**【罗马周报】 Q:请问竞技场模组开完后会出什么模组，以及可以向我们透露下个模组的机制。**

**A:竞技场的内部测试部分预计在本周末（D370）之内完成，包括酒馆中的练习模式和竞技模式。在接下来的两周内（D384）以内，考虑餐馆重制、酒馆实用化、出版物改进和学堂改进。暂时没有大模组计划。**

**【罗马周报】Q:有关抄本问题，可不可以考虑更加灵活的排班以及嵌入图片。**

**A:抄本排版问题较复杂，目前不在计划内。384 以内的抄本改进主要是允许针对发行序列打分、添加短评和更好的图书市场，也有计划改善发行本身的体验，但未考虑好具体应作的点。**

**【亚历山大产业周刊】Q：请问，餐馆的具体设想是什么？是否会有****专门的厨师职业与餐馆建筑？**

**A：餐馆的改进是向后兼容的，也就是在有餐馆独立建筑之外，现存的楼房宅院餐馆也可以继续开设。唯一区别是餐馆可以生产烹饪服务，工作人手 1，预计可以提供至少 100 人日常需求（Q1 基础上）。**

**2. 餐饮职业大类是食品加工，独立的烹饪经验。在家吃饭会需要少许精力，提高该种水平。服务业从烹饪开始重新考量，任何不动产可生产 Q1-5 任何种类的服务，前提是员工水平必须达到一定门槛（Q2 匠人，Q3 匠师以此类推）。高星不动产仍然具备效率加成。在家也可吃 Q5，前提是达到同类门槛，消耗也相对较多。预计在 384 之前，具体四项顺序未定。**

**【西塞罗时报】Q：美洲在未来可能同旧大陆交集吗？**

**A： 未来有可能。**

**【鹰报】Q：什么时候开耶路撒冷或者新的城市？**

**A：将在竞技场对战内部测试开放同日公布美洲。耶路撒冷暂无具体安排，因为牵扯新文化组问题。**

**【雅典书局】提问：就酒馆实用性和他与餐馆关系。**

**答：酒馆目前只完成一半。点餐方面的主要问题是单点不适合日常运用，会在更新期间考虑酒馆套餐，一份包含数份菜品（但限制仍然在）。但无需烹饪服务，自然也不享受加成。所以侧重面是酒馆适合多人聚餐或补充精力，餐馆适合日常运用，另外超奢侈餐也需要餐馆加持。**

**Q：【鹰报】灌溉模组还会有吗？大概会是什么时候？**

**A：. 会有，时间未确定。按理 D384 之后重新回到竞技场，预计至少需一周时间发布正式的竞技练习（有消耗及技能增长）。因此未来有几个备选项：成就系统；气候和随机事件；广场改进。**

**Q：【湖绿周报】褒姒，你有不坑的模组嘛？你有整体的模组上线计划嘛？可以透露嘛？对每个模组上线的时间是如何把握的呢？成就模组还做不做啦？来刷存在感～**

**答湖绿周报： 你的问题已经部分回答。上线计划取决于个人工作时间和目前进度，但总方向是尽量在适当的限度内解决最迫切的问题，并保证每个模组都能在适当时候得到改进。**

**【罗马晨报】提问：针对于现阶段civitas新进入用户存活率低、人口增长率为负，各大城市经济发展停滞的系统性难题，有什么大的改善思路或方向？civitas商业化进程是否会扩大宣传规模、扩大宣传受众人群？**

**答【罗马周报】：人口增长率目前是正数，还没到俄罗斯水平。问题不在于是否有良好的宣传，而在于宣传之后能否适当存活。所以主要方向始终是增加无地产者的乐趣，尽管无恒产者无恒心。也和开荒模组过度复杂有关。**

**【长安日报】提问：畜牧模组的坑，褒姒有计划要填吗？如果有的话，大致是D几？还是有生之年系列？大伙吃不上肉，意见很大的。**

**答【长安日报】：畜牧是中等规模的模组。至少应保证动物个体化的存在，这需要更审慎的考量，因此在具体设计案完成之前，无法给出时间表。理论上竞技场模组也适用于狩猎活动，但在没有其他事情做之前，暂时不会考虑。**

**【长安周观察】阿啾提问：请问boss学堂课程策略预计起到什么作用？学堂报名是否在两周更新范围之内？是否可以给学堂每个课程加一个公告板方便老师请假回答问题等？**

**答【长安周观察】：课程策略可能需要重新设计，更有趣味些，但D384之前的更新不会涉及。理论上教育模组欠随机事件，主要因为没有合适的人撰写。我们希望这回答能征集到更多人做这类工作，也包括竞技场的策略设计和描述写作。实际上不动产的说明都没写完，不是么？**

**【缪斯书局】提问：医疗模组目前与竞技场挂钩，那么何时出现疾病？以及基本机制。答：如果做随机事件，那么疾病当然是重要的部分。几个月前考虑过瘟疫问题，很有趣。但目前不能给出时间表。**

**追加【缪斯书局】的回答：医疗模组的机制相当简单，医疗作为服务出现，需要专门职业生产。医疗纯粹补充健康，相对便宜，但 Q1 上限极低，补不到 75。高星医疗价格贵很多，但上限越高，越接近食物的性价比。**

**【罗马周报】建议，酒馆图形化，举例：像QQ游戏一样可以选择加入房间，当然大厅也保留，这样更便于朋友聚餐，和酒馆的趣味性，当然点单可以像餐馆一样，食品有名字，也可以设置套餐，并且可以选择分享的对象。**

**答【罗马周报】：注意到左侧的空白了么？那就是留给房间的，也是下一阶段补充的对象。主要问题是邀请不便，和站内信也不能对接。如果站内信完成重制工作，就会方便得多。套餐可以起名字。**

**【西塞罗时报】提问：鱼什么时候可以进行加工，有这方面打算吗？**

**答：有这方面打算，但在日程上并不重要，因此没有计划。**

**【长安周观察】追问：确实描述和说明需要更多人来参与，boss对专业团队或者更具组织性的志愿者是否有计划组织呢？**

**答：组织说起来比做起来容易，主要需要能负责的人处理。目前还没有遇到，所以不好说如何做。如果见到这答复有意向的，欢迎与我们联系。**

**【路边晚报】提问：请问是否有抑制小号产生，监察辨别小号的技术性手段，不久后是否会对小号问题的态度更加坚决，力度加大？如果是，那么褒姒打算如何在哪方面惩罚力度以增加开小号的风险性？**

**答【路边晚报】：小号问题并不是目前最重要的问题，暂无人手进行彻底排查。如果从长远角度讲，提高新手的存活率及早期积极性，可以有效解决小号问题，节约的精力投入本身改进中，能起到良性循环。顺便说一句，大部分小号持有者在小号被封后选择离开，因此封大号并无明显必要。特别严重者除外。**

**【人民观察家】提问：三次元中文明的发展得益于资源的不断开发和生产力水平的提高，请问civitas文明会不会以自主开拓的方式增加资源上限和科技水平？开荒模组能否适应新进入者和无产者的体验需求？**

**答【人民观察家】：科技水平在有限的将来靠的是星级提升，注意到 Q5 的生产力大约二点五倍于 Q1，其实前工业革命时代最远不过如此。开荒会有，留给他人提问。**

**【长安日报】追问：近期内无法开发畜牧模组，但有没有计划增加肉食的种类？ 答：近期内没有。**

**【雅典书局】提问：有没有考虑推出日用品和服装一类东西，竞技场的服装可以外穿吗？**

**答【雅典书局】：日用品和服装都在计划中，但无具体时间表。有计划将服装变为部分意义上可视化的，即经济系统内的效果+生产材料与经济模组外的呈现样式，但两者并无关联。换句话说，就是不论样式如何，效果总是按照经济模组内的。样式留给各位设计，具体以后再谈。**

**【大灯塔晚报】提问：开荒模组之后，新的大城依然采用空降移民的方式呢？还是允许自行移民开拓？**

**答【大灯塔晚报】：大城市的快速移民和开荒没有本质联系。开荒针对的是已有城市的郊区、及贸易城市郊区，大城市快速移民的目的是平衡主要区域经济发展，因此不会考虑取消。但会在形式上继续优化。**

**【人民观察家】追问：那玩家有没有途径通过主动发展的途径来提升科技水平？**

**答【人民观察家】：目前没有计划，尽管理论上可行。也许美洲会有开化设计，具体参考 Paradox Interactive 的 Victoria 2。如果有机会，科技树也可以类似设计。但由于科技树的核心问题（科技依附的主体是谁）未能解决，可预见的将来暂无计划。**

呃，可能辛辛苦苦发展生产研究科技开化了消除金属debuff，准备征服世界时候被人（叛军、其他城邦联军）打回未开化状态……

农业比旧大陆强

工具20%

**【洛阳时报】提问：水井系统什么时候出，以及产物水源每天是固定数量的么？有什么用途？**

**答【洛阳时报】：无明确的计划，但如有水源系统，最重要的消费者是农业（灌溉）和部分手工业。人口的饮水问题不是第一位的。预计会类似街区指数，但不彻底和街区挂钩（可能和不动产、街区、县任何一级）。水源自然和气候有波动，但水井可以保持稳定，毕竟当时是难以采尽地下水的。**

**【亚历山大樱雪专访】请问陈褒姒先生，可以透露一下关于开荒/土地肥力/服装模组的相关进度和细节吗？退地和人口缓解人地问题后是否模组开发速度会放缓？**

**答【亚历山大樱雪专访】：1. 问题太复杂，之前稍微回答了一些，下次建议细节一点。一次问三个，三个都回答不了的。2. 目前没有见到放缓进度的必要，保持稳定是比较好的选择。3.（关于土地肥力安排） D384 之前没有，D384 之后有少许可能。**