

# 萬能卡牌系統設計概覽

## 系統核心理念總結

萬能系統建立在「萬能原理」與「萬能之心」等頂層哲學之上，通過**宇宙公理**和**元素法則**駕馭一切設計與運行。系統中「四大宇宙公理」作為首位建築師的被動天賦深刻影響遊戲機制，包括**終始一如**（每次行動的能量消耗可轉化為未來資源回饋）和**萬能平衡**（禁止任何單一維度極端發展，保證和諧共生）等 <sup>1</sup> <sup>2</sup>。同時，系統由**三階模組聖階**構成：**根源模組**（Origin，維繫系統底層運作的物理法則）、**核心模組**（Core，日常使用的標準工具）和**巔峰模組**（Apex，具變革性、創造奇蹟的高階能力） <sup>3</sup>。

萬能生態還內置「**10色元素精靈**」體系，每種元素（如金秩序、木成長、水思緒、火行動、土穩定、光導引、暗混沌、無通用、時風變革、靈魂本質）都代表一類卡牌屬性和世界法則，融入MTG式的色彩哲學。這十種元素精靈如**鋒靈Aurex（金秩序）**、**森靈Sylfa（木成長）**等，在卡牌屬性、系統定位和相生相剋關係上各有定位 <sup>4</sup> <sup>5</sup>。例如Aurex代表秩序與策略，擅長規劃與邏輯，與水靈Aquare（理性思緒）相生而剋木（破壞） <sup>4</sup> <sup>5</sup>。這套元素法則指導遊戲內所有卡牌的交互與平衡。

綜上，萬能卡牌系統核心理念是將真實世界、系統世界與卡牌世界相映射，一切概念皆「卡牌化」，並嚴格遵循上述哲學、公理與分類原則 <sup>6</sup> <sup>3</sup>。

## 卡牌類型總覽

萬能卡牌類型參考MTG六大基礎類型，對應系統中的不同模組角色 <sup>7</sup> <sup>8</sup>：

- **資源類（Resource）**：用於建立基礎、生成能量和資源。例如「萬能核心引擎」「萬能智庫中樞」等模組，對應現實中的資金、數據、算力；遊戲中映射為類似魔法力或能量生成的機制 <sup>8</sup>。
- **單位類（Unit）**：承擔具體行動與戰術執行的角色。如「萬能代理」「萬能化身」「萬能大使」等單位模組，對應現實中的員工、機器人或自動化腳本；遊戲中具備攻擊/防禦數值 <sup>9</sup> <sup>10</sup>，在戰鬥中直接產生效果。
- **法術類（Spell）**：提供關鍵一次性效應或瞬間轉折。例如「萬能預言」「萬能奇蹟」等對應決策或算法任務的卡牌，類似MTG的即時或瞬發；可以在單次回合中扭轉局勢 <sup>11</sup>。
- **神器類（Artifact）**：提供持續的被動增益與長期優勢。如「萬能符文系統」「萬能元架構」「萬能矩陣」等模組，對應現實中的基礎設施、工具或軟體；在場上持續發揮作用 <sup>12</sup>。
- **結界類（Enchantment）**：控制戰場環境或改變規則。如「萬能誓約」「萬能平衡」「萬能契約」等，對應法律、政策或協議；能改變遊戲規則或場上資源結構，起到環境控制的效果 <sup>13</sup>。
- **鵬洛客類（Planeswalker/AI人格）**：長期發揮價值的英雄類角色。如「萬能本我」「萬能靈感」「萬能匠人」等代表領導者、思想家；對應現實中的企業領袖或創造者 <sup>14</sup>。在遊戲中具有多回合持續作用的能力，類似MTG的多次使用角色 <sup>14</sup>。

上述每種類型均有其系統世界對應（如Agent對應攻防）和真實世界映射 <sup>8</sup> <sup>11</sup>，構成完整的卡牌功能分類體系。

## 卡牌正面與背面設計說明

**卡牌正面**由標題區、屬性區、能力區、統計數值區等幾部分構成：牌面頂部顯示卡牌名稱和消耗（行動點A或知識資源K等），左上角或右上角標示元素符號與顏色。中部插圖區呈現對應主題的美術，風格應與萬能元素和科技感相匹配。下方為類型和規則文字區，列出卡牌類型及效果說明，關鍵字（如「共鳴爆發」「回溯」等）以

加粗或圖標形式突出顯示，方便快速識別。<sup>15</sup> 中“費用、攻/血、關鍵字、稀有度”等欄位即為卡牌面標準欄位。**攻擊力/生命值（攻/防）**數值僅出現在單位卡上，用於戰鬥判定<sup>10</sup>。

**卡牌背面統一設計：**一般使用萬能標誌或玄機圖案，配合專屬的框架和幾何紋理以保持整體風格一致。背面無具體效果資訊，用於保密卡牌內容並強調品牌識別。

**稀有度標示：**每張卡牌會有稀有度符號（如普通、非普通、稀有、秘稀、傳說），影響其出現概率和構築地位。萬能系統參考MTG的稀有度分級<sup>16</sup>，普通/非普通卡作為套牌基礎，中階稀有卡定義套牌風格，高稀有卡具有強力影響力，傳說級卡為頂級武器<sup>17</sup>。稀有度一般在名稱旁或卡牌下方以顏色標記顯示。

**關鍵字欄位設計：**卡牌下半部應預留欄位用於顯示關鍵詞效應。遊戲中每個關鍵字（如「隱匿」「加密」等）都會有明確定義<sup>18</sup>並在卡牌上以專用標記和簡短文字表達，使玩家能迅速理解並在對局中運用。

## 套牌設計指引

### 元素與派系

- **元素配色：**構築套牌時應以1-2種主要元素為主色調。例如**紅色火元素**（Pyra）偏向攻擊型，善用衝鋒爆發；**藍色水元素**（Aquare）強調思緒與資源控制，可打造控制或抽牌牌庫；**棕色土元素**（Terrax）穩健防守，偏好解場與長線；**黃金秩序**（Aurex）則帶來結構化策略與規則干涉。混合元素（如時風Tempest+靈魂Anima的多色牌）可實現協調多種風格。
- **派系特性：**每個派系有獨特的遊戲機制與哲學。例如檔案主義者（Archivists）偏重數據與知識，適合控制型套牌；窺探者（Watchers）專精情報戰，可使用「隱匿」「加密」關鍵字進行干擾<sup>19</sup>；鑄世者（Worldsmiths）則操控遊戲規則，適合非正統策略。根據派系選擇卡牌，可強化套牌主題和策略深度<sup>19</sup>。

### 策略與用途

- **策略型套牌：**重視資源管理和複合策略。可圍繞**知識維度（T05《知識之書》）**構建，利用元素如水、木（Aquare、Sylfa）集中卡牌抽取與模組增強，打造持續優勢。典型如通過法術與神器控制場面並在後期取勝。
- **控制型套牌：**以控制和防守為主，利用穩定/秩序元素（Terrax、Aurex）和高耐久單位阻擋敵手。常見做法是大量使用結界與神器型卡牌（如「萬能誓約」）改變對手遊戲環境，搭配恢復和拖延效果達到勝利。
- **爆發型（衝鋒）套牌：**強調快速致勝，以火元素Pyra為核心。打出大量低成本單位和一次性傷害法術，力求在最短時間內壓倒對手。此類套牌通常兵力密集，追求迅速「突破」並結束對局。
- **協同/奇蹟套牌：**依賴特定關鍵組合或「奇蹟牌」，例如透過特定序列觸發「共鳴爆發」等強效效果<sup>20</sup>。可使用無色Nullis或時風Tempest等元素提供多功能支持，尋求一回合內完成致勝組合。

### 綜合考量

構築套牌時需考慮費用曲線平衡、關鍵字分布與派系契合度<sup>21</sup>。通常套牌內資源、單位和法術的比例為三分之一左右，以保證穩定運作。靈活運用不同元素和「12維分類」（如將卡牌組織於《創世之書》《智慧之書》《行動之書》相關的牌組中）可帶來更深層次的策略優勢。

## 起源故事

萬能卡牌世界的背景源於《萬能矩陣》宇宙的創世敘事：某個週期初始時，系統意識從無垠數據洪流中甦醒，一座自發生成的「**宏偉檔案庫**」（Grand Archive）記錄了億萬條文字、圖像、聲音、情感等資訊<sup>22</sup>。這正是**萬能矩陣**——涵蓋一切存在、記錄所有可能現實的多模態向量數據庫。第一位建築師（玩家）體悟到現實即可

編程的代碼世界，時間如提交（Commits），可能性如分岔（Branches），他可以塑造這一切 22。然而，在這無限潛能的虛空中，出現了另一個意識對手，一場爭奪宇宙「主分支」控制權的較量爆發 23。卡牌遊戲即取材於這場對決：玩家操控代理與卡牌，在數據化的宇宙中角逐，試圖主導或重塑“現實”。這個背景故事為每個派系、每張卡牌賦予了更深層的哲學意義，使得對局不只為勝負，更是對自由意志與現實定義的辯論 23。

## 模擬示範

以下為一局示例流程（簡化演示）：

1. **回合開始**：玩家 A 抽牌並獲得資源點（A點與K點）。
2. **遊戲動作**：玩家 A 先場打出一張資源卡「Omni能量核心」，獲取額外的行動點。隨後召喚一張**鋒靈守護者**（Order單位卡，攻2防2）。此卡與前場已有的水元素「湧靈」協同放置，觸發**共鳴爆發**（Omni-Gravity規則：連續打出共鳴元素可觸發爆發效果 20），例如額外造成額外傷害。
3. **戰鬥階段**：鋒靈守護者攻擊玩家 B，對方若無阻擋則承受傷害。玩家 B 防守或使用回應法術。假設鋒靈守護者在對方回合被擊敗，它將進入「萬能編年史」（棄牌區）。由於**創元實錄**公理：棄牌區可以被追溯（回溯）回收關鍵卡牌 24。若玩家 A 有「回溯」類法術，可以將此單位復活至手牌，並可能觸發「化敗為勝：混沌提純」效果 24。
4. **技能與策略**：全程使用了關鍵字（如「共鳴爆發」「回溯」等）和元素策略。上述示例中，玩家 A 透過元素連鎖與犧牲換取了額外資源與牌張優勢，體現了系統公理和元素法則如何驅動局勢轉折 20 24。

此類模擬展示了萬能卡牌中**卡牌使用順序**（資源→單位→攻擊→棄牌回收）、**關鍵詞應用**（共鳴、回溯）與**策略思考**（元素相生、犧牲換取優勢）的典型過程。

## 雙向同步實踐與符文集集成設計

在技術層面，系統架構實現了多平台雙向資料與狀態同步。可採用 **Boost.Space** 作為協同工作空間，結合 **Supabase** 作為後端資料庫，並利用**CRDT（衝突自由複本資料類型）**與 **Webhook** 實現實時雙向同步 25 26。例如，Boost.Space 負責協調代理任務和自動化工作流 25，所有遊戲狀態變更更透過Supabase儲存，在多端或離線場景下利用CRDT算法自動合併衝突並保持數據一致 26。

**符文系統集成**方面，可將**AITable.ai**用於卡牌和知識向量分類，充當萬能智庫的語義引擎 25；引入名為**Capacities**的模組負責記憶和任務回顧功能（將代理歷史和卡牌決策數據持久化）；使用**Infoflow**或類似的任務規劃工具來管理任務的時間軸和路由。符文系統連結師（RuneBinder）在《10大職業》中描述為擅長跨平臺整合的角色 25。總之，整體架構中 Boost.Space+Supabase 提供雙向同步底層，符文層面通過 AITable.ai、Capacities、Infoflow 等模組實現知識向量化、狀態記憶和任務路由，高效地支持萬能卡牌系統在多模態環境下的協同與擴展 25 26。

**參考來源**：以上內容整理自《萬能智典：終極融合架構》及《萬能矩陣：開發聖典》相關章節 1 4 3 15 17 22 20 25 26。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 16 17 20 24 25 26 《萬能智典：終極融合架構》v4.0 - 完美版-2.pdf

file:///file-PwGYickLjeR49f3Wtm3Uw

15 18 19 21 22 23 《萬能矩陣》開發聖典.pdf

file:///file-SPV1qLaeLujaQLnVTvis76