《皇室战争》小游戏策划案

哈尔滨工业大学 胡晨欣

时间拨回2018年，那时候高中的我，经常会为《皇室战争》熬夜至2、3点……

如今，我在考虑娱乐方式时根本想不到《皇室战争》，玩家注意力都转移去哪了？

现状分析

2018 年前，类《皇室战争》的“碎片时间杀手”是真正的爆款。一局 3 分钟，随时随地能玩，游戏的互动和即时成就感满足了碎片时间的娱乐需求。

2020年后短视频崛起，刷一分钟就能收获笑点、八卦、知识，且无需承担玩游戏需付出的学习和失败成本，上瘾性极强。《皇室战争》核心机制仍具高辨识度与策略深度，但长线运营能力与内容迭代滞后已导致兴趣流失。

策划目的

以“小游戏化重构”为核心策略，让《皇室战争》重新回到碎片时间战场，构建出兼具即时爽感、成长动机与社交裂变的轻竞技生态，达成 1 亿 MAU 目标。

Hu Chenxin

用户调研

一、用户画像（好友小样本）

用户类型	占比	行为特征	需求关键词
轻度休闲玩家	45%	利用碎片时间，倾向速战速决	快节奏、低门槛、即时反馈
策略兴趣玩家	35%	喜欢阵容搭配与战术博弈	成长性、深度、构筑乐趣
回流老玩家	15%	曾经玩过客户端版，但流失	怀旧、创新融合、低复习成本
社交陪玩用户	5%	受好友/社群传播吸引	表达、互动、外观展示

二、玩家需求

层级	心理动机	游戏内表现	策略方向
爽点-短期	即时反馈、掌控感	快节奏对战、连击、技能爆发	提升操作手感、强化战斗打击与节奏张力
成长点-中期	进度与成就	卡组成长、解锁机制、段位爬升	构建可持续成长线，奖励节奏与阶段解锁并行
情感点-长期	归属与共识	世界观延展、角色羁绊、社群活动	丰富阵营叙事、美术风格与角色人格化

Hu Chenxin

切入点1"即时爽感机制升级

场景再现：一个和你长时间博弈的对手和3分钟就换一轮的玩家，哪一个让你更渴望战胜？答案显然是前者。pvp的单局时长较长时（lol、金铲铲等），获得游戏的最终胜利已经能让玩家分泌足够的多巴胺。但像皇室战争这样短平快的战斗节奏，并不能提供足够“拿下这局”的爽感，能够提供的代偿似乎只有宝箱了。但是宝箱里开出的都是提升战力的道具，玩家本来就没有足够的竞技动力，难以形成正向循环。既然打败对手不够爽，那能否增强**“打出每一张卡都爽”的战斗快感**？

分析思路：短局游戏里，爽感建立在“输入-系统反馈-感官强化-再输入” 的高频反馈闭环上。目前对局中，卡牌召唤是慢变量（等待圣水），战斗反馈是低密度（几秒钟打一波），缺乏即时刺激与视觉爆发感，导致玩家产生疲态。**优化点在于增强对局内操作节奏和反馈密度，让战斗变成持续触发的小爆点体验。**

切入点1"即时爽感机制升级

调整方向——半自动单位和微观控制

召唤的单位自带一次点击释放的主动技能，如火枪手的蓄力一击。玩家可以在单位被攻击瞬间释放防御技能，以及临时加速、攻击buff等局部增益。

调整方向——卡牌combo链

骷髅军团 + 亡灵 = 爆发尸潮特效；冰法 + 电法 = 合成超导连锁闪电；

弓箭手 + 弓箭手女皇 = 临时射速Buff……

体验即时战略构筑感，就像打出一手精妙连招。

调整方向——音游like战斗节拍

技能释放时轻微时间减速，战斗节奏伴随音乐、UI闪光、画面抖动提示，后一击时有慢动作、定格、光爆效果。强化每一次操作的即时反馈，特效不用闪瞎眼但必须频繁。

切入点2"卡组养成系统优化

场景再现：当我时隔七年再次打开《皇室战争》，曾经的国际服账号已无处寻找，于是我注册了一个新号，并惊讶地发现低阶竞技场的可用卡牌没有任何变动。在主打排位升段的天梯模式中，高阶玩家才能解锁新卡，新手玩家只能反复使用少量旧卡，导致早期体验枯燥乏味。与此同时，部分全卡解锁模式（如2v2）虽可自由使用卡牌，但缺乏引导与层级区分，新玩家面对海量牌库不知从何下手，多个玩法间也缺乏成长互通，形成内容割裂。

调整方向——可感知的策略分类体系

当前天梯卡牌分类过于笼统，可参考金铲铲和合合奇兵模式，在主模式引入职业、种族、特性标签，有利于玩家快速记忆卡牌特性并产生使用偏好，提升策略学习与卡组构筑的乐趣。

切入点2"卡组养成系统优化

调整方向——强化“已知卡-未知卡”的成长动机

融入轻量世界观线索与卡牌族谱，让玩家在战斗中逐步发现更强角色的线索（骷髅兵 → 骷髅军团 → 骷髅帝王）。玩家在使用低阶卡时，即能感受到高阶角色的存在感并产生期待，增强**长期留存的成长意愿**。

此外，世界观的强化不仅能提升代入感，也为角色立体化提供空间，满足**女性玩家**对外观、剧情、人格魅力等维度的情感需求，是吸引其常驻并自发二创的关键。

调整方向——“早爽感-中养成-后策略”的成长曲线

阶段	调整方向	目标体验
低阶竞技场	增加卡牌种类与战术搭配	快速解锁多样性，减少重复疲劳
中阶竞技场	卡组高配、增加符文系统等	提升养成与差异化组队
高阶竞技场	增加二次觉醒道具，老卡有新用	资源分配决策与竞技博弈

切入点3"小游戏平台适配

平台特性：

天然社交裂变，形成低成本传播循环

玩家停留时长短但日活触达次数高，多场景入口触发点

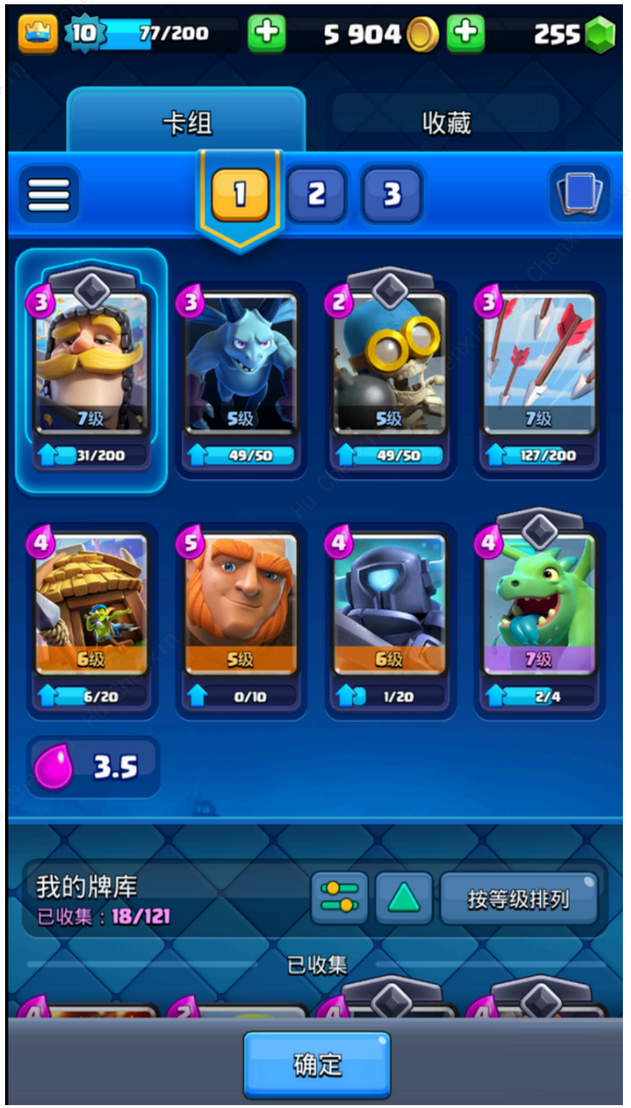
轻更新高频体验代替传统大版本迭代

使用曲线规划：

阶段	用户心理	奖励机制
冷启动（1–3天）	新鲜感与探索欲	新手任务、稀有卡体验券
熟悉期（4–14天）	构筑兴趣提升	战力提升道具、基础皮肤碎片
沉浸期（15–30）	策略投入与收藏	赛季积分、限定卡、图鉴搜集
扩散期（30天后）	社交分享与竞技	赛季纪念、社交、回流激励

界面信息重构：

适配25年主流大屏手机，优化UI平铺逻辑。采用二级悬浮信息层缩短交互路径，提升页面信息密度。



Thank you

感谢您的观看