

封面

《王座陨落》数值策划拆解案

Thronefall - 独立策略游戏的杂交典范

创建日期： 2025年9月

作者： 罗家焱

目录

- [文档说明](#)
- [核心设计哲学](#)
- [第一章 游戏概述与设计定位](#)
- [第二章 建造与经济系统](#)
- [第三章 战斗与策略体系](#)
- [第四章 关卡与挑战设计](#)
- [第五章 数值平衡与进化](#)
- [第六章 多平台体验设计](#)
- [第七章 竞品分析与市场定位](#)
- [第八章 设计优缺点总结](#)
- [第九章 设计启示与应用](#)
- [结语](#)

文档说明

本拆解案基于《王座陨落》(Thronefall)的游戏体验、社区反馈和攻略分析，深度剖析这款独立策略游戏如何通过塔防(TD)、模拟策略(SLG)和roguelike元素的精妙杂交，构建出既易于上手又富有深度的游戏体验。案中包含具体的数值示例、机制说明和社区视角分析。

本文聚焦Thronefall的核心设计创新，重点分析其"like版本"设计哲学如何在前辈游戏的基础上实现突破，以及数值体系如何支撑轻重度玩家的双重需求。

核心设计哲学：在极简框架中构建深度策略空间

《王座陨落》的数值体系体现了独立游戏的精巧设计。其核心在于：通过极简的视觉表现和直观的操作界面，降低玩家的入门门槛；同时，在策略层面，通过塔防建造、资源管理和roguelike随机元素的有机结合，创造富有深度的战术博弈体验。

- **极简性**：低多边形美术风格、精简的UI界面、清晰的数值反馈，确保玩家快速理解核心机制。
- **深度性**：16种箭塔组合、多样化兵种部署、54种特权选择，构建近乎无限的策略可能性。
- **包容性**：王冠任务的分层设计，既满足轻度玩家的通关需求，又为重度玩家提供优化空间。

第一章 游戏概述与设计定位

1 游戏概述与核心特色

1.1 游戏定位：《王座陨落》是由Grizzly Games开发的独立策略游戏，巧妙融合塔防(TD)的波次防御、模拟策略(SLG)的资源管理和roguelike的随机重玩机制。

1.2 核心循环：白天建造防御设施并分配资源 → 夜晚指挥部队抵御怪物入侵 → 保护王座并收集王冠 → 解锁新内容并挑战更高难度。

1.3 设计创新：通过"like版本"设计哲学，提取前辈游戏精华并精炼为更直观的体验：

- 继承《Kingdom》的建造循环但更直观
- 借鉴《Hades》的随机重玩但门槛更低
- 融合《They Are Billions》的波次压力但更亲民

2 个人体验与选择理由

2.1 深度参与：三个月全王冠收集体验，深入测试不同策略组合的有效性。

2.2 策略演进：从初期的简单塔防到后期复杂的经济-战斗协同优化，体验游戏策略深度的渐进展开。

典型案例：在多路进攻地图中，初期使用狙击塔+弹道尖塔组合应对BOSS失败，后期调整为城堡塔+治疗尖塔配合长矛兵成功通关，体现了策略适应性的重要性。

2.3 分析价值：选择Thronefall源于其成功的跨类型创新，为分析混合类型游戏设计提供了绝佳案例。

第二章 建造与经济系统

1 箭塔建造系统：三级递进的策略分化

Thronefall的箭塔系统通过三级递进设计，提供16种组合可能性，构建丰富的"塔流"策略。

1.1 一级箭塔：通用基础

- **属性**：100生命，1.5输出，20射程，1秒冷却
- **定位**：初期快速部署，降低入门门槛
- **策略价值**：提供基础防御能力，确保新手玩家能够快速建立有效防线

1.2 二级箭塔：四型分化

箭塔类型	核心属性	策略定位	最佳搭配
城堡塔	+150生命，-40%冷却，最近目标	高频输出，减少伤害溢出	磨坊经济循环
狙击塔	+50%射程，+180%伤害，高血目标	偏远覆盖，BOSS专杀	矿场资源支持
装甲塔	+350生命，6.5秒护盾，飞行目标	高耐久拖延	长弓射手协同
碉堡塔	+75生命，夜间冷却递减，随机目标	杂兵清理	治疗尖塔支援

1.3 三级箭塔：功能扩展

- **射手尖塔**：额外箭矢，高频多目标输出
- **弹道尖塔**：超高伤害+减速，远程控制
- **火焰尖塔**：溅射伤害，杂兵清理专家
- **治疗尖塔**：部队支援，生存保障

2 经济系统：Tap与Sink的精妙平衡

Thronefall采用经典的经济模型：资源生成(tap)与资源消耗(sink)的动态平衡。

2.1 经济建筑投资回报分析

建筑类型	基础收入	升级收益	ROI周期	策略定位
磨坊	5金币/晚	+1田地(+3金币)	3晚	前期核心
矿场	8金币/晚	可持续升级	5晚	后期主力
港口	3金币/船	大港口+2船	4晚	过强meta

2.2 经济惩罚机制

- **建筑被毁**：损失50%当期收入
- **防御优先级**：装甲塔+城墙保护关键经济点
- **风险平衡**：高收益建筑需要更高防御投入

3 建筑系统协同设计

3.1 经济建筑：

- 磨坊：基础收入核心，升级增加田地数量
- 矿场：固定高收入，可持续升级避免重置
- 港口：额外船只收入，需要平衡性调整

3.2 防御建筑：

- 兵营：近战单位解锁，四个分支提供战术多样性
- 弓箭营：远程单位部署，对空和地面覆盖
- 城墙：路径阻挡，升级增加耐久和护盾
- 建筑师：建造加速，辅助功能型建筑

第三章 战斗与策略体系

1 兵种搭配：近战与远程的协同艺术

1.1 近战兵种数值表

兵种	生命值	伤害	射程	移速	特殊能力
骑士	100	2.5	3.5	4	均衡坦克
长矛兵	60	3.5	-	8	高速减速
连枷兵	70	1.5	-	-	范围回血
狂战士	65	5.0	-	-	城墙跃击

1.2 远程兵种数值表

兵种	生命值	伤害	射程	对空伤害	特殊能力
长弓射手	15	2.0	40	2.4	超远对空
弩手	35	3.5	13	1.7	均衡输出
猎人	45	2.5	-	-	近战转换
火焰弓手	30	5.4	37.4	-	燃烧溅射

2 英雄单位系统：战术执行的关键变量

2.1 四大英雄定位：

- **傀儡** (300生命, 10伤害)：重型坦克, 17%溅射伤害
- **蜥蜴骑士** (60生命, 12伤害)：远程冲锋, 多路覆盖
- **火翼** (30生命, 9伤害)：空中优势, 55%溅射清理
- **支援法师** (25生命, 3.5治疗)：团队支援, 投射物拦截

2.2 英雄协同策略：

- 火翼+蜥蜴骑士：空地协同, 多维度防御
- 傀儡+支援法师：前线稳固, 持续作战
- 情境适配：根据地图特点和敌人类型灵活选择

3 特权与变异系统：roguelike元素的核心体现

3.1 特权系统 (54种选择)：

- **经济特权**：南瓜田(+400%田地生命)、全球收入等
- **战斗特权**：+266%攻击速度、神灵药膏等
- **策略影响**：特权选择直接影响游戏风格和资源分配

3.2 变异系统 (18种增强)：

- 敌人强化：精英生成、波次增强等
- 难度调节：为高分挑战提供额外难度层次
- 重玩价值：随机组合确保每局游戏独特性

3.3 国王武器系统 (9种选择):

- 从远程弓箭到近战光矛
- 武器选择影响英雄定位和战术风格
- 与特权系统形成协同效应

第四章 关卡与挑战设计

1 地图设计：策略多样性的空间基础

1.1 地形影响策略：

- 狭窄通道：适合长矛兵+狂战士组合
- 多路分支：需要狙击塔远程覆盖
- 资源点分布：影响经济建筑布局优先级

1.2 地图特异性：

- 雪地关卡：建筑师+矿场组合效果显著
- 森林地图：火焰弓手清理效果优异
- 海岸地形：港口经济优势明显

2 永恒试炼模式：roguelike的深度体现

2.1 模式特点：

- 随机地图和敌人组合
- 渐进式难度提升
- 高分排行榜竞争

2.2 顶级策略：

- 经济优先：磨坊+火翼组合
- 防御协同：城堡塔+治疗尖塔
- 资源管理：平衡即时防御与长期投资

2.3 社区成就：玩家分享第26波479,970分的高分记录，体现策略深度。

3 王冠收集机制：分层挑战的内容驱动

3.1 任务设计：

- 指定武器或变异限制
- 分层难度设置
- 策略迭代要求

3.2 玩家引导：

- 从基础通关到高分优化
- 渐进式复杂度引入
- 社区攻略支持(如3DM建议后5变异加成149%)

第五章 数值平衡与进化

1 数值设计哲学：工具箱方法

1.1 "突出但不主导"原则：

- 每种机制都有用武之地
- 无单一meta策略主导游戏
- 多路径通关可能性

1.2 伤害溢出控制：

- 城堡塔通过+100%投射物速度减少溢出
- 弹道尖塔高伤害但需要目标算法优化
- 数值调整确保战斗节奏合理

2 版本迭代与平衡调整

2.1 关键版本更新：

- v0.85：引入风车升级路径
- v1.7：调整港口收入上限，解决过强meta问题
- v1.11：优化能量条机制
- v2.11：增加箭塔生命值应对精英敌人

2.2 平衡性调整示例：

- 狙击塔：射程+50%但冷却+100%
- 港口经济：设置收入上限避免垄断
- 单位属性：微调确保兵种多样性

3 社区反馈驱动的迭代

3.1 玩家建议采纳：

- Reddit呼吁的动态经济上限
- Steam社区的港口平衡建议
- 移动端UI优化需求

3.2 数据驱动设计：

- 玩家行为数据分析
- 策略使用频率统计
- 难度曲线持续优化

第六章 多平台体验设计

1 PC版体验：精确控制与深度策略

1.1 控制方案：

- 鼠标拖拽：直观的建造和部署
- 键盘快捷键：WASD移动，1-9武器切换
- 控制器支持：PS4/Xbox手柄兼容

1.2 性能表现：

- 1080p分辨率下60+ FPS
- 13W设置优化性能消耗
- 后期波次稳定运行

2 移动端适配：触控优先的重构

2.1 UI优化：

- 按钮放大至拇指友好尺寸(约1cm)
- 底部工具栏单手操作优化
- 手势控制：捏合缩放、长按锁定

2.2 性能适配：

- iOS设备：30-60 FPS (iPhone 13)
- Android设备：流畅运行，UI缩放问题
- 续航优化：4-6小时游戏时间

3 跨平台一致性维护

3.1 核心体验统一：

- 相同的游戏机制和数值体系
- 一致的美术风格和音效设计
- 王冠任务和永恒试炼完整移植

3.2 平台专属优化：

- PC：精确微操和快捷键支持
- 移动：手势控制和自动瞄准
- 性能与交互的平衡取舍

第七章 竞品分析与市场定位

1 同类游戏对比分析

对比游戏	相似点	Thronefall优势	市场定位
《Kingdom》系列	昼夜循环，极简风格	更直观的UI，深度策略	Kingdom高级版
《Bad North》	北欧风格，岛屿防御	塔防建造，英雄控制	进化版本
《They Are Billions》	波次防御，资源管理	更亲民的学习曲线	休闲替代
《Northgard》	资源管理，策略深度	更紧凑的游戏节奏	微缩精华版
《Orcs Must Die!》	陷阱防御，英雄控制	宏观策略层面强化	策略增强版
《Kingdom Rush》	塔防核心，英雄辅助	经济自由度和SLG元素	全能进化

2 目标玩家群体分析

2.1 轻度玩家：

- 吸引点：快速上手，直观反馈
- 留存策略：基础通关成就感
- 转化路径：王冠任务引导深度探索

2.2 重度玩家：

- 吸引点：策略深度，优化空间
- 留存策略：高分挑战，社区竞争
- 付费意愿：内容扩展和视觉定制

3 独立游戏市场定位

3.1 差异化优势：

- 跨类型创新的独特定位
- 极简主义的设计哲学
- 轻重度玩家的精准平衡

3.2 商业成功因素：

- 低开发成本与高口碑回报
- 社区驱动的长期运营
- 跨平台发行的市场覆盖

第八章 设计优缺点总结

1 核心优势分析

1.1 轻重度玩家平衡：

- 王冠任务的分层设计
- 从简单通关心流到深度优化
- 社区记录479,970分体现深度空间

1.2 跨类型创新成功：

- 塔防+SLG+roguelike的有机融合
- 提取前辈精华的"like版本"创新
- 独特而连贯的游戏体验

1.3 技术实现优秀：

- PC版精确控制体验
- 移动端触控优化
- 跨平台一致性维护

1.4 数值设计精准：

- 补丁迭代确保平衡性
- "突出但不主导"的数值哲学
- 社区反馈快速响应

2 现存问题与改进空间

2.1 RNG挫败感：

- 永恒试炼后期随机性过强
- 精英敌人突发组合导致失败
- 需要重roll机制或自适应难度

2.2 UI/UX痛点：

- 移动端UI缩放问题
- 跨平台云存档功能缺失

2.3 内容深度限制：

- 高难度任务重复感
- 后期策略相对固化
- 需要更多动态目标系统

2.4 美术风格争议：

- 与《Bad North》相似度质疑
- 视觉多样性有限
- 需要更强的个性表达

3 社区反馈汇总

3.1 正面评价：

- Reddit/Steam 80%正面评价
- MiniReview评分4.5/5
- 被誉为"最佳策略游戏端口"

3.2 改进建议：

- 动态经济平衡机制
- UI缩放选项增加
- 云存档功能迫切需求

第九章 设计启示与应用

1 核心设计启示

1.1 跨类型杂交方法论：

"从前辈游戏中提取核心乐趣，通过'like版本'精炼创新"

- **实践案例：**Thronefall继承《Kingdom》的建造循环但加入更深度的塔防策略
- **应用指导：**未来项目应分析类型标杆，提取2-3个核心机制进行有机融合
- **风险控制：**确保杂交后体验连贯，避免机制冲突

1.2 玩家分层引导设计：

"通过任务分层实现轻重度玩家的自然分流"

- **实践案例：**王冠任务从基础通关到高分优化的渐进设计
- **应用指导：**设计"体验层"(新手)、"精通层"(进阶)、"挑战层"(专家)
- **转化策略：**通过成就系统和社区分享促进玩家成长

1.3 数值平衡的工具箱哲学：

"确保每种工具都有用武之地，但无单一工具垄断解决方案"

- **实践案例：**狙击塔射程优势与冷却惩罚的平衡设计
- **应用指导：**为每个机制设计明确的优势和代价
- **迭代方法：**基于使用数据和经济模型持续调整

1.4 多平台自适应设计：

"核心体验统一，交互方式平台优化"

- **实践案例：**PC快捷键与移动手势的对应设计
- **应用指导：**识别各平台核心交互范式，针对性优化
- **技术考量：**云存档和进度同步的基础设施建设

2 个人策划实践应用

2.1 机制设计层面：

- 采用"核心机制萃取"方法分析竞品
- 设计多路径通关的策略空间
- 建立数值模型的快速验证流程

2.2 玩家体验层面：

- 实施分层教程和目标系统
- 构建社区反馈的快速响应机制
- 设计跨平台的连贯体验

2.3 项目管理层面：

- 采用敏捷迭代平衡性调整
- 建立数据驱动的决策文化
- 重视社区管理和玩家关系

3 行业价值与影响

3.1 独立游戏设计范式：

- 证明小团队可以通过创新设计获得市场成功
- 为混合类型游戏提供可复制的设计模板
- 展示社区驱动开发的可行性

3.2 商业化启示：

- 高质量体验驱动的口碑传播
- 跨平台发行的市场扩张策略
- 长期运营的内容更新模式

结语

《王座陨落》通过精妙的跨类型杂交、精准的数值平衡和出色的多平台适配，成功地在极简框架中构建了丰富的策略深度。其"like版本"设计哲学不仅为独立游戏开发提供了可借鉴的方法论，更展示了如何通过精炼前辈游戏的精华来创造独特而优秀的游戏体验。

游戏的核心成功在于对玩家需求的深刻理解：为轻度玩家提供快速获得的内容满足感，为重度玩家保留充足的优化空间和挑战深度。这种包容性设计，配合持续迭代的平衡性调整和积极的社区互动，构建了健康的游戏生态系统。

从策划专业角度，Thronefall的价值不仅在于其商业成功，更在于它提供了一套完整且可复用的设计模式：从机制杂交的方法论到数值平衡的工具箱哲学，从玩家分层引导到多平台体验优化。这些经验对于未来的游戏策划实践具有重要的指导意义。

作为独立策略游戏的杰出代表，《王座陨落》证明了创新不在于技术的复杂度，而在于设计的精准度和体验的连贯性。其设计理念将继续影响和启发未来的游戏开发者和策划者。

文档结束