## 六州：雀客

**项目简述：**

基于麻将的DBG单机肉鸽

以六州世界观作为背景

成品含一个dlc，总体量大概介于杀戮尖塔与以撒之间

有基于单机部分做出多人联机/对抗的可能

**基础玩法：**

玩家扮演引发了无尤广场惨案的「雀客」，在绿脸工业与各方势力追杀下，逃离陷入混乱的燕丹特区。雀客作为特定身份的代号，代指着多名不同可玩角色。每名角色拥有独特的强/弱项与玩法机制，并携带不同的初始特殊雀牌。雀客以麻将作为战斗的模拟方式，以及事件的触发条件。

角色初始拥有144张雀牌的超大牌库（包括序数为一到九的万、饼、条各4张（共108张），东南西北中发白七种字牌各4张（共28张），以及春夏秋冬梅兰竹菊八种花牌（每种各1张）。每场战斗结束时，玩家会补齐被消耗的手牌，并从中选择至多3张删除，以精简牌组。

在战斗中，角色拥有出牌区，手牌和牌库三个区域。基础玩法源于麻将但有所不同，打出的雀牌会被消耗。玩家的初始手牌上限为12张，每回合开始时补满。玩家每轮需要从手牌中打出3张牌，出牌区则会记录玩家最近的4次出牌。如果这些牌均为顺子/刻子，符合胡牌条件，则与2张牌的雀头（共14张牌）一起按番形结算胡牌伤害。原则是在第四次出牌之后，若玩家一直保持打出顺子/刻子，则可以在连续的回合中胡牌。

在地图阶段，雀客将在燕丹特区的城区间遭遇各类敌人与随机事件，周旋于三教九流之间。在这座企业政府控制的巨企城邦，金钱即是生命。作为基于麻将的卡牌游戏，雀客中没有传统的血量设定，刀币数量即是存身之本。在形形色色的优惠折扣与消费陷阱间，玩家需要在投资成长与保持容错间决断微妙的平衡。一着不慎，便可能被迷金醉纸的贪欲吞噬；而在燕丹特区，唯一的万劫不复便是资产归零。

**出牌细则：**

玩家和敌人轮流进行回合。战斗开始时，玩家从牌库中随机抽一对雀牌。本场对战的胡牌结算时，将使用这对牌当作胡牌的**雀头**。

玩家每个回合拥有一次**出牌机会**。对于每一次出牌机会，玩家可以从手牌打出3张雀牌，并依据其达成的组合造成伤害。

玩家出牌前需要选指定一个目标。本次出牌造成的全部伤害（包括胡牌伤害在内），由该敌人承受。玩家也可以将雀头作为自己的目标。若这样做，则这次出牌只能打出一对雀牌，对所有敌人造成2点伤害并且不结算胡牌。

当玩家已经手中有相同的4张雀牌时，可以突破一回合打3张牌的限制，将这4张雀牌同时打出，这视为一次*开杠*。当玩家开杠时，额外获得一次出牌机会。若玩家在出牌区已有一个刻子，且同时能打出一张相同的雀牌，同样可以执行开杠。这造成1点伤害并且不结算胡牌。

花牌虽然不能与其他雀牌组成组合，但是每张花牌都可以提供特殊的增益效果，记作1番。该效果可以与其他花牌提供的增益叠加。每当玩家打出一张花牌，额外获得一次出牌机会。

|  |  |
| --- | --- |
| 雀牌组合 | 削减刀币 |
| 无组合 | 1 |
| 对子(含有相同的两张牌) | 2 |
| 刻子(含有相同的三张牌) | 3 |
| 顺子(含有连续的三张牌)  (数字1与9不相连，任何字牌花牌之间互不相连) | 3 |
| 杠(含有相同的四张牌) | 4 |

玩家每回合打出的雀牌会进入**出牌区**。出牌区会保留最近的四次出牌。从第四次出牌开始，如果玩家的所有出牌都是刻子/顺子/杠(即满足胡牌条件，其他特殊胡牌条件可以覆盖本条件)则胡牌。结算胡牌的番数造成一次额外的高额伤害(每1番转换成4点伤害)。雀客的胡牌方式包含基于国标麻将的多种番种，并有着现实无法达成的衍生特异番种。

当出牌区存在无组合的雀牌时，玩家任何有组合的出牌都会将其代替之，使其离开出牌区进入弃牌堆。出牌区存在对子时，刻子/顺子也会将其代替之。

未使用的出牌机会，不会保留至下一回合。

玩家右键手牌中的雀牌，可以将其丢弃。

**牌库与区域：**

玩家初始的手牌上限为12张，特殊雀牌不计入其中。雀客的手牌展现出一种贯彻游戏始终的连续性。未能使用的手牌在回合结束时会保留在手中，只抽牌填补空缺的部分。战斗与事件结束之后手牌也不会回到牌库，而是保留至下一个事件。

除了手牌，牌库和出牌区之外，游戏中还存在更多区域。比如在重抽牌库前用来暂存已打出雀牌的**弃牌堆**和用来查看自己已经删除了哪些雀牌的**删牌区**。这些区域对战场影响较小，但是玩家仍可以随时查看来安排自己的下一步行动。

特殊雀牌有单独的手牌与牌库，与基础牌分开展示。

打出的雀牌从出牌区中离开后会进入弃牌堆，从手牌丢弃的雀牌也会直接进入弃牌堆。

花牌在自身的增益效果被结算后才会进入弃牌堆。

牌库没有可抽的雀牌时，将弃牌堆的雀牌洗入牌库。

战斗结束后，将弃牌堆的雀牌洗入牌库。

**阶段与响应：**

在玩家抽取雀头与初始手牌后，立刻进入玩家的第一个回合。每个回合依次进行该玩家的**出牌阶段**与**结束阶段。**

在玩家的回合开始后，进入出牌阶段。玩家出牌时，从己方玩家开始结算响应。若双方都没有响应，则结算本轮出牌伤害。玩家在自己的出牌阶段时，可以在出牌时以外的任意时刻丢弃雀牌，使用特殊雀牌或选择进入结束阶段。

进入结束阶段后，依次结算所有需在结束阶段结算的效果，然后玩家补满手牌，回合结束。那之后每位敌人会依次进行他们的回合。

在所有效果即将被结算时，都会自动产生一个**响应时机**。玩家可以在响应时机打出一些特殊雀牌。

出牌时的响应时机稍有不同。当敌人出牌时，玩家可以从**吃碰杠**的响应动作中选择一个启动。之后玩家可以拿走对手对应的基础牌，然后结算己方响应动作产生的新雀牌组合的伤害，若有胡牌伤害也一并结算。对手依据被拿走雀牌之后残缺的出牌来计算对玩家的伤害，并将该次出牌置入出牌区。

部分敌人也会响应玩家的出牌（吃碰杠）。

|  |  |
| --- | --- |
| 吃 | 若对手本轮的出牌中有一张牌能与你手中的另外两张牌组成一个顺子，则你可以吃那张牌。 |
| 碰 | 若对手本轮的出牌中有一张牌能与你手中的另外两张牌组成一个刻子，则你可以碰那张牌。 |
| 杠 | 若对手本轮的出牌中有一张牌能与你手中的另外三张牌组成一个杠，则你可以杠那张牌。 |

**敌人：**

雀客中的敌人也使用麻将战斗，将敌人的金钱清零可以击败该敌人。被击败的敌人不能再进行行动。击败一个关卡中的所有敌人则视为战斗胜利，可以在获取奖励后离开。

对战开始时，敌人也会抽取一对雀牌作为雀头。所有敌人会共用一个雀头与出牌区。敌人的伤害计算机制与玩家一致，这囊括雀牌组合和胡牌伤害的计算。

每个敌人有自己特定的**行动模式**，通常以4个行动为一组。敌人的第一个回合开始时，会从四个行动中选择一项。这之后的3个回合，他会优先进行尚未进行过的行动。在所有行动都被进行过一次之后，进入新的行动循环。举例来说，这是一个武生的行动模式：

|  |  |
| --- | --- |
| **铁武生** | |
| **行动1** | 由随机风组成的刻子 |
| **行动2** | 由123万组成的顺子 |
| **行动3** | 由678万组成的顺子 |
| **行动4** | 由随机条组成的刻子  [本回合造成伤害时获取等量护甲值] |

通过限制敌人的行动模式，可以在设计之初控制敌人胡牌时可能造成的伤害。比如这名铁武生，大部分情况下只能胡出一番的小牌。另一方面，玩家可以通过熟悉敌人的行动模式来预测敌人未来可能的行动，从而留牌通过响应进行防守反击。

玩家在自己的回合能够看到敌人下回合将要进行的行动。

敌人越强大，行动就越难以预测。因为越好预测的行动越容易针对并防御之。一个这样的行动可能更加强大：

|  |  |
| --- | --- |
| **行动？** | 由123万/筒/条之一组成的顺子 |

同时，强大的敌人可能不止有一回合一次的行动机会。他们可能一回合行动两次，甚至更多，这取决于他们的被动机制。特色的被动机制会考验玩家牌组特定方面的能力，或者需要玩家改变出牌策略来应对。

**资源与运营：**

雀客中出现的资源可大致列成如下表格：

|  |  |
| --- | --- |
| **从上至下**  **出现频率**  **由高至低** | 刀币 |
| 优化牌组、特殊雀牌、藏品、酒食 |
| 污染、洗白、增效、恩怨 |
| 变化牌面 |
| 机关改造 |

**刀币**是雀客中最基础的资源，是血量与金钱的集合体，协合燕王国的通用货币。在巨企治下的燕丹特区，刀币如氧气般是生存的必须。一旦刀币归零，则意味着本局游戏失败。刀币主要源于战斗缴获和特殊事件，战斗的过程，便是互相削减对手金钱的过程——当然，也可以理解成燕国人都是无血无泪的刀币机器，血管里流淌的只有镭金。雀客的战斗是永远的负和博弈，战胜对手并不能让你得到对方的所有资产。对于仓皇逃命的雀客而言，仅能搜刮有限的刀币带走。

在燕丹特区，金钱能够买到一切。刀币是雀客大部分成长的来源和基础，商店、酒馆、人情、贿赂，大量行动都需要消耗刀币。然而，作为容错的直接体现，过于贪婪的决策也会使得玩家极易暴毙。在容错和成长中寻求微妙的平衡，燕丹特区对金钱的渴求永不止息。

**优化牌组**，即从牌库中永久删除雀牌。删牌机会是雀客中非常重要的资源，主要从战斗奖励，商店购买与事件中获得。玩家从144张的超巨大牌库开局，混杂的雀牌严重影响了玩家抽到雀牌组合的概率。因此，精简卡组非常重要。让卡组更加适应自己的赋能与藏品构筑，是有效增强实力的基础。

**藏品**是一种全局被动增益，类似于卡牌游戏中常见的遗物机制。但在雀客中，藏品的作用主要限于对番数的增益。藏品的获取源于精英战斗奖励，商店购买与事件奖励。不同藏品会以多种形式为番数提供加乘联动等被动增益，在卡组构筑中起到伤害增幅作用。需要注意的是，藏品几乎完全不会对牌面和战斗机制产生影响，因为在没有费用限制的雀客游戏中，这会使得强度过于难以把控。

部分藏品也会拥有对非战斗机制的增益效果，其强度与稀有度相关。藏品均具有一定价值，可丢弃或在特定商店被出售。有一类特殊藏品，会对玩家提供减益效果，但其价值极高，出售可获得大量刀币。

**恩怨**是一种被动全局增益，主要通过事件获得。其代表着雀客在行程中结下的人脉与仇怨，大多表现为影响特定消费的优惠与涨价，也有部分影响着其他机制。恩怨不可被出售，但部分可被事件消除。

**机关改造**主要在突破当前城区的天罗地网后获得，对应着足以改变战斗机制的强力被动增益。在机关师事件中也可购买额外的机关改造。雀客拥有机关改造上限，该上限默认为3。

**酒食**是一种提供即时增益效果的消耗品，类似杀戮尖塔中的药水机制，分为**酒水**与**药物**两类。酒水主要通过酒馆购买获得，药物主要通过随机事件获得。酒水会提供即时的常规增益，并获得持续该场战斗的醉酒效果。而药物会提供短期的强效增益，但同时会使一定数量的随机雀牌受到**瘾头**污染。

**污染，洗白和增效**是一系列配合删牌机会的资源，作用于特定雀牌。表现形式类似于小丑牌中的倍率牌——不改变牌张内容，但在打出时触发一些额外的特效。例如，两个最常见的污染是**旧伤**和**辐射**。旧伤会让雀牌在被打出时对玩家资产造成损害，而辐射会降低玩家胡牌的番数。这些对雀牌的减益在不同关卡中继承，会在整局游戏中一直伴随着玩家。因此，优先删除这些受污染的雀牌是一种可以考虑的策略。

增效与污染正相反，玩家要慎重考虑是否删除受增效的雀牌。它们在牌组中的存在，可能会影响出牌效率；但是一旦成功打出，就有着高于常规雀牌的收益。如**优选**是一种常见的增效，可以增加胡牌的番数。设计该类资源的目的是引导玩家删除雀牌，并增加游戏变数，可以加入一些类似的机制来扩展这一部分。

**牌型赋能**作为核心内容篇幅较大，后面有单独的章节进行说明。

**事件与奖励：**

**战斗**是雀客中最为常见的遭遇，分为普通，精英和天罗地网三类。天罗地网无法避开，只在每层终点出现。精英敌人难度相较普通敌人更高，但可以获取的奖励也更多。玩家可以提前确认当层将要出现的天罗地网的信息，但是只能在进入战斗后知道自己面对的普通/精英敌人种类。击败敌人可能掉落的奖励如下：

**普通敌人：**必定获得刀币和删牌机会（从手牌中选择至多三张删除），有概率获得特殊雀牌

**精英敌人：**必定获得刀币和删牌机会（从手牌中选至多三张删除），必定获得藏品，必定获得特殊雀牌

**天罗地网：**必定掉落刀币和删牌机会（从手牌中选至多三张删除），必定获得机关改造，必定获得高级特殊雀牌

**事件**是雀客游玩过程的重要组成部分，与战斗遭遇之比约为1:1，分为特定事件与随机事件两种。每个城区的事件池均相互独立，拥有各自的随机事件与特定地标，也存在部分通用事件。随机事件是基于城区设定的可重复触发事件，使用通用图标。其中包括战斗/抉择/商店/奖励等。特定事件往往基于某个特定地点，使用独特图标，会提供特定的抉择。其中包括**酒馆**、**接头点**、**商店**与**地标**等。

酒馆可购买酒水或进行打工，接头点可获取补给或进行增效，商店则分为特殊雀牌、藏品、机关等多种类型。地标是一种城区独有的特定事件，可进行多种抉择。如，在青辞区的**剪烟花巷**地标，雀客可以选择多种不同商店、进入酒馆、或是抄近路突围战斗。

事件中的一些特定选项，需要手牌中有特定花色或达成某些条件的雀牌才可选择，代表着不同决策路线。如更小的点数可能象征角色更加谨慎的行动，不同角色也会拥有独特的额外选项。任何战斗和事件结束后，结束战斗回合的手牌会被补齐并保留。

雀客的预期总事件量在约150-200种上下。**事件**设计的本质，是为玩家提供运营空间，运营空间的本质是在资源相互转化的过程中受益。事件是与燕丹特区设定结合的体现所在，也构成了雀客成长的主要路径。

**地图与路线：**

一局游戏的地图共拥有四个区域。除第四区域外，每个区域共有18个随机事件，约6个特定地标。

**荒服扰动**是决定地图路线的数值。该数值越大，代表荒服对现实的扰动越大，发生的事件越与历史相悖。这个数值初始为3，在每一层结束时会上下变动1点。也就是说，第二层开始时这个数值为2/4，第三层开始时为1/3/5，第四层开始时为0/2/4/6。

不同的扰动数值分别代表着不同的地图，每张地图均有自己的特定敌人，事件与地标。例如，3-4-3-4的扰动值变化，代表玩家的逃亡路线是无尤广场-黑墙区-青辞区-贺滨港。其中黑墙区受恢门控制，拥有恢门长衫武人等特殊敌人，可能触发黑坑斗场等特殊场景事件。青辞区则拥有不仁宗行散修士等特殊敌人，可能触发剪烟花巷等特殊事件。

在进入第四层时的荒服扰动值，会决定雀客的本轮游戏结局。有些路线的最终boss固定，如结局0必定遭遇郑奇。但其他路线则可能遭遇不同的最终boss，如结局4的敌人可能是多个捕雀令中的一个。无论击败哪个boss都视为完成了该结局，可以解锁对应的内容。

不同结局的难度可能会有所不同，结局数字越小，与3的差值越大，则难度越高。原则上结局0「绿脸大厦」难度高于结局6「遁入荒服」，这两个选项为半隐藏结局；结局2和结局4则代表着两种不同的逃离燕国路线，难度低于前两者。

Dlc内容计划在第三层结束时加入一个选项，保持当前扰动指数不变。这预示着三种全新的结局，即结局1、3和5。换言之，游戏本体共有4个结局，dlc增加3个。

**雀牌赋能：**

雀牌赋能是作用于卡牌的效果升级，每张雀牌只能同时拥有一种**赋能**。在打出经赋能升级的雀牌时，其赋能效果将被自动触发。若多张满足条件的赋能雀牌被同时触发，这些赋能将同时生效。

大部分赋能均有其特定**触发条件**，与赋能雀牌被打出时的牌型有关，详见后文「牌型」一节。雀牌赋能是局内效果的主要来源，在雀客中作为牌组构筑的基础存在。

两例标准的牌型赋能格式如下。

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **飞弦绞刃** |
| **类型** | 反应 |
| **限定牌型** | 对子 |
| **牌面** | 不限 |
| **花色** | 蓝 |
| **效果** | 减少敌方当次出牌一张选定雀牌2点点数。 |
| **稀有度** | 地 |

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **一字渡难** |
| **类型** | 行动 |
| **限定牌型** | 单张 |
| **牌面** | 一点 |
| **花色** | 蓝 绿 |
| **效果** | 获得3点流动资金。 |
| **稀有度** | 人 |

**名称** 每例赋能都对应着雀客习得的某种能力，如武学功法，机关技术等。这种背景能力的概念体现在赋能名称上。如首种赋能的名称是**「飞弦绞刃」**，意为以机关飞弦阻滞敌方动作。第二种赋能的名称为**「一字渡难」**，是一种通行燕丹特区的基础武学心法。

**类型** 雀牌赋能拥有数种不同的类别，根据其生效机制而划分。**飞弦绞刃**的类型是**反应**，这代表它只可在敌人行动的响应时机被打出，并立刻产生效果。除**反应**外，其他赋能类型包括：只能在自己回合主动使用的**行动**、打出后产生持续效果的**能力**、和为特定雀牌赋予特殊效果的**结附**。

**限定牌型** 牌型是雀牌赋能被触发的限定条件。如**飞弦绞刃**的牌型为**对子**，这意味着一张得到该赋能的雀牌，以**包含对子**的牌型打出时触发赋能效果。**一字渡难**则在雀牌以包含**单张的**牌型打出时生效。具有包含关系的牌型，可以向下触发被包含的牌型限定条件。如，**刻子**可以视为**对子，杠**则可以同时触发**刻子**与**对子**限定赋能的效果。**单张**条件的赋能，在任意牌型中被打出均能触发效果。

**牌面与花色** 这两个属性共同构成**限定范围**，决定着该赋能可能被赋予哪些雀牌。

如**「飞弦绞刃」**，其只能为蓝色筒牌赋能，但可作用于任何一张筒牌上。因此，该赋能获得时，牌面可能是一到九筒的任一一张。而**「一字渡难」**则如其名称，只能为一条或一筒赋能。

在雀客流程中，出于游戏体验考虑，玩家不会在每次获得赋能时选择作用目标，而是在限定范围内随机一张雀牌获得能力。

**效果 「飞弦绞刃」**在生效时，可减少敌方一张选定雀牌2点点数。作为反应类型的赋能，它只能在敌人行动的相应时机被打出，并消耗一次行动。它可以扰乱敌人即将打出的牌型，以进行防守或阻止对方胡牌。雀牌中往往只需要极小幅度的扰动，就能对对手造成有效的干扰。如对手打出567的场合，将之变成367会使之彻底失去作用。

**「一字渡难」**生效时，可使雀客获得3点流动资金。流动资金是仅在当回合临时生效的金钱，作用与护甲类似，可抵挡本回合将受到的伤害。

更多有关赋能效果和流派的设计思路，可参考下文**花色-意象-效果对应表**。

**稀有度** 赋能根据其强度差别，分为**天**、**地**、**人**三个稀有度级别。稀有度更高的特殊雀牌出现频率更低，且场合更受限制。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 花色 | 对应意象 | 特殊雀牌效果特色 |
| 万 | 暴力  武学  江湖 | 速攻胡牌；对自己/对手造成直接伤害；拆除雀牌；花牌效果；随机效果；额外出牌机会；伤害增幅；丢弃雀牌；与额外区域互动… |
| 筒 | 枢核  机关  墨家 | 防守麻将；反制对手出牌；修改自己/对手打出的雀牌；沉默对手；特殊雀牌；修改花色；保护效应；与对手行动互动… |
| 条 | 金钱  术法  企业 | 高番胡牌；基础牌；生命值/护甲值获取；祝福；胡牌伤害收益；雀牌回收；无点数雀牌；手牌数量… |
| 风 | 世界  城区  荒服 | 影响全局游戏的效果 |

**画面逻辑：**

战斗界面以敌我双方立绘，出牌区和手牌为主要元素构成。在界面设计上可以借鉴的游戏包括尖塔，小丑牌和王牌与冒险等。牌库，弃牌区和删牌区缩略进一个或数个按钮可以点击以查看。手牌位于画面下方，出牌区和双方立绘位于画面中央。关于出牌区的构想，可以借鉴尖塔机器人的球位，以半弧形位于角色上方；也可以借鉴炉石的历史记录，以3\*4的矩形位于画面两侧。具体的界面可以看看玩家的反馈再决定最终的设计方案。这部分还需上手实践才能出真知。

游戏还完整的风格预想也有待研讨敲定，另有一些想法可以在这里作出说明。基础雀牌的风格中会融入一些电子显示感，这样改变牌面的效果会像是改变屏幕显示的内容。特殊牌的牌面画风我比较推崇尖塔的设计（如观者的他山之石）；重描边，多使用明亮干净的色块平涂来表达阴影和结构，这样在不过分违逆麻将牌原本干净风格的同时降低制作难度。此外还有一些细节上的构思，比如敌我的雀牌差异可以用底片色来体现。再比如结附和优惠可以赋予卡牌不同的基底材质，如瓷和丝绸等等。

**反馈回路：**

肉鸽游戏的两个关键词是随机和重开。换言之，建立反馈回路就是在确保玩家每把游戏获取足够多的新鲜体验，并且愿意在失败之后重复进行游玩。让玩家意识到失败并非对整体游戏进程毫无帮助。仅仅获得更多经验上的教训显然是不够的。

最简单的注意事项，是游戏的重开应该做得尽量简单，如以撒按R键就可以重新开始一局。增加重开难度就是在增加玩家遇到不理想开局而失败时的挫败感。另外任何套路成型后都应该能让玩家体验到爽感，提升玩家的正反馈。

在获取每个成就时，都会向玩家解锁一些全新的内容（主要是新的特殊雀牌和事件）。且在每个层级完成后，均向玩家进行展示，以提高获得感。其中一部分是获取每个角色的通关标记，每个角色在完成每个结局时都会获得新的通关标记。这能够激励收集向玩家反复尝试各个角色和路线。补完游戏内图鉴也可以起到类似的作用。

此外我非常欣赏Hades将大剧情进度与游戏内容结合的做法。探索游戏剧情也是一种很强的正反馈。在经历反复通关之后，玩家将更深入地意识到自己扮演的角色和当前的处境，推进剧情的进度同时加深对世界观的了解。若能在每次挑战中间给予玩家一些时间用来喘息，推理和进行其他行动（如Hades中赠送蜜露和与角色对话）能够调整游戏的节奏并激励玩家再次进行尝试。这一部分仍有待补充。

在挑战高难内容方面，我个人极力反对把难度词条精细化然后交给玩家自选，这一机制的负反馈非常严重且毫无必要。看似提升了游玩自由度，但是实际上变相降低了对局多样性。喜欢挑战高难度的玩家会尽可能全选，若只喜欢在低难度下游玩，则总会选出固定几个最优解的词条。简单地做几个难度分级，或者制作一些游玩体验不同的角色，我认为是相对可行的方案。

有关其他模式的创想，比较常见的是改变游戏玩法的挑战模式，和用来保持游戏活力的每日挑战。我认为前者之核心在于给予玩家不同于常规游戏的体验，而不是一味的增加游戏难度。有创意的，颠覆游戏玩法的灵感可以加入其中。如果要做，就要做的有趣。无趣且高难的挑战只是在浪费玩家重开的时间。每日挑战（竞速）除了充当一种保持游戏活力的手段，同时也在吸引竞技性玩家挑战排行榜。这个模式对雀客来说并非是必要的，如果行有余力制作一个每日/每周/每月有变化的特殊模式即可。

另外开放创意工坊，借用玩家社群的创作力也是十分重要的。杀戮尖塔和以撒的结合这些经典的肉鸽游戏，正是因为创意工坊的存在；才能带来大量玩家创作与新内容，延长游戏的生命周期，并长期保持玩家社群活力。

**基础设定：**

民间有一说麻将的起源是麻雀牌。其玩法术语都与捕捉麻雀有关。譬如筒、索、万。筒的图案是火枪的象形符号。筒表示火枪。索即束，是细束捆串起来的鸟雀, 所以一索图案是鸟, 二索像竹节，表示鸟雀的脚，万即捉雀的赏钱。雀客即是将麻将玩法与六州世界观结合，以逃亡的雀客为待捕之「雀」。篱中之雀，亦是脱网之人；这一玩法与主角逃离巨企统治下的赛博朋克地底大城「燕丹特区」构成对照，作为玩家的天然背景动机。

在六州设定中，「雀客」是反公司斗士间代代相传的名号，以自由飞翔的鸟雀寓意脱离公司与大城的网罗。统治燕丹特区的巨型企业「绿脸工业」为抹杀反抗者，搜罗提拔了十六名顶级能人异士为自己所用，称为「捕雀令」。

游戏发生的背景，是雀客联合「白虹救国会」，在三晋立国庆典上炸塌楼群，引发了震惊六州的「无尤广场惨案」当晚。绿脸工业发出天价悬赏，联合燕丹特区各势力追捕雀客；击败重重敌手，逃出阴谋与背叛织成的天罗地网，便是雀客的游戏过程。

在逃亡过程中，雀客需要规划自己的路线，舍弃一切自己所不需要的（删除雀牌），并利用自己之前在燕国积攒下的人脉来渡过此劫。会有一些义士和旧友以各种形式为雀客提供帮助，亦会有反戈一击的背叛者。而更多盘踞在特区的势力则会响应绿脸工业的天价悬赏，站到雀客的对立面。玩家最终击败捕雀令，前往小国/遁入边城暗缘/逃往异国/推翻政奇......

在六州世界观下，麻将/雀筹是一种先秦时期就存在的占卜工具，后来演变为一种民间游戏，一度风靡秦朝。地分之后的如今，各种更加疯狂刺激的赌博娱乐取代了麻将的位置。玩家对应的身份实则是一名史官，借助爆改成推演算仪的一部先秦虚拟实境雀牌机，去探寻燕丹特区那段被全面封锁，不可言说的秘密历史。通过一遍又一遍的扮演雀客亲历那段历史，重度无尤广场惨案的当晚、推演雀客的身份背景以及他的最终归处。

民间对于雀客这一传奇人物的身份众说纷纭，衍生出了多种各异的形象，这些传说便成为了玩家可选角色的原型。每个角色有着不同的性格，在相同的剧情中也许会展现出不同的塑造。唯一的共同点只是雀客这一代号而已。

推演的结果或有千般，历史的本貌仅有一面——纵有通天本领，雀客仍未能逃出绿脸工业的无形大手。戴上算机的史官也深陷历史之中，无法分辨出自己与雀客，虚幻与现实，只能永远重复雀客逃亡的轮回。

从上层叙事的角度来说，雀客希望以卡组构筑游戏的形式，向玩家逐层展开燕丹特区这座城市，通过黑色幽默的叙述风格，描摹巨企统治下暗无天日的春秋朋克背景。「六州」世界观的一角，也由此揭开。

**多人模式：**

雀客的底子是完全支持开发多人模式的。但是比起多人对抗，我个人认为联机合作更适合雀客既有的内容，也更具有潜力。雀客毕竟是pve的根底，血量数值方面，敌我肯定是不平衡的，这里需要花费不小的精力重新规划数值。另一方面，我姑且算是参与过一个国产ccg的研发历程。而我想说，这条路上确实架着叹息之壁。ccg的痼疾是难以解决的。即使把平衡性问题先放在一边，对抗就意味着玩家需要新鲜的体验，这意味着不可避免的持续更新与数值膨胀。dbg在这方面比起ccg病症较轻，但依然没有办法交出彻底解决问题的答卷。

从市场上对比来说，多人对抗卡牌可以说是龙争虎斗。我能叫上名字的游戏应该不下十款。虽然不排除牌佬会被其他的卡牌游戏吸引入坑，但雀客底子薄，加入也是僧多粥少不一定能占到便宜。多人合作这块则仍是一片蓝海，我所知的合作卡牌/肉鸽市面上仅有一作横跨方尖碑比较出名。杀戮尖塔的联机模组依托于创意工坊，且对于难度的调整几乎只是粗暴地翻倍敌人的血量数值。老牌肉鸽以撒在联机模式也是刚刚起步。另一方面，无论是双人成行分手厨房一类刚需朋友的游戏，还是致命公司地狱潜兵一类适合开黑的游戏，乃至moba和mmo，其他领域的游戏也在不断验证合作向受众上的可行性。

所以我对于多人模式的看法是：多人对抗雀客可以做，但是不推荐做。真有余力不如去尝试深入多人合作领域。多人合作雀客能做，且有机会比市面上的其他游戏做的更好。更少的精力投入也许能换来更大的回报。