灯塔晚报 D318

【神谕】竞技模组征集意见，如果你对卡牌游戏模式、武术、战争史等有研究，均可提出意见。可在抄本上留言 链接。

【头条新闻】

竞技模组设计解读和意见征集

大家新年好，昨晚跟boss讨论了下竞技模组，我发现有我对百科所说理解跟boss的很不一样，感觉需要跟大家在深入介绍下，以及征集大家的竞技模组意见。

阅读之前，请仔细了解竞技场百科 <http://t.civitas.soobb.com/wiki/竞技场模组> （请拷贝链接）

首先，说下boss对竞技场的态度和原则。如下

1. 竞技场实际上是个娱乐游戏，所以可以发挥想象力，丰富一下。

2. 竞技场虽然是游戏，但部分模式（如团队协作、半回合制）可以用在开荒模组和战争模组，所以设计需要比较正式。

3. 要充分提供娱乐性的同时，不对经济模组造成干扰。

4. 在Civitas的模式下不可能做成即时战略游戏，回合制则要简化操作，减少等待时间，同时体现策略游戏的多样性。

5. boss希望大家可以多提点意见，尤其是模式、策略方面的意见。

设计原则

1. 人物属性

首先，竞技是与人物的属性，包括四大属性、技能、经验、性格，这些东西都会保留下来，可以用在战争、开荒等模组。所以这个竞技游戏本身不光是娱乐，本身有练兵的意义。

1. 1 四大属性和医疗服务

竞技将会使用精力和健康，换取快乐变化（有可能是减快乐），这个参考百科。

为了补充健康，会有医疗服务，医疗服务的性质类似于抄录，通过医院/副业来生产，在竞技过程中不能使用，只能日常可使用。为了防止滥用，医疗服务设置了较低的回复上限，也就是说，Q1医疗服务最多也就让人物回复到66的水平，继续提高就吃神油吧。

医疗服务

- 回复健康 1.0 / 1.25 / 1.5 / 1.75 / 2.0

- 每天仅限一次，使用的单位数不超过 20

- 回复上限 66 / 73 / 80 / 87 / 94

1.2 技能、经验

提供几种作战技能，作战技能底下又有兵种经验。与生产技能经验概念相同，同样会受教育模组的影响。

1.3 指挥官

指定指挥官，指挥官可以释放更多的团队策略。

二、游戏模式——半回合半即时制

2.1 行动点

这个竞技游戏实际上是卡牌游戏。每人轮流出牌并即时结算效果。而不是大家都出完牌，再结算一次。

用户的出牌的顺序是由【行动点】决定的。行动点的概念有点像体力。一个用户行动完了以后，场上行动点最多的人先行动。行动点每回合会增加

轮到你的时候，可以使用【行动点】进行【动作】，从转移目标、改变姿态到施放技能都会用到行动点，本【回合】用【行动点】少的，下次就更快轮到你，用多的话，就坐等行动点回复到最高吧。【等待】这个动作比较特殊，它消耗的行动点不多，但会改变排序。

2.2 姿态和动作

【姿态】实际上是人物的状态，这个状态设定后是持续的，静态的，除非你改变【姿态】。

轮到你走的时候，你的操作就是【动作】，如上面所说，【动作】消耗【行动点】，允许你改变姿态、改变目标和攻击。

每个人的行动是即时结算的。那么在攻击的时候就需要一方被动，一方主动（不能做到双方同时行动）。被动的一方，设置好人物的【姿态】，而主动的一方释放攻击动作，系统会马上得出这次交锋的结果。

【姿态】的大概分为“蹲下”、“掩护”、“倒地”等姿态，不同的姿态可以带来不同的加成，如“蹲下”姿态可以降低投掷武器的远程命中率，但灵巧技能会受阻。

【姿态】还可以对释放的攻击做出加成效果，如“前进”姿态可以提高冲击力。

三、策略

策略是人物掌握的具体战斗策略，是可以在行动中使用的，boss没有具体说明策略的使用范围和使用方法。所以，这部分可以发挥的地方很多。我大概想到集中策略类型

3.1 攻击策略

属于主动策略，用于提升攻击力或破坏对方姿态。

3.2 合作策略

属于主动策略，提高友方团队作战效率。

3.3干扰策略

属于主动策略，能降低敌方团队作战效果或破坏合作策略。

3.4策略树

随着技能和经验的提高，策略可以被习得和加强，形成策略树。策略树跟其他游戏的“技能树”概念一样，可以对策略进行分级和发展。

四、相对位置与绑定

1. 相对位置

人与人的位置关系，有远离、靠近及贴身三种。可以通过移动和策略来改变。近战、掩护等只能贴身使用，而远程武器就可以非贴身使用，距离还会影响远程攻击的命中率和攻击力。

2. 绑定

当位置关系为贴身，则角色绑定。多角色可以通过形成和解除绑定，并形成多个绑定点。

绑定后可以对绑定的人施加不同技能和影响。很多团队作战的效果也在绑定点中体现。

五、设计意见征集

百科所说的模式设计只是一种选择，有兴趣的市民可尝试了解下游戏设计，给boss出idea，目前急需的是核心模式设计，而具体到武器属性等外延设计可以以后再说。意见可在留言本写下。

六、我的意见

1. 策略：增加姿态策略

即可以对姿态使用被动技能，有一定的触发机制。

2. 策略：增加策略可见度

即对方不一定可以看到策略，技能和经验的提升可以提高策略洞察力。

3.. 增加观众和角斗士的打字对话框

……

总之，竞技场模组，不单是一个卡牌游戏设计，还是一个研究古代战争史、武术的机会。设计好这个游戏，可能将大大丰富Civitas的娱乐生活，带来更多人潮，请大家踊跃参与提出意见哈。

【经济与开发形势版】

《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。