

# 皇室战争

游戏有哪些系统/机制？

系统

- 对战表情系统
  - 设计目的
    - 增加游戏的乐趣
  - 系统好坏，为什么？
    - 好，释放玩家情绪
  - 系统消耗
  - 系统产出
- 部落捐赠系统
  - 设计目的
    - 回收卡牌，提升用户活跃度
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
    - 卡牌
  - 系统产出
    - 经验、金币
- 部落对战分享系统
  - 设计目的
    - 增加玩家荣誉感，成就感
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
  - 系统产出
- 部落聊天系统
  - 设计目的
    - 增加用户活跃，促进玩家交流
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
  - 系统产出
- 部落对战系统
  - 设计目的
    - 提升部落活跃，拓展额外的游戏性
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
  - 系统产出

- 部落内捐赠段位排行系统、部落战贡献统计系统
  - 设计目的
    - 与熟悉的人攀比，促进部落玩家之间互相竞争
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
    - 子主题
  - 系统产出
    - 子主题

- 排行系统
  - 设计目的
    - 提升玩家荣誉感、成就感
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
  - 系统产出

- 对战日志系统
  - 设计目的
    - 帮助有更高追求的玩家提升水平
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
  - 系统产出

- 宝箱解锁系统
  - 设计目的
    - 提升日活
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
    - 时间or宝石
  - 系统产出
    - 卡牌、金币

- 任务系统
  - 设计目的
    - 让玩家深入体验游戏的核心玩法
  - 系统好坏，为什么？
    - 好
  - 系统消耗
  - 系统产出

机制

- 皇冠宝箱掉落暗表
  - 设计目的
    - 目标梯度效应
  - 好
    - 成瘾
- 不同段位解锁不同卡牌
  - 设计目的
    - 闭环
  - 好
    - 收集更多卡牌，研究更多策略，深入体验核心玩法
- 宝箱解锁
  - 设计目的
    - 目标梯度效应
  - 好
    - 成瘾

游戏设计理论

满足

- 核心理论（一般针对核心玩法）
  - 心流
    - 匹配机制让玩家技巧水平和难度相匹配
  - 心流持续
    - 对战节奏满足序破急
- 辅助理论（针对辅助系统或设定）
  - 马斯洛需求
    - 玩家排行、部落排行
  - 损失厌恶
    - 开宝箱冷却、部落捐赠冷却、每日签到礼物
  - 沉默成本
    - 对自己战术卡组投入时间
  - 斯金纳箱
    - 计时开宝箱
    - 卡牌掉落一定的随机性
  - 目标梯度
    - 皇冠宝箱掉落表

不满足

- 不满足1
- 不满足2
- .....

这个游戏应该如何改进

组合中新出现的卡牌，取得胜利，获得双倍金币

游戏的卖点是？

加入即时战略的塔防卡牌游戏

游戏的核心玩法是？

组合卡牌，摧毁敌方建筑

游戏的核心机制是？

合理使用圣水，获得游戏胜利

难度是由什么控制/构成的？

匹配机制

这个游戏好玩么？

8.0