

纸牌竞技场：游戏系统设计文档

xAI 虚拟设计团队

2025 年 9 月 9 日

Contents

1 文档概述	3
1.1 版本信息	3
1.2 目的	3
2 游戏概述	3
2.1 背景与核心玩法	3
2.2 系统目标	4
3 核心系统组件	4
3.1 锦标赛	4
3.2 赛季	4
3.3 战斗通行证	5
3.4 段位系统	5
3.5 任务系统	6
3.6 排行榜	6
4 成长、产出、消耗循环	6
4.1 成长设计	6
4.2 产出设计	7
4.3 消耗设计	7
4.4 循环流程	7
5 收费点	8
5.1 收费点列表	8
5.2 平衡	8
6 平衡与优化	8
7 附录	8

1 文档概述

1.1 版本信息

- **版本:** 1.1
- **发布日期:** 2025 年 9 月 9 日
- **设计团队:** xAI 虚拟设计团队

1.2 目的

本文件详细描述了《纸牌竞技场》的完整系统设计，这是一款受 Solitaire Cash 启发的技巧型纸牌解谜游戏。文档涵盖核心玩法、系统组件、成长-产出-消耗循环、收费点和平衡机制。设计确保公平竞争、持续参与以及免费与付费玩家的平衡，更新了两种不同类型的锦标赛机制。

2 游戏概述

2.1 背景与核心玩法

- **游戏名称:** 纸牌竞技场
- **类型:** 休闲竞技纸牌游戏，支持单人解谜和多人异步/实时锦标赛。
- **目标受众:** 休闲玩家（日常解谜）和竞争玩家（排名冲刺）。年龄：18+，平台：移动端/网页。
- **核心玩法:** 玩家解决单人纸牌解谜（类似 Solitaire），强调技巧（速度、得分效率）而非运气，无随机元素影响公平性。
 - **规则:** 标准纸牌布局，玩家移动卡牌清空场区。分数基于剩余卡牌、时间和连击。
 - **胜负条件:** 单人：打破个人最高分；锦标赛：按分数排名。
- **设计原则:**
 - 公平性: 纯技巧驱动，无付费取胜。
 - 激励: 赛季、任务和奖励推动参与。
 - 经济: 虚拟货币（金币）、经验值（XP）、化妆品奖励。
- **资源:**
 - 金币: 用于消耗和奖励的经济货币。
 - 经验值: 用于段位升级和战斗通行证的成长指标。
 - 化妆品: 视觉自定义（头像、背景、卡牌皮肤），不影响玩法。

2.2 系统目标

- 短期: 通过日常游戏和任务吸引玩家。
- 中期: 通过锦标赛和战斗通行证投资获得高回报。
- 长期: 通过赛季重置和排行榜保持参与度。
- 关键指标: 日活跃用户 (DAU)、留存率、付费转化率 (目标: 30-50)

3 核心系统组件

3.1 锦标赛

- **描述:** 玩家支付金币参与的竞技比赛, 根据解谜分数排名。两种类型: 异步 (类型 1) 和同步 (类型 2)。
- **类型 1: 多人单人赛 (异步, 最高分, 固定时间):**
 - 概述: 玩家在固定时间 (24 小时或 3 天) 内提交最高分, 可多次尝试。
 - 入场费: 基础: 100 金币; 高级: 500 金币或 \$1.99。
 - 机制: 无限次尝试 (每次 10 金币), 实时排行榜按最高分排序, 基于段位匹配 (例如白银对白银-黄金)。
 - 奖励: 奖金池 (前 10% 分 50
- **类型 2: 多人同场赛 (同步, 单次排名, 即时结算):**
 - 概述: 玩家在单场比赛 (10-15 分钟或 1 小时窗口) 中竞争, 按单次分数排名。
 - 入场费: 基础: 100 金币; 高级: 500 金币或 \$1.99 (需黄金段位以上)。
 - 机制: 单次尝试, 即时结算, 基于段位匹配。
 - 奖励: 奖金池 (前 3 名: 50
- **融合:**
 - 段位: 高段位解锁高级锦标赛; 经验值推动段位提升。
 - 任务: 锦标赛任务 (例如 “类型 1 前 10%” 得 800 经验值)。
 - 战斗通行证: 付费轨道增加 10% 金币奖励, +20% 经验值。
 - 赛季: 排名积分计入赛季总分。
 - 排行榜: 单场/长期锦标赛排名展示。

3.2 赛季

- **描述:** 4-6 周周期, 包含主题挑战 (例如 “速度赛季” 奖励快速解牌)。
- **机制:**
 - 开始: 软重置段位 (例如大师降至黄金), 经验值清零。
 - 结束: 基于段位/排行榜发放奖励。

- **奖励:** 金币 (1000-5000, 依段位), 永久徽章、称号、赛季主题化妆品。
- **融合:**
 - 段位: 赛季积分 = 经验值。
 - 战斗通行证: 进度随赛季重置, 主题奖励。
 - 任务: 主题任务 (例如速度任务双倍经验值)。
 - 锦标赛: 排名积分。
 - 排行榜: 赛季末按排名奖励。

3.3 战斗通行证

- **描述:** 经验值驱动奖励轨道; 免费轨道提供基础奖励, 付费轨道提供高价值奖励。
- **机制:**
 - 50 层, 每层 1000 经验值 (总计 50000 经验值)。
 - 免费轨道: 金币 (100-300/层), 简单化妆品。
 - 付费轨道: 双倍金币, 独占化妆品, +20% 经验值, 专属任务。
 - 高段位层级: 第 40-50 层需黄金/大师段位 + 经验值 (例如第 40 层: 30000 经验值 + 黄金)。
- **费用:** 1000 金币或 \$4.99-\$9.99。
- **融合:**
 - 段位: 经验值推动段位提升。
 - 任务: 专属任务加速层级。
 - 锦标赛: 经验值加成提升排名。
 - 赛季: 随赛季重置, 主题奖励。
 - 排行榜: 化妆品在排行榜展示。

3.4 段位系统

- **描述:** 5 个段位 (青铜、白银、黄金、钻石、大师), 每个有子级 (I/II)。
- **机制:**
 - 经验值推动升级 (1 经验值 = 1 赛季积分)。阈值: 青铜 I (0-500 经验值), 大师 I (18001-25000 经验值)。
 - 赛季内不降级, 赛季末软重置。
- **好处:** 徽章、金币、锦标赛匹配、排行榜曝光、战斗通行证层级解锁。
- **融合:**
 - 经验值: 唯一进度驱动。

- 任务/锦标赛: 主要经验值来源。
- 战斗通行证: 高段位解锁层级。
- 赛季: 积分随赛季重置。
- 排行榜: 段位 + 经验值排序。

3.5 任务系统

- **描述:** 每日/每周任务, 促进多样参与。
- **机制:**
 - 每日: 3-5 个任务 (例如 “完成 5 局游戏” 得 300 经验值, “类型 1 前 10%” 得 800 经验值)。
 - 每周: 高价值任务 (例如 “赢得 3 场类型 2 比赛” 得 500 经验值)。
 - 防刷: 每日经验值上限 (2000)。
- **奖励:** 经验值 (主要), 金币 (次要), 化妆品 (偶尔)。
- **融合:**
 - 段位/战斗通行证: 经验值推动进度。
 - 锦标赛: 任务与比赛相关。
 - 赛季: 主题任务。
 - 排行榜: 经验值提升排名。

3.6 排行榜

- **类型:** 全球 (前 1000), 区域 (前 500), 好友 (前 50), 锦标赛 (单场/长期)。
- **机制:** 按段位排序 (大师 > 钻石), 同段位按经验值。每日/实时更新。
- **进入条件:** 白银 I 以上 (1001 经验值), 7 天内活跃。
- **奖励:** 每周金币 (100, 前 1000), 赛季末金币 (1000-5000) + 称号/化妆品。
- **融合:**
 - 段位/经验值: 核心排序指标。
 - 锦标赛/任务: 经验值来源。
 - 战斗通行证: 化妆品展示。
 - 赛季: 赛季末按排名奖励。

4 成长、产出、消耗循环

4.1 成长设计

- **核心:** 经验值推动段位 (500-25000 阈值) 和战斗通行证 (1000 经验值/层)。

- **阶段:**
 - 入门: 青铜到白银 (1 周, 通过任务/日常游戏)。
 - 中期: 黄金/钻石, 通过锦标赛 (2-3 周)。
 - 高级: 大师, 需高经验值 (4 周)。
- **机制:** 经验值不可消耗, 部分跨赛季保留 (账户等级)。里程碑 (例如 10000 经验值得称号)。
- **平衡:** 免费玩家 4 周达钻石; 付费 (+20% 经验值) 达大师。

4.2 产出设计

- **来源:**
 - 日常游戏: 50 金币 +100 经验值/局。
 - 任务: 200-500 金币 +300-800 经验值。
 - 锦标赛: 类型 1: 100-1000 金币 +800-1200 经验值; 类型 2: 100-2000 金币 +1000-1500 经验值。
 - 战斗通行证: 100-600 金币/层 + 化妆品。
 - 赛季/排行榜: 1000-5000 金币 + 徽章/称号。
- **平衡:** 每日产出 1000-2000 经验值, 500-1000 金币, 基于技巧。

4.3 消耗设计

- **点位:**
 - 锦标赛入场: 类型 1: 100-500 金币 + 每次 10 金币; 类型 2: 100-500 金币。
 - 战斗通行证: 1000 金币。
 - 任务加速: 200 金币/任务 (每日限 1-2 次)。
- **平衡:** 消耗占产出 60-80

4.4 循环流程

- 入门: 日常游戏 + 任务 → 500 经验值 + 250 金币 → 青铜-白银。
- 投资: 锦标赛 → 800-1500 经验值 + 奖金 → 段位提升。
- 加速: 战斗通行证 + 任务 → +20% 经验值 + 化妆品。
- 结算: 赛季末奖励 → 重新投资下一循环。
- 闭环: 奖励 → 消耗 → 成长 → 更多奖励。

5 收费点

5.1 收费点列表

- **战斗通行证:** \$4.99-\$9.99, 一次性; +20% 经验值, 独占化妆品。
- **高级锦标赛:** \$1.99, 一次性; 高回报 (类型 1/2)。
- **化妆品:** \$0.99-\$4.99, 一次性; 视觉自定义。
- **任务加速:** \$0.99, 一次性; 即时任务完成。
- **VIP 订阅:** \$9.99/月; 免费战斗通行证, 额外任务, 金币加成, VIP 化妆品。

5.2 平衡

- **免费玩家:** 获得 80% 奖励, 4 周达钻石 +30 层。
- **付费玩家:** 独占化妆品, 达大师 +50 层。
- **公平性:** 收费加速进度, 不影响玩法。

6 平衡与优化

- **经济:** 产出为消耗的 1.2-1.5 倍。
- **防疲劳:** 经验值上限 (2000/天), 任务限量。
- **公平性:** 付费加速经验值/金币, 技巧决定结果。
- **扩展:** 社交模式, 跨平台排行榜。
- **指标:** 日活跃用户, 付费转化率, 留存率。

7 附录

- **术语:** 经验值 - XP; 金币 - Virtual Currency。
- **变更历史:** 版本 1.1 - 更新锦标赛机制 (类型 1: 异步, 类型 2: 同步)。