灯塔晚报 D287

【头条新闻】

政治模组预告

前两天，我跟boss在团队群中谈过政治模组的一些细节。以下内容，属于个人的整理和猜测分析，并非boss官方发布，并可能有误，请耐心等待boss完成模组设计。并且这里用到的例子纯属帮助理解，并无冒犯之意。名词会用“【】”来强调。

一、政治模组的设计原则和基本原理

1. 为避免武力的滥用，不设计个人武力，所以只有组织强制力。

2. 强制力的结果，排除了人身自由禁锢、属性惩罚、和“死亡”。

3. 政治在模组中实际就是权限，权限的设计包含了：权限影响范围、权限作用效果、权限生效规则、权限解除规则。

二、政治模组的三层组织

由于政治强制力是由组织实现的，所以政治活动，是以组织为主体的，而非个人。政治组织分为三层：【国家】/【省份】/【派系】。

三、【派系】

1. 性质类似于RL的“政党”，组织形式较为散乱，没有地理限制。即可以跨国跨省。

2. 成员有投票权，选出和弹劾领导，但投票必须在同一地区。领导人没有多少强制力。只可以授予和解除成员关系。

3. 【派系】可以由个人或少数人组建。组建后，派系的成员的身份信息上会有该派系。

4. 派系身份可以隐藏，变成我们常说的地下组织。

5. 派系的可以执行的强制力（武力）只有【起义】，并且只能对【省份】发起，结果只有推翻政权或失败。对玩家以及不动产并无强制力。

例子1：罗马原木派的各人可以发起组建一个“原木派”【派系】，该派系的领导通过选举产生，可以被弹劾。领导没有实权，只可以通过吸纳成员的方式扩大人数。等到时机成熟的时候成员一起发起【起义】，推翻现有罗马政权，掌握下面要说的“省份”权限。

四、【省份】

1. 【省份】是有地理限制的第一级行政单位，一个省份对省内的人和不动产有强制力，但不能对范围外的人和不动产起作用。

2. Boss的计划中，每个地区都有建成【省份】的资格，这个资格叫【省府】，一个省的范围包括了现在的首县和郊县。日后有开荒模组的话，开荒得到的城市规模足够大，可以自动获得【省府】资格，并建新【省份】。玩家只能在【省府】基础上建立【省份】，不能跟RL一样占地称王，分裂国家。

3. 【省份】对区域内的人的权限有：【驱逐出境】、【剥夺公民权】【没收财产】。驱逐出境会到达邻省，之后，被驱逐者依然可以“潜入”城内。

4. 【省份】对区域内的不动产权限有：【侵占（所有权）】和【封锁库房】

5. 对于【省份】，所有平民都有【公民权】，可参与【官员】的投票（有这样的模组设计，但不一定被用户采用，如皇权模式下没有投票）。

6. 【省份】的操作者【官员】有【产生方式】、【解除方式】、【权限】等设置。

7. 【省份】可以被派系的【起义】推翻，官员职位解除。

8. 模组实装之初没有官员和政府，会通过【竞选】，全民投票获得第一届政府和官员。

例子2：现在的地中海有7个【省府】，其中亚历山大的首县和郊县都属于亚历山大这个【省府】。日后上埃及可能会开荒出几个新城，这些新城都会成为独立的【省府】，与亚历山大一较高下或组成【国家】。

模组实装时，Okabe和土龙参选【省份】的【官员】职位，所有亚历山大省籍的居民行驶【公民权】投票，Okabe得票多了当选为官员。

Okabe马上暴露了统治者的狂莽本性，将自己定义官员名称为“皇帝”；定义“皇帝”的产生方式是“自己指定”；定义皇帝的解除方式：无；赋予“皇帝”权力：全部。于是，他就当了世袭制的皇帝。

当了“皇帝”的Okabe将星环和豪猪团的首脑【剥夺公民权】、【驱逐】出亚历山大并【侵占】了旗下所有不动产。

流亡海外的星环和豪猪团于是在塞浦路斯组建一个新【派系】，成员渗透城内，发展下线，直到有一天发动【起义】，Okabe的皇帝政权被推翻。Okabe于是成为流亡政府，等待东山再起。

五、国家

基本概念跟省份相似，是第二级行政单位。官员有相应的权限。这个没有多问。

六、战争模组

战争模组较为复杂，boss只透露了有几个信息：

1. 【起义】与【战争】是不同概念。【战争】会实行回合制，并由小规模的“巷战”组成，即每30分钟系统结算一次战争成果。战绩积累直到占领首县分出胜负。

2. 【省份】有对其他【省份】发动【战争】的权限，【派系】要发动对外战争，必须先【起义】夺得【省份】支配权。

3. boss说“战争会通过‘狩猎’做预演的”，请自行解读。

4. 战争模组并非简单地堆砌参战人口、物资或产能。战略的因素依然十分重要。

七、政治模组的实装时间

政治模组的开发有很多变数，结合零散的信息和Civitas第二期播客节目 http://www.tudou.com/home/\_333302485 的内容。如下：

1. boss的模组设想是2013年3月就已经有的，并且已经设计出来，只是时机未成熟不发布。

2. 目前boss的开发任务繁重，在监工模组、酒馆、开荒模组等之后才会发布政治模组。

3. boss希望团队建设好了再发布政治模组。也有等到国外用户足够的时候再发布一说。

4. 总之，大概可能在2014年的3-4月发布。大家可以期待，但必须先满足前提条件，请谅解boss。

八、政治模组的延伸想法（个人想法）

1. 模组实装后的第一次【省份】【官员】将用“公民大会”的民主投票模式决出。这似乎已经设定了“天赋人权”的倾向，事实上，RL中的所有权力都应该是争回来的。但boss也说了，不会有个人强制力，而是限制了武力的主体只能是组织，以及干涉权限也有较大限制。所以我认为boss的设计虽然符合框架条件，但不够基础。现实的民主问题在框架中无法完全模拟，所以民主在Civitas中似乎永远无解。

2. 官员有权限的产生和解除规则，但官员之间的分权、制衡的规则似乎还需要细化。如果缺乏制衡规则，官员的权限会太容易设定成独裁，以及需要【起义】推翻，既大工程量又不符合RL权力游戏的基本模式。

3. 有个变态的想法：如果罗德岛和塞浦路斯之间来回驱逐一个人出境，强制其在两岛间坐毛熊的船，是不是相当于属性惩罚和人身自由禁锢？

4. 玩家只能通过【省份】来得到行政权，没有“占山为王，分裂国家”的设计，所以及早占领区域并让旗下人口取得公民资格的团体很有可能成为第一届政府，并一直保持统治地位。

5. 政治模组将第一次让大家正面交锋，吸引一部分好斗玩家的同时，也许会吓跑部分喜欢安逸生活的玩家，决出胜负之后可能带来的AFK潮更不用说了，所以太快来临的战争生活会让十分多人不适应。政治和军事模组是双刃剑，考验着我们对不同思想的包容性。为了不流失用户，希望各地各团体在政治模组出来之前，预先处理好你们之间的矛盾，达成共识，避免不必要的冲突。

【新闻报道】

【经济与开发形势版】

【Civitas开发前沿】

【娱乐新闻】

【新书推荐】

【编辑往来】

《灯塔晚报》编辑部

主编：招哥 (8759)

经济与开发形势版主编：Commotis(5516)

吃闲饭的顾问：夜子亦喵(1402)、咸蛋(1810)

其他职位空缺中。诚招作家、写手人才，有意请来群详谈。