# 个人属性

##### 作者：winter1703

在 civitas 中每位居民的个人属性包括精力、快乐、健康和饥饿，又常被称为四维，在游戏系统中起到了至关重要的作用。精力属性限制每位居民每天能进行的生产和社交活动，每日减少的饥饿属性创造的饮食需求，而能够为属性回复和生产活动带来加成的快乐和健康属性则起到了区分居民生活水平的作用。为了享受高快乐和高健康带来的增益，居民们会搬进更高规格的住宅，享用更丰富的饮食，同时也拉动了 civitas 世界中的经济循环。我们将会基本保留这一套属性系统，其扮演的作用也与此前相同，但对于具体的属性回复计算和效果则有一些改动。其主要目的包括更明显的区分出快乐和健康的作用，以及提高把属性维持在双百的难度，使中等生活水平的居民能够选择不同的生活方式。

**快乐与健康**

在新的设计中，对于基准产能与技能增长速度的增益由快乐来提供，而对每日精力恢复的增益则由健康来提供。另一方面，除开低健康带来的惩罚以外，快乐和健康不再互相影响每日的恢复量。这样一来，各位居民可以通过不同的饮食来决定自己是要维持高快乐还是高健康。一位快乐的居民工作时更有干劲，每日包括工作和副业在内的生产活动能有更多回报。相应的一位健康的居民精力更加旺盛，在工作之后能有更多的精力用于公开赞扬或演讲等社交活动，或是投身于地产的管理。

**更大的动态范围**

我们在数值方面也在原有基础上进行了不小的改动，最显著的一点是，各项属性的基准线不再是 75，而是下调到了 60。快乐和健康属性均在高于 60 时就开始带来加成，而饥饿也仅在低于 60 时才开始带来属性回复的惩罚。这项改动的主要目的是为了提高把属性维持在双百的难度，相应的满属性带来的加成幅度也相比原来得到了提高。

对于精力而言，我们将低精力的惩罚线调整到了 20，其影响也削减到了只减少健康回复，仅作为鼓励居民不要随意将精力消耗光的一种方式。另一方面在换日时溢出的精力回复会少量的转化为快乐和健康，使居民在旅行开放之后可以通过休息一两天来更快的恢复路途上损失的属性。

总的来说，在新系统中快乐和健康更难溢出，而食谱配置也不必过多考虑快乐和健康的平衡。在更快乐还是更健康的饮食与生活方式中作何选择，就还要由各位 civitas 2 的居民们自己来做出决定了。