倍率×元素修正×地形修正×随机波动。随机波动控制在 0.97 至 1.03，确保战报可复现。元素修正基础为 1.00，正确克制通常通过降低护甲、移除状态或打断技能产生约 10% 至 20%的有效优势，直接伤害修正上限 1.12。

战斗以 10 秒为一轮，普通遭遇最多 12 轮；若未决出结果，双方按剩余战力和任务类型撤离或进入僵持。集结战以队长属性提供上限，成员方阵仍保留兵种、关键首英雄加入技能和伤兵归属，避免成员只提供匿名兵力。

变量	首版锚点	设计目的
攻击/防御换算	攻击÷（攻击 + 防御×0.8）	降低线性碾压，保留防御价值
直接克制倍率	1.00-1.12	克制以机制为主，不做大额猜拳
地形修正	0.92-1.10	让路线重要但不决定一切
随机波动	0.97-1.03	保留轻微不确定，战报仍可复盘
士气范围	80-120，影响±8%	把连续作战和补给纳入战略
轮次	10 秒/轮，最多 12 轮	控制服务器成本与战斗叙事长度

4、侦察与信息规则

侦察为“公开信息 + 主动侦察”两层。玩家在没有侦察时也能做基本判断，不会因为完全盲猜而被元素克制；主动侦察提供针对性编队所需的精确信息。

信息层	默认可见	额外获得	反侦察影响
公开信息	队伍规模区间、两个方阵元素、行军方向、目标类型	森林中不显示元素使详情	不能隐藏方阵元素，只能扩大兵力误差
主动侦察	消耗侦察次数并等待短时间	两名元素使、精确兵力、主要技能、临时增益	延长侦察时间或保留 10%兵力误差，不制造虚假英雄

5、地图行动规则

地图操作统一为七类。拦截不再作为独立复杂指令：玩家对移动队伍下达攻击，系统自动计算可相遇点并显示成功概率；如果路线无法相交，按钮直接不可用。

行动	用途	主要成本	主要风险 / 限制
侦察	获得对手精确信息	侦察次数、等待时间	暴露来源、进入冷却
采集	从资源点装载元素精华和材料	行动力、队列时间	可被攻击；撤退保留已装载部分
驻防	保护关口、设施或盟友城市	占用行军队列	可能遭到多支集结连续攻击
攻击	攻击静止或移动目标；自动计算相遇点	行动力、行军时间	目标可能改道、增援或撤退
集结	多人协同攻击城市、关口和设施	集结等待、容量限制	准备阶段公开，目标可组织防守
建设 / 修复	建造三类联盟设施或恢复耐久	材料、施工值、时间	施工队可被驱离，但已完成进度不退
迁城	把城市转移到合法地块	迁城许可、冷却	必须处于安全状态并满足联盟覆盖条件

6、战损、治疗与失败恢复

战争需要有代价，但不能让玩家因一次离线袭击失去长期养成。普通野战以轻伤和重伤为主；攻城与王座战提高阵亡比例。英雄、建筑等级、装备和永久科技不会因 PVP 失败下降。

战斗类型	轻伤	重伤	阵亡	额外后果
普通野外 / 采集冲突	70%	25%	5%	行动力与当前任务失败
设施 / 关口争夺	65%	28%	7%	设施耐久或控制进度变化
攻城 / 王座决战	60%	30%	10%	城市耐久、领地和赛季积分风险

- 轻伤在队伍返回后自动恢复，不占用治疗队列。
- 重伤进入治愈庭院；容量溢出时进入 24 小时救援池，玩家有时间处理。
- 城市耐久归零后强制迁往联盟腹地或安全区，获得 8 小时保护和一次免费迁城。
- 当日可掠夺资源存在上限；宝库资源、英雄、装备和付费货币不可被掠夺。
- 战败摘要必须优先解释一个关键原因：元素机制、路线 / 地形、兵力或集结时序。

7、战报与结果解释

战报采用两层而不是专家化三层。默认层面向普通玩家，展开层面向需要复盘的核心玩家。所有影响胜负的临时规则都必须出现在战报中，不能存在不可见的后台加成。

层级	显示内容	回答的问题
摘要	胜负、双方剩余兵力、伤兵、一个关键原因、推荐调整	我为什么赢 / 输？下一次改什么？
详细	每轮技能、状态变化、元素克制、地形修正和属性快照	具体在哪一轮拉开差距？规则是否按预期生效？

九、联盟、外交与社会结构

1、联盟设计目标

联盟是中后期留存的主要载体，承担共同成长、资源互助、地图建设、定时活动、战争组织和服务器外交。系统采用成熟 4X 手游常见的“帮助—捐献—科技—商店—活动—领土”链条，但围绕《元素纪元》的地脉网络重新组织，并限制永久战力滚雪球。

目标	对应机制	避免的问题
让新玩家迅速获得归属	推荐联盟、入盟任务、联盟帮助和欢迎指引	只加入不互动，聊天频道无法融入
让普通成员有可见贡献	建设、修复、侦察、运输、活动与帮助均产生贡献	联盟价值只由高战力玩家决定
形成长期共同成长	五级联盟、公共科技、商店和里程碑	每个赛季重新组织导致关系断裂
控制大联盟滚雪球	等级不直接提高攻击；战场、集结和设施受独立上限约束	150 人容量直接碾压小联盟
降低管理成本	R1—R5 权限、岗位、行动小队、日志和代理盟主	全部事务依赖盟主人工记忆和聊天截图

2、创建、加入与退出

2.1 创建条件

- 玩家完成首次世界地图出征并解锁联盟使馆后，可以创建或加入联盟。
- 创建联盟消耗一张可由主线获得的“联盟契约”；付费货币只能补足，不设置高额创盟门槛。
- 创建时选择名称、简称、主要语言、活跃时段、目标强度和加入方式；联盟名称需要通过审核。
- 创盟后获得 72 小时招募保护：不会被宣战，但也不能占领联盟争夺区的高级设施。

2.2 加入方式

方式	适用联盟	规则
自由加入	新手、休闲、公开招募联盟	达到最低源塔等级即可直接加入；系统优先推荐同语言、同时区联盟
申请审核	常规活跃联盟	申请包含战力区间、活跃时段和玩法倾向，不展示消费金额
邀请加入	熟人、转服和赛季组队	R4 以上可邀请；被邀请者仍受服务器和赛季资格限制

玩家主动退出后 12 小时内不能加入新联盟；被踢出不触发该冷却。联盟贡献币、个人功勋和已购外观跟随玩家，未领取的联盟排行奖励按退出时档位邮件结算。处于集结、驻防、运输或赛季决战名单中的玩家必须先结束行动才能退出。

3、五级联盟成长

联盟等级为永久资产，不随八周赛季重置。联盟经验达到阈值后自动升级，不需要盟主额外付费。每升一级增加 20 名成员上限；等级主要解锁管理、福利和协作效率，不直接提供全军攻击、防御或元素克制。

等级	累计联盟经验	成员上限	管理与协作解锁	预期成长时间
1 级	0	60	基础帮助、捐献、商店；1 条建设队列	创建即拥有
2 级	25,000	80	联盟任务看板；R4 席位 + 1；活动难度 II	约 5—8 天
3 级	100,000	100	行动小队、第二套科技预设；2 条建设队列	约 3—4 周
4 级	300,000	120	跨联盟协定、第二活动时段；活动难度 IV	约 2—3 个月
5 级	750,000	150	联盟名片主题、纪念建筑；3 条建设队列	约 4—6 个月

4、联盟经验与个人贡献

成员完成联盟行为时，同时获得三种结果：联盟经验用于升级；个人贡献用于联盟商店和赛季评价；联盟资金用于科技与公共建设。三者不做完全等价兑换，避免某一种高付费行为同时垄断所有成长。

行为	联盟经验	个人贡献	限制与说明
完成一次联盟帮助	2	2	每日前 20 次计入奖励，之后仍可帮助但不重复产出
完成一次基础捐献	5	5	每日 10 次免费额度；资源成本逐次增加，次日重置
完成联盟日常委托	10—30	等量	运输、侦察、采集、修复四类随机出现
参与公共设施施工	按有效施工值结算	按实际贡献	挂机、重复进出和无材料施工不计入
联盟活动里程碑	500—5,000 / 档	按个人行为	按联盟整体完成度发放，不与个人付费额直接挂钩
占领或守住关键节点	1,000—8,000	按参战、建设、侦察和后勤分配	同一目标首次或赛季阶段内有限次数计入

5、联盟帮助

玩家可以对建筑、研究、治疗和部队晋升发起帮助请求。盟友点击帮助后缩短剩余时间，并获得少量个人贡献。该系统承担每日最轻量的社交触点，让不参加战争的成员也能持续感受到联盟价值。

项目	首版规则	设计目的
单次帮助效果	减少剩余时间的 1%，最低 30 秒、最高 60 秒	高低等级项目都有可感知收益，同时避免极端压缩
单项目帮助次数	由联盟使馆决定，首版上限 10—30 次	把个人城市成长与联盟活跃连接
个人奖励次数	每日前 20 次获得贡献；之后可继续免费帮助	控制刷取，不阻止社交互助

项目	首版规则	设计目的
一键帮助	R1 以上均可使用，按请求时间先后处理	减少逐条点击，不把重复操作当深度

6、捐献与联盟科技

联盟科技由成员捐献积累研究点，R4 岗位选择当前推荐项目。每名成员每天拥有 10 次免费捐献，间隔恢复；额外捐献只能使用基础资源，不能直接购买完成。科技分为四条永久支线和一条赛季支线。

科技线	永久 / 赛季	代表效果	边界
发展	永久	帮助次数、联盟资金效率、基础采集容量	不直接增加高级资源产出
地脉	永久	前哨修复、瞭望时间、工程通道施工效率	不能增加地图设施硬上限
恢复	永久	重伤治疗速度、救援池容量、战后援助	不免除阵亡和行动力成本
组织	永久	任务刷新、行动小队预设、集结提醒和日志容量	以便利性为主，不提供战斗倍率
赛季研究	每季重置	当季异常地形处理、公共 Boss 或王座规则	赛季结束清零，免费线可完整获得核心规则

7、联盟商店与联盟礼物

联盟商店

成员使用个人贡献币购买基础资源包、通用加速、迁城许可、侦察次数、治疗材料和轮换外观。商品分为每日常驻、每周轮换和赛季限定三栏；英雄通用碎片设周购买上限。光明、黑暗部署许可和关键赛季规则不进入商店。

联盟礼物

成员完成重要里程碑或购买指定礼包时，可以向联盟生成共享礼物。礼物主要提供贡献币、基础资源和庆祝表现，每名成员每日领取存在软上限；联盟礼物不产生联盟经验、不提供独占英雄，也不与王座战临时属性绑定。这样保留群体庆祝和社交回馈，避免联盟以成员消费能力进行硬筛选。

8、职级、岗位与权限

联盟采用 R1—R5 五级职级。职级决定基础管理权限，岗位决定具体职责。R4 不是单一“副盟主”，而是战争、地脉、外交、后勤四类官员；高价值操作保留日志和二次确认。

职级	定位	主要权限	限制
R5 盟主	最终负责人	任命官员、调整科技优先级、签署重大协定、发起解散	仅 1 人；高额公共支出与解散需二次确认
R4 官员	职能管理	按岗位管理集结、建设、外交、任务和招募	席位从 1 级 4 个增至 5 级 8 个；权限按岗位拆分
R3 队长	行动小队负责人	发布小队标记、审批 R1、组织活动名单	不能动用高额资金、拆除设施或踢出 R3 以上成员
R2 成员	稳定成员	参与科技、商店、活动、建设和联盟投票	无管理权限
R1 新人	观察与融入期	帮助、捐献、聊天和基础活动	入盟 24 小时后才能领取部分排行奖励

四类 R4 岗位

岗位	职责	关键工具
战争官	集结模板、驻防轮换、战场标记和战后复盘	到达时序、战报库、战斗名单
地脉官	前哨、瞭望塔、工程通道的建设与修复	路线规划、材料预算、断线预警
外交官	互不攻击、通行、共同防御和服务器沟通	协定模板、关系标签、违约日志
后勤官	公共任务、材料缺口、治疗援助和回流接待	任务看板、运输队、救援池预警

9、联盟活动

活动采用每日轻协作、每周定时活动和赛季战争三层结构。联盟可设置一个主要活跃时段；4 级后增加第二时段，但同一成员只能领取一次完整奖励。所有定时活动提供异步补偿任务，避免单一时区决定全部收益。

活动	频率	核心玩法	成员价值
元素巨兽围猎	每周 2—3 次	固定时间集结攻击 Boss，比较配队和集结效率	队长发起集结；普通成员提供正确方阵和增益
腐化潮防卫	每周 1 次	多波敌人攻击成员城市与联盟设施	驻防、互援和治疗均计入贡献
联盟远征	每周 1 轮	成员预设两队，进行异步联盟对抗	低在线压力；强调编队深度而非即时操作
公共建设周	双周轮换	完成运输、修复、清障和侦察目标	低战力成员是主要推进者
关口 / 王座战	赛季阶段	围绕路线、设施、集结和驻防争夺	战争、地脉、外交和后勤岗位同时参与

10、集结、驻防与战争组织

联盟人数扩容不应直接等于战场人数优势。单个集结容量由发起者、指挥建筑和赛季规则决定；单一节点同时存在的进攻集结与驻防队列均有上限。多余成员可以承担第二战线、侦察、护送、维修和伤兵援助。

规则	首版锚点	目的
单集结人数	上限 20 名成员，受指挥建筑影响	保留主力组织，同时避免 130 人堆入一个战斗实例
节点并发	最多 3 支进攻集结 + 3 支驻防轮换	控制服务器压力和画面可读性
集结准备	5 / 10 / 30 分钟三档	匹配近战突袭、常规组织和跨时区大型战斗
成员贡献	兵力、元素方阵、加入技能和伤兵分别归属	普通成员不是匿名填兵
战争窗口	关键设施使用提前公告的争夺时段	降低全天候夜袭与被迫在线

11、盟主继任、解散与成员保护

- 盟主连续离线 72 小时后，R4 可发起代理申请；24 小时内由 R3 以上成员投票确认。
- 盟主离线 7 天或账号失效时，系统优先向近 14 日贡献最高且无处罚记录的 R4 转移职位。
- 解散联盟需要 72 小时冷静期和二次确认；赛季第七周王座决战期间禁止解散。
- 批量踢出超过 10 名成员需要第二名 R4 确认，并提示未领取奖励、驻防和活动名单。
- 被踢成员的个人贡献币永久保留；赛季个人奖励按其真实贡献邮件结算。

- 聊天举报、屏蔽和平台处罚独立于联盟职级，盟主不能删除安全审计记录。

12、赛季继承、转服与合并

资产	赛季结束	转服 / 合并规则
联盟等级与成员上限	永久保留	转服需满足目标服联盟容量；合并不叠加等级
永久联盟科技	永久保留	承接方保留，离盟玩家不携带科技
联盟资金与商店	永久保留，设跨季携带上限	合并时按规则转为承接方资金
领土、节点与设施	全部重置	不能随转服或合并携带
赛季科技与光暗许可	全部重置 / 回收	只保留图鉴、称号和外观记录
个人贡献币	个人永久保留	随玩家转服，不可赠送

十、服务器生命周期与八周赛季

1、永久与重置边界

服务器是长期社区，赛季地图是周期竞技场。玩家城市、英雄、装备、收藏和永久科技持续成长；领土、地脉控制、赛季科技、特种许可和排名在结算后重置。重置前以清单逐项预告，所有赛季资源在背包中标明过期时间与折算规则。

新赛季首周根据永久战力分层生成任务与中立敌人，地图建设从零开始，但高战力优势被限制在行军容量、英雄深度和效率，不直接继承上一季的关口控制。跨服匹配考虑服务器年龄、活跃人数、付费分布、历史胜率和时区，而非只按总战力。

资产	赛季结算	设计理由
城市等级与建筑	永久保留	维护长期投入价值
英雄、装备、法器	永久保留	支撑收集与商业化
基础科技	永久保留	形成账号成长
赛季科技	全部重置	每季重新学习规则
联盟领土与节点	全部重置	打破地图固化
赛季资源	过期或按比例折算纪念币	避免囤积跨季碾压
光暗部署许可	回收	保持稀有元素为赛季工具
图鉴、称号、纪念物	永久保留	保存历史与表达价值

八周赛季时间线



永久保留：城市、元素使、装备、收藏、主科技 赛季重置：领土、地脉控制、赛季科技、光暗许可、排名

2、八周目标

周	主题	核心内容	风险控制
第 1 周	开荒与 PvE 净化	个人源塔、第一段联盟网络	PVP 仅开放低风险切磋
第 2 周	联盟建网	前哨、公共订单、岗位建立	争夺区边缘开放
第 3 周	区域战争	设施控制与第一次正式集结	城市耐久损失有限
第 4 周	中央关口	多联盟外交、关口攻防	开放跨区域道路
第 5 周	元素异常	当季规则改变局部影响层	提供转修与预演
第 6 周	跨区域远征	中继站、服务器协作	临时跨区战场
第 7 周	地脉王座决战	控制、校准、公共目标	两档时间窗与补偿场
第 8 周	结算与转服	剧情终章、分配、复盘	关闭大规模城战

3、四个赛季样例

第一季：断流之春

五条地脉刚刚复苏，主要敌人为无主腐化物。联盟学习净化、连接和关口规则；地图中央是失灵的环形源阀。

核心规则：春潮使河谷周期涨落，水系可缩短渡河时间，土系可在固定槽位筑堤。最终胜利不是摧毁敌城，而是控制三座源阀并完成联合校准。

产品验证：完成新手教学、建立赛季语言、验证地脉网络是否比传统铺路更易读。无光暗单位，减少首季认知负担。

周段	内容落点	轻玩法连接	联盟连接
W1-W2	调查异常、恢复区域节点	塔防展示新敌人和状态	选择首条网络方向
W3-W4	区域设施与关口冲突	净化给出路线情报	建设、截断、驻防
W5-W6	季中特殊规则与跨区	限时塔防/炼成订单	资源交换和远征
W7-W8	王座方案与结局	终章关卡复盘机制	决战、校准、分配

第二季：赤炉迁徙

移动火脉使资源区每 48 小时改变活跃位置，联盟必须在建设与追逐之间选择。矿丘构造被过热唤醒。

核心规则：火与金的攻城效率提高，但持续过热会降低防御；水木混编可稳定补给站。王座是一座会缓慢移动的赤炉平台。

产品验证：验证动态目标能否打破领土固化，同时保证中小联盟可通过预测、运输和截断赢得局部收益。

周段	内容落点	轻玩法连接	联盟连接
W1-W2	调查异常、恢复区域节点	塔防展示新敌人和状态	选择首条网络方向
W3-W4	区域设施与关口冲突	净化给出路线情报	建设、截断、驻防
W5-W6	季中特殊规则与跨区	限时塔防/炼成订单	资源交换和远征
W7-W8	王座方案与结局	终章关卡复盘机制	决战、校准、分配

第三季：昼隙协定

天空出现可控的光明裂隙，联盟通过公共净化目标获得有限部署许可。光明不建立独立源井，也不替代五系。

核心规则：每队最多一支光明特种方阵。其作用是净化黑斑、稳定地脉并延长一次相生链；许可由赛季目标和公共商店获得，付费不能突破数量。

产品验证：引入第一类稀有元素，重点验证其是否增加阵容决策而非形成必抽战力门槛。赛季结束回收许可，保留图鉴与外观记录。

周段	内容落点	轻玩法连接	联盟连接
W1-W2	调查异常、恢复区域节点	塔防展示新敌人和状态	选择首条网络方向
W3-W4	区域设施与关口冲突	净化给出路线情报	建设、截断、驻防
W5-W6	季中特殊规则与跨区	限时塔防/炼成订单	资源交换和远征
W7-W8	王座方案与结局	终章关卡复盘机制	决战、校准、分配

第四季：蚀痕回声

旧文明封存的黑暗蚀痕被开启。黑暗可以短时封锁节点或打断相生链，但也会提高自身承受的净化伤害。

核心规则：黑暗方阵同样每队最多一支，来源包括赛季任务、联盟研究与跨区兑换。光暗不能同队，双方都不消耗新基础资源。

产品验证：形成光暗对抗但维持五元素主循环。终局王座分为稳定、腐化与平衡三种结局，对应不同叙事和外观，不改变永久战力。

周段	内容落点	轻玩法连接	联盟连接
W1-W2	调查异常、恢复区域节点	塔防展示新敌人和状态	选择首条网络方向
W3-W4	区域设施与关口冲突	净化给出路线情报	建设、截断、驻防
W5-W6	季中特殊规则与跨区	限时塔防/炼成订单	资源交换和远征
W7-W8	王座方案与结局	终章关卡复盘机制	决战、校准、分配

4、追赶、回流与转服

晚进玩家获得“共鸣等级”，其建筑、研究和训练加速随服务器中位数动态衰减，追到中位数 80%后逐步结束；它不会直接赠送顶级英雄。回流玩家按离线 7、14、30 天获得分层任务，奖励为资源选择箱、通用碎片、治疗与迁城便利，并被推荐到语言、时区和活跃度匹配的联盟。

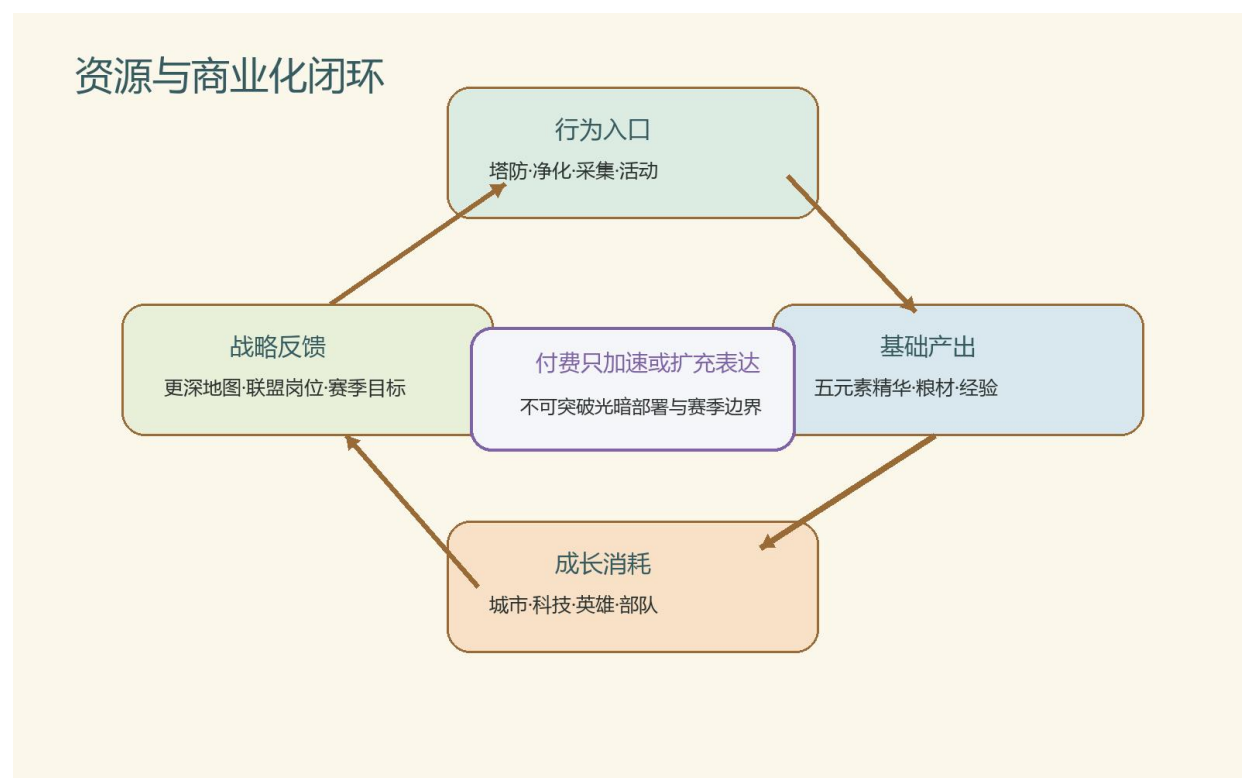
转服只在第八周窗口开放。目标服需处于相近源塔上限和英雄代际，系统根据战力分位限制高战玩家名额，同时为集体迁移提供联盟意向工具。离开服务器前必须解除驻防、结清市场订单和领取赛季奖励，避免资产悬挂。

十一、经济模型与商业化

1、经济目标

经济设计同时服务三件事：让免费玩家持续获得策略选择，让中度付费玩家能明确缩短时间，让高付费玩家在联盟中有影响力但不能绕过规则边界。系统售卖的是成长效率、角色获取确定性、编队便利和个性表达，而不是无限部署、免疫战败或独占元素。

五元素精华既是主题资源也是专精选择。每周提供一次免费贸易配额，联盟市场允许按动态比例交换，系统设置价格上下限防止跨账号输送。基础资源可被有限掠夺，英雄与高级材料不可被掠夺。所有礼包都标示等价资源、适用阶段和过期条件。



2、英雄招募

项目	首版规则	玩家保护
常驻池	基础五系与首发英雄；80 抽保底 SSR	保底跨同类池继承，公开概率
限定池	赛季英雄或专属法器；不含光暗部署许可	100 抽定向保底，复刻时间提前公告
重复转换	满星后转元素印记	可换通用碎片、旧代法器和技能材料
免费来源	日常、赛季免费线、联盟商店与活动	活跃玩家可长期获得核心英雄
首充	提供资源与常驻英雄自选加速	角色也可通过常驻积累获得

3、付费品类

品类	售卖价值	建议节奏	禁止事项
月卡	每日货币、第二建筑队列、便利收取	30 天	不可增加光暗部署
赛季通行证	材料、通用碎片、剧情外观	8 周	免费线必须含规则所需资源
成长基金	随源塔等级返还货币	一次性分段	不与限时排名强绑定
加速礼包	建筑、研究、训练、治疗加速	活动窗口	限制无限积分和异常囤积
英雄/法器	收集、构筑、角色表达	轮换复刻	关键克制不能只有单一付费英雄
外观	城市、部队、法术、轨迹、旗帜	常驻 + 节庆	限定外观不附战斗属性
便利	编队预设、战报收藏、自动订单	订阅或解锁	不可自动完成高收益玩法

4、价格与价值锚点

首版价格采用地区化档位，在 GDD 中只定义相对价值：通行证付费线总价值约为直接购买资源的 4 至 6 倍，但分八周释放；限定英雄保底成本应在目标地区完成用户研究后确定。任何“超值百分比”必须基于可追溯的常驻商店价格。

礼包触发不使用连续失败后的情绪操纵。战败后界面先提供免费治疗、联盟援助、保护和迁城，再展示可选恢复包；恢复包不含报复性攻击加成。未成年人、消费提醒、概率公示、退款与地区法规由发行阶段建立独立合规清单。

5、经济健康指标

指标	观察目的	预警信号	应对
资源产消比	判断各阶段是否卡死或通胀	库存中位数连续两周翻倍/归零	调整活动产出与建筑配方
付费集中度	避免单一大户决定服务器	Top1%贡献过高且胜率相关	匹配、部署上限与集结权重修正
英雄使用率	检查是否存在无条件最优	单英雄主队率超过 55%	机制反制、横向补强、免费替代
伤兵恢复时长	控制战败流失	中位玩家需超过 24 小时恢复	提高慢回、联盟援助和救援池
市场交换价	发现跨系资源失衡	单系长期触及价格上限	轮换任务与配方权重调整

十二、活动、回流与长期运营

1、运营节奏与活动

日常解决“今天做什么”，每周解决“联盟为何集合”，赛季解决“八周争什么”，年度解决“为什么仍记得这个世界”。活动不另起炉灶，而是轮换已有元素、角色、地图和岗位。每个活动必须标注它强化的核心循环、消耗的库存和结束后的资产去向。

运营日历每周至少留出两天低压窗口，不叠加大型冲榜、王座战和限定招募的最后期限。跨时区联盟的定时活动提供两个窗口，账号只能领取一次核心奖励；异步贡献给无法到场者约 70%的基础收益，但不提供决战控制权。

活动	层级	规则摘要	主循环连接
元素轮换	每日	指定两系获得额外塔防掉落，鼓励横向尝试但不强迫重练	轻玩法→英雄经验与城市资源
地脉委托	每日	侦察、运输、净化三选二，允许普通成员贡献联盟进度	个人任务→联盟节点
源塔值日	每日	处理居民、能源与小型事故选择，产出城市声望	经营叙事→城市增益
迷雾远征	每日	三支队伍异步探索路线，职业标签影响事件解法	英雄编成→地图情报
联盟仪式	每周	多人共同完成塔防波次和法阵连线，按岗位结算	手操 PvE→联盟公共增益
五井竞赛	每周	以效率而非纯消耗计分，五系任务可互换一次	资源规划→排行榜
构装巨像	每周	世界 Boss 按破甲、控制、治疗和后勤分别记贡献	多职能→联盟奖励
节点攻防演练	每周	低损耗模拟争夺，给管理层练习集结和驻防轮换	教学→真实战争
炼成节	双周	合成只用于修复订单与外观部件，避免永久合成劳动	辅助玩法→收藏
王座预演	赛季	在决战前开放限时沙盘，复现关键地形但不掉真实兵	预演→赛季战
元素异常	赛季	改变局部元素影响层，迫使联盟调整网络与混编	世界规则→区域冲突
跨区远征	赛季	多个区服在临时战区争夺中继站，主城仍在原服	服务器→跨服

活动	层级	规则摘要	主循环连接
归乡共鸣	回流	按离线天数给可追赶资源与联盟推荐，不赠限定战力	回流→生态修复
学徒协作	长期	活跃玩家带回流者完成净化，双方获得外观和便利奖励	社交→留存
周年地脉会	年度	旧赛季机制轮换复刻、社区投票与剧情纪念	收藏→品牌
元素使纪行	年度	围绕角色关系发布短剧情、塔防关卡与皮肤	叙事→商业化

元素轮换 | 每日

元素轮换的定位是“指定两系获得额外塔防掉落，鼓励横向尝试但不强迫重练”。它通过轻玩法→英雄经验与城市资源回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

地脉委托 | 每日

地脉委托的定位是“侦察、运输、净化三选二，允许普通成员贡献联盟进度”。它通过个人任务→联盟节点回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

源塔值日 | 每日

源塔值日的定位是“处理居民、能源与小型事故选择，产出城市声望”。它通过经营叙事→城市增益回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立

永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

迷雾远征 | 每日

迷雾远征的定位是“三支队伍异步探索路线，职业标签影响事件解法”。它通过英雄编成一地图情报回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

联盟仪式 | 每周

联盟仪式的定位是“多人共同完成塔防波次和法阵连线，按岗位结算”。它通过手操PvE→联盟公共增益回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

五井竞赛 | 每周

五井竞赛的定位是“以效率而非纯消耗计分，五系任务可互换一次”。它通过资源规划→排行榜回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

构装巨像 | 每周

构装巨像的定位是“世界 Boss 按破甲、控制、治疗和后勤分别记贡献”。它通过多职能→联盟奖励回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立

永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

节点攻防演练 | 每周

节点攻防演练的定位是“低损耗模拟争夺，给管理层练习集结和驻防轮换”。它通过教学→真实战争回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

炼成节 | 双周

炼成节的定位是“合成只用于修复订单与外观部件，避免永久合成劳动”。它通过辅助玩法→收藏回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

王座预演 | 赛季

王座预演的定位是“在决战前开放限时沙盘，复现关键地形但不掉真实兵”。它通过预演→赛季战回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

元素异常 | 赛季

元素异常的定位是“改变局部元素影响层，迫使联盟调整网络与混编”。它通过世界规则→区域冲突回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立

永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

跨区远征 | 赛季

跨区远征的定位是“多个区服在临时战区争夺中继站，主城仍在原服”。它通过服务器→跨服回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

归乡共鸣 | 回流

归乡共鸣的定位是“按离线天数给可追赶资源与联盟推荐，不赠限定战力”。它通过回流→生态修复回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

学徒协作 | 长期

学徒协作的定位是“活跃玩家带回流者完成净化，双方获得外观和便利奖励”。它通过社交→留存回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

周年地脉会 | 年度

周年地脉会的定位是“旧赛季机制轮换复刻、社区投票与剧情纪念”。它通过收藏→品牌回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；

结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

元素使纪行 | 年度

元素使纪行的定位是“围绕角色关系发布短剧情、塔防关卡与皮肤”。它通过叙事→商业化回到主循环：进入活动前复用现有英雄、元素和体力；活动中不创建独立永久装备；结束后奖励进入城市、英雄、联盟或收藏系统。活动的首要验证指标不是单日消耗量，而是参与率、完成分布、第二周复玩和是否挤压联盟核心内容。

2、回流与召回

回流首屏先说明离线期间发生的三件事：服务器进入哪个阶段、原联盟是否仍在、当前最短追赶路径是什么。系统用“回流路线卡”把任务压缩为城市恢复、英雄补强、联盟重连三个主题，七天内不要求参与高损耗 PVP。

老玩家带回流者完成学徒协作可获得旗帜纹样、聊天表情和少量便利材料，不能获得独占战斗属性。若原联盟解散，系统根据语言、时区、活动偏好和战力段推荐三个联盟，并允许携带一次免费迁城。

3、内容生产管线

内容类型	复用资产	新增成本	验收重点
新英雄	五系规则、装备框架、动画骨架	角色、美术、技能、剧情	是否形成新构筑而非纯替代
新赛季	八周骨架、地图工具、联盟系统	规则、地图、异常、结局	重置边界与弱势恢复

内容类型	复用资产	新增成本	验收重点
塔防关卡	敌人标签、塔、法术、场景套件	路径、波次、机关	60–120 秒信息可读性
联盟活动	节点、仪式、贡献系统	目标组合与奖励	岗位覆盖和时区公平
外观主题	角色骨架、城市插槽、轨迹	美术与音频	无属性、可预览、风格一致

十三、美术、UI、音频与表现规范

1、美术风格

最终美术方向为温暖 2D。关键词是“可居住、可触摸、可辨认”：建筑能看见门窗、工坊和使用痕迹；角色像工匠、旅行者、学者与守卫；魔法特效帮助理解机制而非淹没画面。整体明度偏高，冲突场景保持风险感但不使用血腥、尸体或持续黑屏。

尺度遵循大众接受度。源塔是城市地标但不通天，王座是复杂公共设施而非神座；元素生物以小型伙伴、构装和守护者为主。只有赛季终局短暂提高奇观尺度，且通过居民、桥梁、车辆等参照保持空间可信。

五系主色分别为暖金、叶绿、湖蓝、橙红与赭黄，黑白不是基础元素色。光明使用米白、浅金和棱镜色，黑暗使用深蓝紫与炭灰，避免纯白圣洁和纯黑邪恶的简单编码。任何界面同时出现三种以上元素时，使用形状、纹理与图标辅助色彩识别。

2、竖屏 UI 架构

主城界面上半部展示可交互城市，下半部保留拇指区：左下为城市/世界切换，中央为任务与当前成长目标，右下为英雄、部队、联盟与活动。资源条默认折叠为总览，点击展开五系精华，避免顶栏同时显示十余种货币。

塔防界面将路径和敌人放在上方 70%区域，法术与英雄头像位于底部安全区。世界地图采用“当前任务—联盟指令—个人队列”三层标记，默认隐藏低优先级图标；颜色与形状双编码节点归属。战报先给结论与关键原因，专家数据按需展开。

界面	首屏必须回答	次级信息
主城	现在可收取什么、下一目标是什么	建筑队列、居民事件、贸易
塔防	敌人从哪来、什么能克制、能量多少	波次详情、塔分支
世界地图	我在哪、联盟要去哪、风险多大	资源、行军、关系标签
编队	主副元素、相生链、被谁克制	装备、科技、战报推荐
联盟	当前公共目标、我的贡献方式	岗位、协定、日志

3、音频与反馈

音频以木管、拨弦、手鼓和轻量环境声建立温暖奇幻。五系拥有材质化声音：金是清脆机械回响，木是枝叶与呼吸，水是回流与玻璃泛音，火是陶炉与短促爆裂，土是低频石块和压实声。战斗音乐随联盟集结和节点压力增加层次，不持续用高强度合唱。

正确克制需要同时给出状态图标、轮廓变化、短音效和战报关键词；相生链以沿方阵流动的细线表现。失败反馈先解释“机制未处理”，再显示战力差距。震动只用于施法确认、节点连接和关键警报，允许分别关闭。

十四、数值锚点、KPI、风险与验证

1、首版数值锚点

维度	首版锚点	验证目标
塔防单局	60-120 秒；3-5 次关键施法	轻度但有判断，不沦为挂机
首日时长	核心路径 45 分钟，可分段	完成联盟协作不依赖长会话
城市成长	源塔 1-30 + 升华 1-10	三个月仍有目标，追赶可控
队伍	2 名元素使 + 最多 2 个元素方阵	信息量适合竖屏与战报
克制收益	有效优势 10%-20%	正确针对有感，战力仍有价值
赛季长度	8 周	足够外交与战争，减少重复开荒
特种元素	每队最多 1 方阵	光暗增加策略，不替代五系

2、KPI 预设

阶段	指标	首版目标区间	若不足优先检查
获客	素材点击到安装	按地区与素材基准，不预设绝对值	画面可读、真实玩法一致性
首局	3 分钟塔防完成率	≥88%	拖动识别、敌人机制、首败惩罚
新手	45 分钟核心路径完成率	≥55%	系统开放密度和联盟推荐
留存	D1/D7/D30	原型阶段关注相对提升	第二天木系目标、联盟归属、赛季承诺
社会	D3 加入联盟率	≥65%	推荐质量、首次贡献反馈
战斗	赛季 PVP 参与率	≥50%活跃用户至少参与一次	伤兵压力、时区和匹配
生态	前 10 联盟活跃占比	不高于全服 85%	资源集中、合并与次区收益

阶段	指标	首版目标区间	若不足优先检查
商业	付费深度与胜率相关	监控而非单一目标	部署上限、匹配和英雄替代

3、核心风险

风险	表现	缓解方案	优先级
前后期割裂	玩家把塔防视为广告壳	所有奖励、英雄、元素状态回到 4X；第三日测试概念迁移	高
五系认知过载	新手无法同时记住生克	三天渐进开放、形状双编码、推荐但可解释	高
全系培养负担	免费玩家被迫养五套	主副元素、通用材料、城市贸易、岗位价值	高
节点堵路	强盟永久封锁弱盟	预设槽位、休眠保护、次级路线和赛季重置	高
光暗膨胀	稀有元素成为必抽第六经济	许可重置、无源井、每队一支、公共获取	高
战力碾压	策略被付费覆盖	机制克制、集结分工、匹配与付费集中监控	高
活动疲劳	日历绑架在线	二选一日常、低压日、双窗口、异步贡献	中
英雄淘汰	旧角色失去价值	机制侧移、岗位用途、碎片转换与复刻	中
联盟管理倦怠	盟主承担过多	四类职位、双人确认、模板化指令、代理机制	中
战争流失	一次夜袭清空积累	伤兵、宝库、强迁保护、救援池	高
视觉同质化	五色魔法缺乏记忆	材质、形状、职业与生活场景统一	中
技术成本	动态地图与战报过重	仅预设槽位改造、快照结算、轮次上限	高

4、A/B 测试

实验	A	B	主指标	护栏指标
首局入口	直接塔防	10 秒城市危机后塔防	3 分钟完成率	题材理解

实验	A	B	主指标	护栏指标
英雄获得	8 分钟首抽	12 分钟剧情赠送	15 分钟留存	付费意图、角色记忆
联盟加入	自动推荐	三项偏好选择后推荐	D3 联盟率	退出率与语言匹配
相生教学	图表说明	关卡中水生木演示	第三日规则问答	关卡时长
战败恢复	统一保护 8 小时	按损失动态 4-12 小时	战败后 24h 回访	滥用保护
赛季结算	纯排名页	公共结局 + 个人史册	下季回归率	结算理解

十五、附录：配置表与执行清单

1、元素反应配置

关系	名称	效果
金→木	断契	切断召唤链接、解除木系保护效果
木→土	根裂	降低筑垒完整度并开放一处弱点
土→水	截流	缩小水域和减速范围
水→火	熄势	移除燃烧层并降低火系能量
火→金	过热	降低护甲并延长技能冷却
金 + 水	导流	提高水系
水 + 木	滋生	延长治疗并强化召唤物
木 + 火	燎原	把木系区域转为可控范围伤害
火 + 土	熔固	形成短时高耐久
土 + 金	铸基	提高攻城器和壁垒稳定

2、制作验收清单

- 塔防、炼成、净化的产出均能追溯到城市、英雄、地图或联盟系统，不存在孤立永久养成。
- 每个基础元素有一个明确克制目标和一个相生伙伴，任何单系都存在反制与资源机会成本。
- 光暗无独立源井、无完整兵营、每队一支且许可重置，付费不能突破。

- PVP 结果不依赖反应速度，战报能说明克制、技能和战损。
- 城市耐久归零只触发迁移与保护，不清除英雄、建筑、装备和永久科技。
- 八周赛季的永久保留项、重置项、折算项在界面和公告中完全一致。
- 普通联盟成员至少可通过运输、净化、侦察、施工或仪式防守贡献赛季。
- 外观无限定战斗属性；英雄关键策略功能存在免费或长期积累替代。
- 美术保持温暖手绘、人类尺度和五系形状/材质辨识，不依赖错误文字或生成图承载规则。
- 所有首版数值都标注为验证锚点，进入制作前由数值仿真和小规模沙盘复核。