

《群星》系统划分和问题

《群星》是 p 社开发和发行的一款以太空作为背景的 4x 游戏。

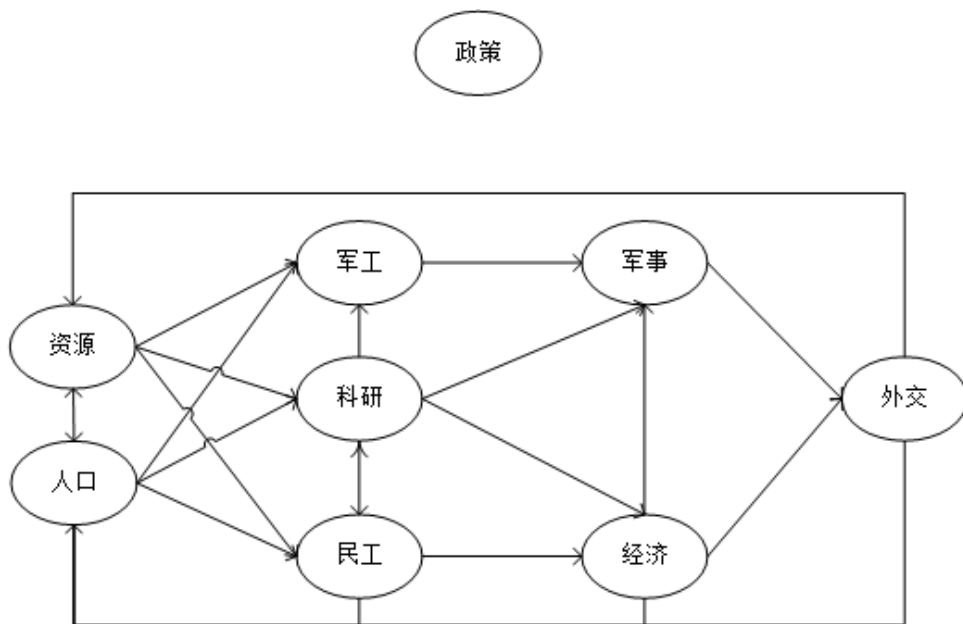
《群星》与其他四萌相比，《王国风云》倾向于家族，《欧陆风云》倾向于内政外交，《维多利亚》倾向于经济，《钢铁雄心》倾向于战争，而《群星》有将内政外交、经济、战争结合的倾向，并且由于其是架空历史，可以融合多种科幻作品的创意，这给了各类创作者非常大的创作空间。对于玩家来说，《群星》也不需要像其他四萌一样需要对相应的历史背景有一定的了解，对于老玩家来说也不需要担心“被历史剧透”的问题，降低了游玩门槛，让更多的人能获得策略模拟的新鲜感和快感。

系统划分

《群星》的游戏系统主要分为以下几种：

经济 工业（军工和民工） 军事 科技 内政（政策） 外交

这些系统又全部以“人口”为基础，它们之间的关系大致如下。



资源需要人口开采，而开采的资源（主要是食物）又可以影响人口的增长。

在《群星》中，工业和科技主要由“建筑”提供，这些建筑均需要资源建造和人口使用。

军工为军事提供合金，用以建造舰队。

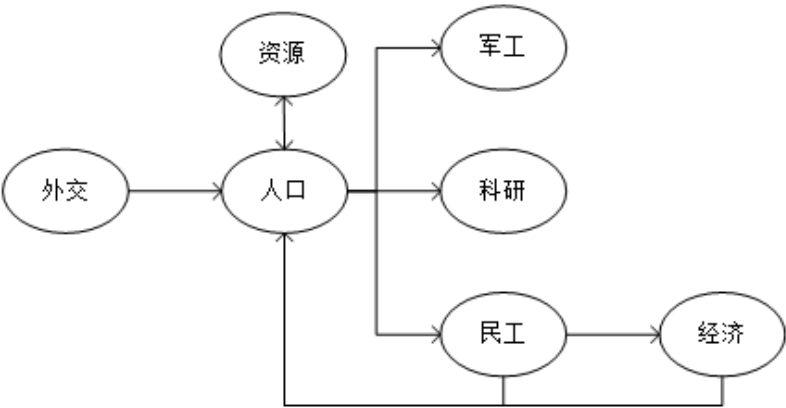
民工为经济生产的消耗品能够影响移民人口的增长，并且能为科技类建筑提供资源。

科技产出的增加能够提高研发速度，而研发的部分科技又能直接或间接影响工业产出、军事和经济水平。

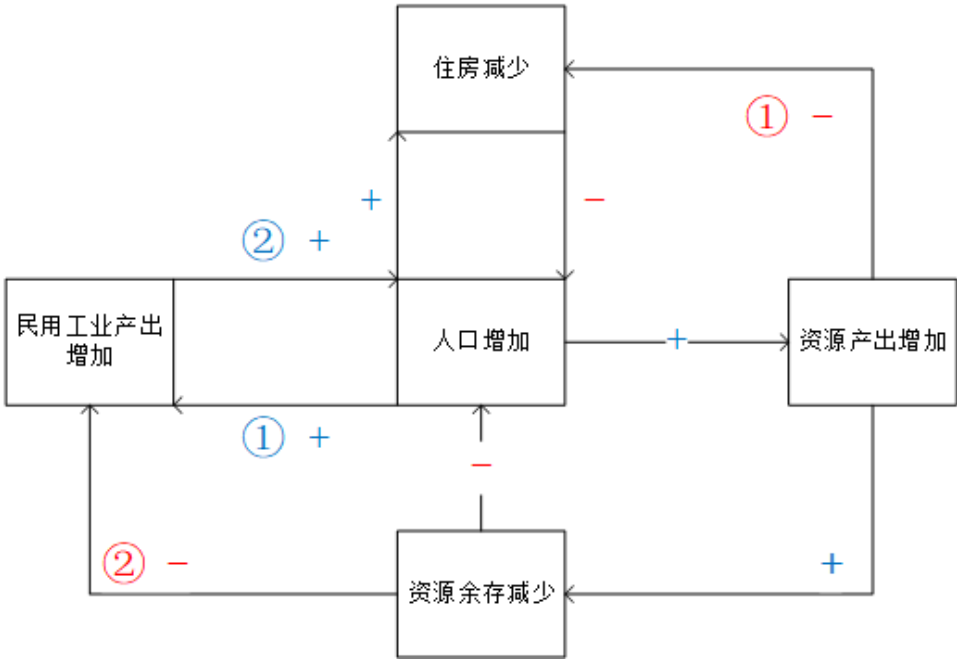
经济（主要指资金和消耗品）即能影响人口的幸福度，进而影响人口的增长，又能与军事一同影响外交（主要指其他国家对自己方的好感度）。

外交能够与其他国家签订贸易协定为己方提供资源，又或是移民协议提高己方人口的多样性和数量。

玩家扮演国家所颁布的政策，能够对所有系统施加影响。



具体的以“人口”为例，如下。



以下为影响人口的各种因素，①为玩家可选选项，并且若玩家选择不建造民用工厂，②的影响也将不存在。

问题

1、“无聊”

这方面的问题就要提到整个游戏的流程。

一局的游玩过程基本可分为三个时期：前中后期。前期主要是探索和开拓，中期向发展和扩张倾斜，后期为最终事件“终末危机”做好准备。

虽然《群星》的舞台是太空，但依然没有脱离国家建立和发展的传统思维，玩家的许多被具象化成了一个数字，舰队战斗力、国家规模、科技水平、经济实力，甚至是获胜条件都是如此，最考验玩家的“终末危机”也过于简单粗暴：玩家能否打赢就几乎决定了玩家的体验和胜负。这些都让这游戏显得并不那么“自由”。

2、代入感不强

其他四萌由于其基于历史背景，大国受困于国内严峻混乱的内政，以及国外敌对邻国的虎视眈眈，而小国受困于国家领土的稀少和资源的匮乏，网上也经常有“钢4如何破局44年德国”类似的讨论，通过策略实现破局、逆天改命是这四萌最能让玩家感到爽快的体验。

群星几乎不存在这样的体验，因为玩家开局总是从“一颗球”开始，ai的问题也让熟悉的玩家在发展的过程中几乎不会有什么阻碍，这使得游戏开局的目标无非就是：在保证内部发展稳定的情况下玩命扩张，国内外相关事件的匮乏（比如国外的强宣称和包围网，以及国内政治军事的动荡），事件全靠脑补，这让流程显得无聊起来。

3、科幻和经营的矛盾

这个问题几乎是群星现在问题中最为核心的机制问题。

《群星》最大的吸引点就是许多人都向往的未知的宇宙，宇宙中拥有的各种各样的事件，给了玩家探索未知的乐趣。

其他四萌中的破局乐趣，被《群星》中探索未知的乐趣取代，事件推动着玩家探索和发展，在前期这是没有什么问题的，但随着游戏进程的推进，几乎所有需要探索的星系都已探索完毕，贫弱的内政和外交机制，让许多玩家的动力就仅仅来源于事件。即使有各种各样mod的加成，事件也终有玩完的一天。

这些问题基本上就是因为机制问题所导致的结果，而解决的方法要么是解决科幻和经营的矛盾，要么将游戏定位从事件驱动转变为机制驱动，其解决方法也有许多，比如：

前中期，机制推动发展

1. 剧情 / 中途开局
2. 科技爆炸，比如被打败的国家获得“复仇”buff。
3. 限制开局探索范围，比如舰队维护费受距离影响。
4. 增加过度扩张的不可控性，比如通讯延迟和丢失。

中后期，广阔的太空舞台

5. 增加事件，尤其是国内与平民的互动。比如远离统治核心的星球可能会叛乱。
6. 丰富物种特性，比如将国家的公民特性和物种特性分开，这也可为之后的外交和战争做铺垫
7. 动态国家思潮，比如被打败国家思潮向军国和排外倾斜。
8. 强化 ai 和外交，比如敌对外交：**ai** 会因某些国家的侵略性过强而形成包围网。
友善外交：联合军事演习，彼此学习军事上的先进科技，并提高将领等级，获得独特的将领特质。