

《部落冲突》数值策划拆解案

创建日期: 2025年8月

作者: 罗家焱

目录

- 文档说明
- 核心设计哲学
- 第一章 底层框架
- 第二章 大本营
- 第三章 经济系统
- 第四章 防御矩阵
- 第五章 军事力量
- 第六章 从玩家总结拆解策划思路
- 第七章 系统耦合与动态博弈
- 第八章 运营活动与商业化设计
- 第九章 长期运营与玩家进度管理
- 第十章 系统演化与设计创新
- 结语

文档说明

本拆解案基于提供的全部游戏数据、机制说明、自我体验及玩家攻略文档，旨在深度剖析《部落冲突》如何通过数值设计构建其主世界的长期可玩性、策略深度与商业成功。案中包含具体的数值示例、机制说明和必要的插图说明。

本文仅拆解部落冲突的主世界，主因是部落冲突夜世界和部落都城更新缓慢甚至暂停，仅作为游戏的辅助功能，且夜世界经过大改，拆解内容和深度也远不如主世界。

核心设计哲学：在确定性的成长中构建无限的策略空间

《部落冲突》的数值体系是一个精密的动态模型。其核心在于：通过高度结构化、可预期的长期成长路径，为玩家提供稳定的目标感和成就感；同时，在战斗层面，通过兵种、英雄、法术和阵型的无限组合，创造充满变数和策略深度的瞬时博弈体验。

- **确定性**：大本营等级严格定义了每个阶段的成长上限，资源消耗与时间成本有清晰的曲线。
- **策略性**：数百种单位、建筑与法术的相互克制，以及隐藏的AI机制，构成了近乎无限的策略组合。

第一章 底层框架——空间、时间与规则的隐形基石

1 网格系统与空间经济学

1.1 核心规则：所有建筑都放置在一个精确的网格上，占用整数格子的空间。这是所有阵型设计的绝对基础。

1.2 空间价值：不同位置的格子价值不同。核心区的格子用于放置大本营、地狱塔等核心防御，价值最高；外围格子用于“垃圾建筑”引导和拉扯，价值较低。阵型设计的本质就是对有限网格空间的最优分配。

1.3 建筑碰撞体积与路径计算：单位的移动路径是由其碰撞体积与建筑间的空隙决定的。这个底层AI逻辑直接决定了“清边”的有效性。部队会寻找通往最近目标的、宽度大于其碰撞体积的路径。

2 伤害与时间的乘数效应

2.1 基础公式： $DPS \text{ (每秒伤害)} = \text{单次伤害} / \text{攻击间隔}$ 。这个简单的公式带来了丰富的策略分化：

- **2.2 高攻速低伤害**（如X连弩）克制低血量单位（如亡灵）。
- **2.3 低攻速高伤害**（如巨石碑）克制高血量单位（如巨人），但容易被多个单位“耗血”。

2.4 设计意图：迫使防御建筑必须搭配使用，形成立体火力网，单一类型的防御极易被针对。

3 匹配机制（MMR）的精细化运作

3.1 除了“按大本营等级区间匹配”，其核心是基于奖杯数的ELO类算法。奖杯是衡量玩家进攻和防守综合实力的“天梯分”。

3.2 设计意图：确保玩家总能匹配到实力相近的对手，保证对战的竞争性和公平性，使奖杯成为一个有意义的长期追求目标。

第二章 大本营——游戏进程的锚点

大本营等级是游戏中最重要的状态变量，是所有系统的总开关。

1 解锁与控制

1.1 内容解锁：每个大本营等级解锁新的建筑、兵种、法术和防御等级。

示例：7本解锁飞龙与暗黑兵营，10本解锁地狱之塔。

1.2 数量控制：通过“大本等级-建筑数量”对应表，严格控制每个阶段的防御与经济规模。

示例：7本拥有5个加农炮，而13本拥有7个。

2 成本与时间锚点

大本营等级对应的建筑与其他的升级成本与时间，为整个游戏的节奏定下基调，呈现典型的指数增长曲线。

3 匹配和奖励锚点

通过大本营只会匹配到对应区间大本等级的玩家，并对不同等级的大本等级有不同的资源和奖杯奖励比例，在部落战也是这种匹配模式。

4 大本营的复杂身份

大本营属于资源建筑，但并非“资源仓库”，因此不免疫地震法术伤害。12级及以上大本营在生命值受损或摧毁度达到51%后，会激活武器，变为防御建筑。

5 设计意图

前期快速反馈，让玩家迅速建立成就感；后期长期沉淀，为顶级内容维持稀缺性和价值感。历次更新中多次降低中低本升级成本与时间，是优化新玩家体验的关键举措。

第三章 经济系统——稳态与增长的动力引擎

资源系统是驱动整个游戏循环的血液，其设计体现了精妙的平衡与引导。

1 核心资源三角

- **1.1 金币**: 主要用于建筑、防御、陷阱和城墙的建造与升级。
- **1.2 圣水**: 主要用于建筑、研发科技、升级部分英雄（大守护者）和高级城墙。
- **1.3 暗黑重油**: 7本解锁，精英资源。用于巨石碑、研发科技、英雄（除咏王）、战宠和超级部队。

2 资源获取与调控

- **2.1 被动生产**: 通过采集器缓慢积累，为保底收入。
- **2.2 主动掠夺（核心）**: 通过联机模式攻击其他玩家，是最高效的获取方式。掠夺比例（金/水50%，黑油75%）创造了玩家间的资源流动。
- **2.3 "死鱼"机制**: 长时间未登录玩家的采集器满仓且防御休眠，为活跃玩家提供了高效的"奖励"，是维持PvP生态活力的关键设计。
- **2.4 系统奖励**: 胜利之星、部落活动、运营活动等，提供了稳定可预期的补充。

3 高级货币体系

3.1 宝石

- **3.1.1 用途**: 购买建筑工人（核心）、加速进程、一键捐赠、购买皮肤。
- **3.1.2 获取**: 充值（主要）、清除障碍物、成就。
- **3.1.3 设计哲学**: 提供便利与加速，核心资产（工人）需长期积累或付费。

3.2 联赛奖章

- **3.2.1 用途**: 在联赛商店兑换魔法锤（无视资源和时间直接升级）、资源、皮肤。
- **3.2.2 获取**: 唯一通过部落对战联赛获得。
- **3.2.3 设计哲学**: 奖励顶级竞技表现，提供最顶级的加速道具。

3.3 矿石

- **3.3.1 用途**: 且仅用于在铁匠铺升级英雄装备。
- **3.3.2 类型**: 闪亮矿石（蓝，每级）、璀璨矿石（紫，3的倍数级）、星辉矿石（黄，史诗装备）。
- **3.3.3 获取**: 胜利之星、部落战、联赛、活动。
- **3.3.4 设计哲学**: 为顶级玩家创造独立于主经济的纵向成长线，驱动参与核心玩法。

第四章 防御矩阵——深度与宽度的战略平衡

防御建筑的设计充满了层次感，从基础分工到高级机制，层层递进。

1 基础防御三角

- **1.1 加农炮**: 地对地。
- **1.2 箭塔**: 地对空对地。
- **1.3 防空火箭**: 纯对空。

2 范围与控制防御

- **2.1 迫击炮**: 远程溅射，对人口单位 ≤ 3 的地面部队有击退效果，专克地面人海，但盲区大，伤害低。
- **2.2 法师塔**: 中程溅射，地对空对地，克制气球、亡灵和女巫等集群单位。
- **2.3 炸弹塔**: 近程溅射+死亡自爆，对地面部队威胁巨大。

3 高级与特效防御

3.1 地狱之塔

模式切换是其核心。

- **3.1.1 单一目标**: 伤害随时间递增（如1级：30 -> 80 -> 800 dps），专克高血量单位（英雄、石头人）。
- **3.1.2 多重目标**: 攻击多个目标（如1级5个），专克人海流。
- **3.1.3 弹药消耗**: 在所有可装填弹药的防御建筑中，仅有单目标地狱之塔有可能在单场战斗（限时3分钟）中将弹药从满格耗尽，这也是前期设计导致的后期机制，前期的装填需要消耗资源，而目前则是自动填充。

3.2 X连弩

超远射程（地面14格）与目标选择（地对地/地对空），压制大片区域。

3.3 天鹰火炮

全图打击（触发后射程7-50格），专克大规模部队集结，是阵型的终极威慑。

4 终极与模块化防御

- **4.1 投石炮**: 范围伤害，攻速慢但单次伤害高。
- **4.2 巨石碑**: 单体高伤，并附带基于目标最大生命值的额外伤害。
- **4.3 法术塔 (15本解锁)** : 引入战术级技能。
 - **4.3.1 狂暴塔**: 范围内防御获得18秒狂暴（伤害x2）。
 - **4.3.2 毒药塔**: 释放毒药区域，减速+持续伤害。
 - **4.3.3 隐形塔**: 使范围内单位隐形4.5秒，扰乱进攻。
 - **4.3.4 核心机制**: 可再生（冷却40-60秒），非一次性陷阱。

5 设计禁忌的规避：避免“数值膨胀”

- **5.1** 通过大本营等级这个硬上限，严格控制每个阶段的数值范围。每次更新新等级，是在扩展数值天花板，而非无限推高原有数值的增长率。
- **5.2** 引入百分比伤害（巨石碑）、机制克制（地狱塔模式切换、隐形塔）等非纯数值解决方案，来应对后期高血量高伤害的单位，避免陷入“血牛”和“超级炮塔”的简单循环。

6 融合建筑与空间优化

随着大本等级提升和强势兵种推出，基础防御效能相对下降。为解决单位面积伤害效率与建筑空间不足的矛盾，策划引入了融合建筑。

- **6.1 跳弹加农炮：**由多个加农炮融合而成，具备弹射攻击能力，有效克制密集地面部队。
- **6.2 多人箭塔：**由多个箭塔融合而成，同时攻击多个目标，应对集群单位。
- **6.3 复合机械塔：**将加农炮与箭塔的特性融合，具备对地和对空的双重高效打击能力。
- **6.4 设计意图：**通过融合，既节省了宝贵的阵型空间，为新增建筑（如火焰喷射器）提供了位置，又显著提升了核心防御区域的单位面积伤害水平，迫使进攻方采用更复杂的策略。

7 陷阱作为一次性消耗品，以低成本实现高回报的战术价值。

- **7.1 隐形弹簧：**弹飞单位（最高18人口）或造成高额伤害，专克野猪骑士等集群单位。
- **7.2 巨型炸弹：**大范围高伤害，专克法师、女巫等脆皮单位。
- **7.3 颠风陷阱：**将部队拉向陷阱中心并持续伤害，强力控场。
- **7.4 搜空地雷：**单体高伤（满级3200），对大守护者、亡灵王子、龙、熔岩猎犬等威胁巨大。
- **7.5 设计哲学：**不可见性带来心理博弈，迫使进攻方预判与试探，增加策略层次。

第五章 军事力量——从量变到质变的进攻艺术

进攻体系从基础单位到超级部队、英雄、装备与战宠，构成了深度的策略池。

1 兵种生态

- **1.1 基础单位：**野蛮人（炮灰）、弓箭手（远程）、巨人（肉盾）。
- **1.2 功能单位：**哥布林（偷资源）、炸弹人（开墙）、天使（治疗）。

天使治疗衰减 多个天使治疗同一目标时，治疗效益会衰减。并非简单叠加。战宠“独角”也会参与此衰减计算。

天使数量	新增天使效益	总治疗效益
1	100%	100%
2	100%	100%
3	90%	96.7%
4	90%	95%
5	70%	90%
6	40%	81.7%
7	10%	71.4%
8	0%	62.5%

- **1.3 典型合作三角：**肉盾，主力，治疗。

2 高级核心：

- **2.1 飞龙：**高血量高溅射伤害，空中单位主力。

在最近几个版本中，飞龙总是最新拿到新的等级的兵种，这让龙流在新版本的前中期非常强势，随着版本趋于完善，飞龙的数值不再满足玩家需要，容易沦为新兵种外的第二选择。但龙流决策方式无疑时成功的，高人气加上简单的操作能满足大部分玩家的需要。

- **2.2 根蔓骑士：**无视城墙，万金油。
- **2.3 雷电飞龙：**连锁攻击，怕飓风陷阱与空气炮。

雷电飞龙直接改变了游戏的布阵方式，成为玩家不得不重视但又很难遇到的流派。

3 超级部队

通过消耗黑油临时强化普通兵种，提供全新能力（如超级野蛮人的狂暴），在不增加永久兵种数量的前提下扩展策略池。

4 英雄体系：从单位到系统

4.1 英雄战旗：取代王座，实现攻防配置分离，提升策略灵活性。

4.2 五大英雄：各司其职（肉盾、远程、空中、辅助、突击），拥有独立成长线。

- **4.2.1 野蛮人之王和弓箭女皇**作为2013年1月10日就推出的英雄延续了早期的合作三角，野蛮人之王作为肉盾，弓箭女皇作为远程输出。
- **4.2.2 大守护者的逻辑**
 - **普攻**：咏王的核心行为是尽可能让自身的生命光环覆盖更多友军单位，并与之共同行动。他的攻击目标会选择“光环范围内友军”锁定的最多目标。
 - **设计细节**：满级搜空地雷伤害为3200，作为辅助单位，大守护者满级（75级）血量为2499，这要求玩家注意大守护者的位置并提供保护，而亡灵王子49级血量就达到3216血量，达到满级（90级）时血量为5358，这给了作为空中输出单位的亡灵王子生存空间。
- **4.2.3 飞盾战神的逻辑**
 - **普攻**：优先攻击防御建筑，但也会攻击已激活的敌方英雄、援军和陷阱骷髅。
 - **装备（飞盾）**：场上存在防御建筑时，只攻击防御建筑。所有防御建筑被摧毁后，才会攻击其他目标（英雄、援军、建筑等）。

4.3 战宠系统：为英雄提供可自由搭配的辅助单位，扩展策略维度。

4.4 英雄装备系统（铁匠铺）：

- **4.4.1 深度定制**：将技能融入装备，每位英雄有多件装备可选。
- **4.4.2 独立资源**：消耗矿石进行升级，创造新的终局成长线。
- **4.4.3 无时间消耗**：升级只消耗矿石，为顶级玩家提供纯粹的纵向成长。

4.5 英雄殿堂与平衡设计：为应对新增英雄（如亡灵王子）可能带来的攻防失衡，英雄殿堂与战旗系统应运而生。玩家必须在五大英雄中五选四，分别配置于进攻端和防守端。此举延续了以四英雄为基准的平衡体系，同时将英雄占地面积从3x3优化为2x2，既节省了防守布阵空间，又大幅增加了策略选择性，使英雄搭配本身成为高阶博弈的一部分。

英雄圣殿集成了所有英雄相关的管理功能：

功能入口：

- 英雄基本信息：显示等级、生命值、伤害等。
- 防守配置：切换参与村庄防守的英雄。
- 进攻配置：快速跳转到进攻页面，切换战宠和装备。
- 皮肤更换：查看并更换英雄皮肤。
- 英雄升级：进入英雄升级界面。
- 定位战旗：高亮显示阵型中的英雄战旗。
- 跳转铁匠铺：快速进入装备管理页面。
- 定位战宠小屋：高亮显示战宠小屋的位置。

5 法术与攻城机器：战术执行的临门一脚

5.1 法术：提供瞬时战术支持。

举例：

- 雷电：定点清除。
- 弹跳：为地面部队开路。
- 冰冻：关键控制。

- 毒药：克制援军与英雄。

5.2 攻城机器（部落协作）：

- **攻城滚木车**：稳定开路，可提前手动解体。
- **攻城飞艇**：精准投送，极度惧怕飓风陷阱。
- **攻城烈焰车**：清理一片区域，同时设计时设定攻击范围比迫击炮小，通过让玩家外置迫击炮来让迫击炮重新获得战术地位。
- **攻城训练营与部队发射器**：为解决基础兵种（如野蛮人、弓箭手、巨人、法师）在高本出场率低的问题而设计。这两款攻城机器的内部部队等级与玩家的科技等级挂钩，巧妙地将玩家对基础兵种的投入转化为高本实战中的有效战斗力，保证了所有科技线的长期价值。

6 崩毁率计算规则

摧毁率 = (摧毁有效建筑数量 / 总有效建筑数量) × 100%，结果向上取整。

有效建筑包括所有建筑（除城墙、陷阱外），特斯拉电塔也算在内。军队单位不计入。

7 多效果叠加原理

属性增益（如加速、加伤）和减益（如减速）的叠加规则是：所有正面效果取最大值，所有负面效果取最大值，然后将两者叠加。

计算顺序：先计算固定值的加减，再计算百分比乘除。例如，单位同时受急速法术（+12速度）和冰人攻击（-50%速度），最终速度为（基础速度 + 12）× 50%。

8 战斗内的“时间资源”管理

8.1 3分钟限时是进攻方最大的敌人。所有策略，无论是前戏、主力推进还是收尾，都是在与时间赛跑。

8.2 法术的持续时间、部队的移动速度、英雄技能的冷却时间，这些都是战斗中的关键时间变量。一个优秀的玩家不仅是空间的指挥官，也是时间的掌控者。

第六章 从玩家总结拆解策划思路

1 拆阵：区域规划，逐个击破

"拆阵"是进攻的第一步，核心在于将敌方阵型根据城墙和防御建筑的布局划分为多个区域，然后为每个区域规划不同的兵种和法术进行攻克。

1.1 核心原则：将复杂的整体阵型分解为若干个易于处理的小区域。

2 配兵：按阵配兵，精准分配

不存在"万能配兵"，必须根据拆阵后的分析结果来配置部队。

2.1 核心原则：针对阵型弱点选择流派，并精确计算所需兵种和数量，避免浪费。

2.2 实施要点：

- **2.2.1 熟悉兵种：**了解每个兵种的伤害、血量、攻击偏好和移动速度。
- **2.2.2 任务导向：**为清边、前戏、主力推进和收尾等不同任务分配最合适的兵种与人口。
- **2.2.3 灵活调整：**即使是同一流派，也需根据具体阵型微调兵种组合。例如，在面对外围有密集防御保护的女王时，可能需要额外增加一个冰人来保证男王能完成前戏任务。

3 清边与收尾：控制走向与把握时间

这是将策略转化为三星胜利的关键细节操作。

3.1 清边 (Funneling)：

- **3.1.1 定义：**利用少量兵力清除进攻方向两侧的建筑，引导主力部队按预定路径进入阵型核心。
- **3.1.2 原则：**用最少的人口单位，高效、快速地完成侧翼清理。
- **3.1.3 常用兵种：**法师（安全区域高输出）、飞龙宝宝（可抗伤清边）、亡灵（机动性强）、巨人（吸引火力）等。
- **3.1.4 核心技巧：**"先断两边，后进中间"的漏斗式进攻，确保主力部队不会走偏。

3.2 收尾 (Cleanup)：

- **3.2.1 重要性：**随着大本营等级提升，阵型扩大，收尾工作至关重要，直接关系到能否在3分钟内完成三星。
- **3.2.2 原则：**使用高机动性、高伤害的小单位兵种快速清理边角建筑。
- **3.2.3 常用兵种：**亡灵、法师、气球兵、野猪骑士等。
- **3.2.4 关键习惯：**手中必须预留兵力用于收尾，以防时间不足。

第七章 系统耦合与动态博弈

1 经济与防御的"军备竞赛"循环

掠夺高收益 → 强化防御保护资源 → 进攻方开发新流派破解主流阵型 → 防御方更新阵型 → 催生新的掠夺流派

这个循环是游戏内容消耗和再创造的核心动力。策划的每次平衡性调整（加强某个兵种或削弱某个防御）都是在给这个循环注入新的活力。

2 英雄殿堂与Meta博弈

"五选四"带来深度的策略取舍。当前版本是空军强势，那么防守方可能会选择放弃地面肉盾野蛮人之王，换上全部对空英雄。而进攻方则会根据对方防守英雄的配置，来选择是用空军硬冲，还是用地面流针对其防空弱点。

英雄殿堂让英雄本身成为了一个动态的、可预测的博弈点，极大地增加了策略深度。

3 部落与个人成长的共生关系

- **3.1 部落援兵**: 直接提升了单个玩家的即时战斗力。
- **3.2 部落等级与特权**: 其带来的沉没成本和社交压力（离开高等级部落意味着失去捐兵等级、战争奖励加成）极大地增强了核心玩家的留存。
- **3.3 部落战/联赛的集体荣誉感**: 个人打得再好，部落失败也拿不到顶级奖励，这种设计强有力地促进了内部的交流、指导和协作。

第八章 运营活动与商业化设计——维持游戏生态的活水

通过周期性活动与合理的付费模型，持续驱动玩家活跃与付费。

1月度挑战（黄金令牌/月卡）

1.1 模式：免费路线+付费路线（黄金令牌）的双轨制。

1.2 核心特权：

- **1.2.1 专属英雄皮肤：**在一年内不会返厂。
- **1.2.2 建造/研究加成（最高20%）：**直接加速核心成长进程。
- **1.2.3 月度挑战资源箱：**付费玩家资源箱容量与效率数倍于免费玩家（如家乡资源：3000万 vs 500万）。
- **1.2.4 一宝石捐赠：**极大优化社交体验。
- **1.2.5 设计哲学：**以高性价比售卖“更好的游戏体验”和“更高的效率”，是稳定的收入基石。

1.3 月度挑战的任务分为两类：

- **1.3.1 每日任务（每天刷新3个）：**
 - 在家乡联机模式中获得1颗胜利之星。
 - 在夜世界建筑大师基地战斗中获得1颗胜利之星。
 - 捐赠15单位部队（捐赠攻城机器可直接完成）。
 - **刷新机制：**每日任务的刷新时间与您在上次任务刷新后首次上线的时间挂钩。
- **1.3.2 持续性任务：**
 - 赛季初始解锁6项，之后每7天会解锁新的6项任务。
 - 所有已解锁的持续性任务可同时进行，直至赛季结束。
 - **满防福利：**若建筑、城墙或大本营已升至当前最高等级，相关升级或进攻高本任务将自动完成。

部落对战联赛

- **高强度竞技：**月度赛季制，8部落循环赛升降级，驱动顶级玩家活跃。
- **奖励驱动：**联赛奖章是兑换顶级道具（魔法锤）的唯一来源。
- **社交凝聚：**以部落为单位，共同的荣誉与利益强化社群纽带。

1.4 各段位奖励一览表

联赛段位	个人奖章范围(8星)	每份额外奖励奖章数	基础额外奖励名额
铜杯	20 - 58	35 - 45	1
银杯	55 - 112	40 - 45	1
金杯	108 - 184	50 - 60	2
水晶	179 - 274	65 - 75	2
大师	268 - 382	80 - 90	3
冠军	375 - 508	95 - 105	4

2 部落竞赛

2.1 协作玩法：部落成员共同完成任务，积累积分解锁奖励。

2.2 低门槛高包容：完成1个任务即可领取全部奖励，确保所有成员受益，强化部落凝聚力。

3 奖章活动

3.1 限时玩法：通过联机模式进攻获取点数，推进奖励之路。任务点数无法通过掠夺资源获得，而是系统根据进攻行为直接发放。

4 活动令牌：付费通行证，解锁额外奖励层，商业模式与月卡类似。

4.1 令牌特权

- 4.1.1 双倍奖励：**可同时领取免费路线和付费路线的所有奖励。
- 4.1.2 初始点数：**立即获得1,000任务点数，帮助快速启动奖励进度。
- 4.1.3 宝石解锁（与免费玩家共享）：**即使不购买令牌，玩家也可花费宝石（通常为90宝石/级）直接解锁未达到的奖励等级。购买令牌后，此功能依然可用。
- 4.1.4 资源调控：**活动货币过期作废，刺激消费，避免通胀。

4.2 奖励构成

奖励之路通常提供以下类型的物品：

- 4.2.1 活动货币**（即“奖章”，用于在商人处兑换物品）。
- 4.2.2 魔法物品**（如魔法零食、资源符石等）。
- 4.2.3 矿石**（用于升级英雄装备）。
- 4.2.4 装饰物**（如雕像、旗帜）。
- 4.2.5 史诗宝箱**（包含大量活动货币等珍贵资源）。
- 4.2.6 额外奖励** 当奖励之路达到最高等级（例如需要16,000任务点数）后，继续获取任务点数仍可获得额外的活动货币作为奖励，通常分多个阶段提供，鼓励玩家持续参与。

4.3 购买博弈

活动令牌能极大提升每次活动的资源获取效率，特别是对于急需矿石和魔法物品的玩家而言，性价比较高。装饰物是限定获取，这对于收集玩家来说极具吸引力。

5 视觉变现与用户体验优化

英雄3D化与皮肤系统：将英雄模型从2D升级为3D，为推出丰富的英雄皮肤奠定了基础。皮肤系统在不影响数值平衡的前提下，开辟了巨大的收入来源，同时满足了玩家的个性化表达需求。

6 设计禁忌的规避：杜绝“付费即赢”

宝石和货币无法直接购买战斗力（兵种等级、防御等级）。付费购买的是时间和便利性。这保证了游戏最核心的竞技公平性，这是其长盛不衰的基石。

第九章 长期运营与玩家进度管理

《部落冲突》通过精密的数值规划，确保游戏在长达十多年的运营中始终保持健康的玩家生命周期和进度曲线。

1 大本营周期的精密计算

以17本为例，全部建筑升级总耗时约53034小时。在五个建筑工人小屋和一个小博木屋无缝建造的理想情况下，仍需约1.009年。这正好与策划团队每年推出一个新的大本等级的更新规划相符。

在此周期内，通过黄金令牌的减免、各类活动的资源与魔法物品奖励，顶级付费玩家可以在半年内基本完成体验，而零氪玩家也能在新大本推出前跟上进度。这既保证了付费玩家的优势，又确保了免费玩家的长期活跃与目标感。

科技进度的并行与调控

17本战宠升级需3600小时（150天），兵种、法术与攻城机器升级需10864小时（453天）。这些并行成长线与建筑升级线交织，通过建筑之书、研究药水等魔法物品和研究加速进行调控，使不同投入程度的玩家都能找到自己的成长节奏。

2 进度追赶机制

每次推出新大本等级时，策划都会系统性降低前期大本等级及其对应建筑的升级时间和成本。这一设计能有效帮助回流玩家和新玩家快速追赶进度，防止社区断层，维持游戏的新鲜血液。

第十章 系统演化与设计创新

游戏系统的迭代并非简单的数值叠加，而是围绕核心体验进行的深度重构与创新。

1 社交系统的深度整合

- 部落城堡的功能不断扩充，从最初的援兵支持，到后来的战备物资、联赛额外奖励，其核心地位日益凸显。
- 部落等级制度带来了实质性的资源差距与特权（如捐赠兵等级提升），强力驱动玩家主动追求并建设高等级部落，将个人成长与社群兴衰深度绑定，形成了强大的社交粘性。

2 核心循环的现代化改造

取消训练时间和精简军事建筑是两项关键的现代化改造。它移除了攻击前的等待时间这一传统障碍，将游戏核心体验彻底聚焦于“战略规划”与“实时操作”，更符合当代玩家的游戏习惯，保持了核心玩法的竞争力。

3 总结：可供借鉴的数值策划方法论

1. **清晰的进程阶梯**：用大本营等级作为总纲，严格控制内容解锁和数值上限。
2. **闭环的经济系统**：生产、存储、消耗、掠夺形成有机循环，并通过多层货币体系（基础/高级/专属）满足不同阶段需求。
3. **深度的策略架构**：通过单位间的相互克制、英雄与装备的BD（Build）构建、以及攻防双方的机制博弈（如法术塔、融合建筑、英雄殿堂），构建无限的策略空间。
4. **平滑的成长曲线**：前期快速反馈，后期长期沉淀，满足不同心理阶段的玩家需求。
5. **动态的平衡调整**：通过持续的版本更新，优化数据和机制，维持游戏长期生命力。
6. **模块化的后期内容**：通过英雄装备、模块化防御、融合建筑等系统，在不改变核心玩法的情况下，为顶级内容增加近乎无限的深度和自定义空间。
7. **精密的长期运营**：通过周密的升级总时长规划与年度大版本更新节奏，配合进度追赶机制，管理全阶层玩家的生命周期。
8. **社交与运营驱动**：将个人成长与部落活动深度绑定，并通过周期性的运营活动（月卡、联赛、竞赛）和视觉变现（皮肤）持续提供目标感和新鲜感。
9. **用户体验的持续进化**：敢于对核心循环进行现代化改造（如取消训练时间），移除过时障碍，保持核心玩法爽快感。

结语

《部落冲突》的数值体系成功地将简单的“采集-建造-战斗”循环，演化成了一个拥有惊人深度和持久生命力的虚拟世界，其设计理念堪称免费策略游戏的典范。

文档结束