

规则修改动机/前提：

- 基于13机兵的**构成规则**。
- 围绕**突出角色**描述。
- 可以突出 **紧迫感、角色羁绊** 的特点。

评价标准：

- 优雅度 = 需要在的每一个 行动 和 结果 之间有 可辨别的、统一的关系。
- 独特性 = 构成规则 与 操作规则 的紧密度。
- 独特性 越高越好。

参考的构成规则：

1. 属性：单位具有可量化、可修改的属性。
2. 空间：都作用于2维平面。设计师和玩家 利用点线面 进行博弈。
3. 时间：游戏时间 本身是连续的，但可以被打断成 离散的时间。

第一版操作规则：

- 你作为玩家进入游戏，首先**排布**你的**两个角色**。
  - 与此同时，战场上出现两种敌人，一种是在你**操作时会停止行动的敌人**，另一种是在你**操作时会继续行动的敌人**。
  - 我们称前者为**精英敌人**，后者为**杂兵敌人**。
  - 你可以**主动控制**你的任意一个角色 **移动、释放技能**。
  - 当你主动控制结束后，"精英敌人"会开始他的行动，"精英敌人"行动结束后，又会进入你的主动控制阶段。我们称这个**循环**为一个**回合**。
  - 在你不控制任何角色时，**角色会持续自动攻击**，不受回合影响。
  - 敌人的目标是**摧毁你的基地**，你的目标是**击败所有敌人**。
  - 当基地被摧毁时，你**失败**，当所有敌人被击败时，你**胜利**。
- 

第二版操作规则：

- 你作为玩家进入游戏，首先**排布**你的**两个角色**。
- 时间分为**主动控制时间**和**自动进行时间**。
- **主动控制时**：游戏时间暂停，你可以**主动控制** 你的任意一个角色 **移动**。
- **自动进行时**：游戏时间继续，你的角色会**持续自动攻击**，敌方会进行移动和行动。
- 敌人的目标是**摧毁你的基地**，你的目标是**击败所有敌人**。
- **行动进度条** 会决定谁可以行动。
- 战场上会出现两种敌人，**可以触发动作**的高级敌人，和**不会触发动作**的低级敌人。
- 当基地被摧毁时，你**失败**，当所有敌人被击败时，你**胜利**。

第二版优雅度评价：

1. 行动：选择单位
  - 结果：
  - 弹出菜单（移动、行动、防御、冥想）
  - 游戏时间暂停 并 被分隔

2. 移动：选择移动
  - 结果：
  - 移动单位
  - 游戏时间暂停 并 被分隔
3. 行动：选择行动
  - 结果：
  - 单位行动并对其他单位的属性进行修改/影响
  - 游戏时间暂停 并 被分隔
4. 防御/冥想：选择防御/冥想
  - 结果：
  - 对自身属性进行修改/影响
  - 游戏时间暂停 并 被分隔

## 结论：

- 基本上 操作都有对应的有意义的结果。（提升游戏体验的专注度，行动和结果之间可辨别、统一的关系。）但关于冥想的功能辨别度略显模糊。

## 第二版独特性评价：

- 关于第一条规则：单位具有可量化、可修改的属性。
  - 目前单位分为两种，**带进度条的** 和 **不带进度条的**，**带进度条** 的属性是 **不带进度条的** 超集。
  - 不带进度条的单位属性：**生命值、攻击力、攻击的频率、防御力、移动速度**。
  - 带进度条的单位属性：**生命值、攻击力、攻击的频率、防御力、移动速度、进度条**。
- 关于第二条规则：空间：都作用于2维平面。设计师和玩家 利用点线面 进行博弈。
  1. 游戏中的所有单位都是在**2维平面上进行移动**。
  2. 自动攻击的**单位攻击判定**是在二维平面上进行距离判断的。
  3. 可操作角色的**技能释放范围**是在二维平面上建构的，且继承了第二条。
- 关于第三条规则：时间：游戏时间 本身是连续的，但可以被打断成 离散的时间。
  1. 被动离散：**\*\*具体事件（剧情的演出、提示...）\*\***会将游戏时间离散化。
  2. 主动离散：**\*\*玩家的操作（查看战场单位信息、对单位进行具体操作）\*\***会将游戏时间离散化。

## 结论/分析：

1. 是否足够**紧密**？
  - **进度条**是构建在系统之外的新的表现系统，考虑到和构成规则的紧密性是否可以把表现做到单位属性上？
2. 是否围绕**突出角色**描述？
  - 角色的**自动攻击系统**是非常好的，是可以描述角色表征的符号系统。
  - （还未找到合适的方法论。没有建议）
3. 是否可以突出 **紧迫感**？
  - **心理学公理** Hustle (Neil Patel):
    1. 什么是紧迫感的**定义**？
      - **紧迫感**是人类心理最强大的一面。
      - 行为心理学家认为，紧急情况会让我们**暂停深思熟虑，迅速采取行动**。
    2. 为什么紧迫性很重要？
      - 紧迫感促使人们**迅速行动**。

- 想法和行动之间的鸿沟（许多存在的问题）都是**认知摩擦问题**--人们想得太多、等得太久，或者根本不响应我们的行动号召。
- 提高紧急程度可以减少很多这种延迟，从而显著**提高转化率**（想法转化为行动）。

### 3. 如何**创造紧迫感**？见下文：如何创造紧迫感？

- Reference: <https://martech.org/12-ways-use-urgency-psychology-improve-conversions/>

#### ○ **如何创造紧迫感？**

##### 1. 创造**稀缺性**：

- 稀缺性是紧迫行为最强大的来源之一。
- **稀缺性偏见**表明，当一个人认为某样东西即将用完时，他就会更加想要得到它。
- 人们都会更加渴望得到它，因为它已经所剩无几了。

##### 2. 创造**时间流逝感**

- 在现代工业化世界中，时钟是时间的象征，是**时间流逝**的象征。
- 如果提醒用户时间正在流逝--时钟正在滴答作响--就会提高紧迫感，迫使人们采取行动。

##### 3. 创造**困难**

- 增加紧迫感的一个反直觉方法是让人们**难以采取行动**。
- 如果人们为某件事情付出更多努力，那么他们就会更加珍惜这件事。
- 比如你必须非常努力地工作才能挣到 50 美元，你会比别人直接走过来递给你钱更珍惜这 50 美元。
- 如果人们必须付出努力才能采取行动，那么他们的紧迫感就会自动上升，以克服困难，实现目标。

##### 4. 创造**损失规避/灾难**

- **损失厌恶**是人类避免失去事物（任何东西）的一种倾向。
- 事实上，不希望失去某些东西的欲望比希望得到某些东西的欲望更大。
- 例如：
  - 生命将面临危险。他们根据这一信念采取行动，而且行动迅速。
  - 例如：24小时后将销毁的邮件，人们会更愿意保存和阅读。

##### 5. 创造**竞赛**

- 人们喜欢激烈的竞争。
- **竞争环境** 是释放紧迫本能、让人们采取行动的绝佳机会。

##### 6. 创造**时间符号意向影响潜意识**

- **一些词语** 会让人的大脑对时间产生紧迫感，从而提高一个人行动的可能性。
- 例如：Fast 快的、Quick 快速、Hurry 快点、Rapidly 快速、Close 关闭、Approaching 走近、Never 从不、Seconds 秒数、Again 再一次、Over 完毕、Instant 即刻...

##### 7. 诉诸**反应本能/心理暗示**

- 如果你告诉人们 "你是一个反应迅速的人"，他们就会认为 "是的，我是"。
- 这种 **暗示** 会造成微妙的紧迫感会促使他们比平时更快地采取行动。
- 一些餐厅或酒吧推出的 "早鸟特价" 也迎合了这一趋势。
- 人们喜欢认为自己反应迅速、有求必应。他们的行为会强化这种想法。

##### 8. 创造**令人不快的条件或情况**

- 当一个人发现自己处于**消极状态**时，就会自动做出更加紧迫的反应。
- 即使是负面情况的提醒，也会让大脑进入紧急模式。
- 营销活动中任何不愉快或负面的东西都会被视为摩擦的根源。
- 但实际上，正是负面的感觉或痛苦的情况产生了紧迫感并迫使人们采取行动。

9. 构建**撤回报价**

- 当你威胁要**取消优惠**时，人们更有可能匆忙采取行动。
- 您可以很容易地写上 "这是我们最后一次提供这种服务 "。

◦ **修改建议：**

1. 基于公理的第3、5、8条：在**控制论**中设计/调整**进度条速度、攻击频率、移动速度**，可以增加**困难、竞赛、令人不快的条件或情况**，从而营造紧迫感氛围？
2. 基于公理的第1、2、4条：在**操作规则**下增加一个**操作时间的计时器**，可以增加**稀缺性、时间流逝感、损失规避**，从而营造紧迫感氛围？
3. 基于公理的第1、4条：或许可以在**控制论**中把可以破坏的**基地增加N个**，设定基地之间的位置和间隔，可以增加**稀缺性、损失规避**，从而营造紧迫感氛围？
4. 基于公理第5条：或许在**操作规则**中增加一个可以争夺的**优势地形**，可以增加**竞赛感**，从而营造紧迫感氛围？
5. 基于公理第6、7条：或许在**战斗事件对话**中，标出关于时间/速度的**符号意向**，可以增加人们对**时间符号意向、心理暗示**的感知，从而营造紧迫感氛围？
6. 基于公理第2、4、9条：或许在**操作规则**中增加一个进度条**操作黄金时间**的机制，然后在**控制论**中，调节这一区间的范围，可以增加**时间流逝感、损失规避/灾难、撤回报价**，从而营造紧迫感氛围？

4. 是否可以突出 **角色羁绊**？

- 等待今天的羁绊规则试玩。

5. 和十三机兵的**差异点**在哪？

- 目前只有我方角色**自动攻击系统**是和十三机兵不同的。
- 基于**心理学公理**，再 增加/修改 一些规则，或许可以帮助我们拉开更多的**差异点/独特性**？

第三版操作规则：