



“再来一回合”——策略游戏如何成为时间杀手



- 走进策略游戏
 - 对策略游戏的印象
 - 策略游戏的发展史
 - 什么是策略游戏
- 时间杀手如何炼成
 - 最优解的学习与追求
 - 追赶机制，平衡性与随机性
 - 反馈的延时与积累
- 策略游戏的未来
 - 简化，品类与题材的结合
 - 跨平台与多人化的尝试

对策略游戏的印象——当你沉浸在策略游戏当中时...

纵横古今中外

《文明》系列



对策略游戏的印象——当你沉浸在策略游戏当中时...

战场运筹帷幄

《全面战争》系列



对策略游戏的印象——当你回想起策略游戏时...

时间杀手

成百上千小时的游戏时长

知乎 首页 发现 话题 考研复试被刷是什么感觉

历史 时间 文明 (游戏 | Civilization) 文明 6

为什么玩《文明 6》的我感觉时间流逝非常快？

 文明 6 78% 知友推荐 · 2,127 人评价
《文明6》是由Firaxis Games开发，2K Games负责发行的策略类游...

《文明 6》发售以后，我马上就在今天下午载入了游戏，本来打算玩两小时就结束的，结果当我再次看时间的时候却发现已经是晚上十一点半了。

总之就是感觉时间流逝非常快，当我看到晚上十一点半的时间以后还特地把自己戴过的三个表都拿出来对照了一下，但是发现时间的流逝都是自己不可预料的，一分钟的时间感觉只过了五十七秒就过去了。

[文明6]其实对于自制力强的人来说，玩游戏不存在没有时间观念和成瘾现象



小鸡道长 35795239

楼主

级别: 学徒 威望: 1 发帖: 838

发表于: 2016-10-24 09:53

昨天星期六打开早就预购好的文明6，感受着磅礴的游戏CG和全新的UI进入了这款期待已久的大作。

首发图拉真，伟大罗马帝国五贤帝之一，抵御蛮族的入侵，东迎印度，北拒英吉利。

断断续续玩着，该休息休息，该吃喝吃喝，也不存在忘记了时间嘛。

呐，现在是周日上午十点，今天再好好玩一天，品味游戏，明天安心上班，我就是这么健康。

2016-10-24 09:53



对策略游戏的印象——当别人看你在玩策略游戏时...

手残党的福音

回合制游戏，随时可暂停

老年人玩家，我上我也行



对策略游戏的印象——当你真正了解策略游戏...

无所不在

历史悠久，且持续分化出不同品类游戏

从传统棋牌，到至今火热的MOBA，都算策略游戏



Part 1

- 走进策略游戏
- 对策略游戏的印象
- 策略游戏的发展史
- 什么是策略游戏
- 时间杀手如何炼成
- 策略游戏的未来

三个问题

如何快速上手策略游戏

策略游戏为什么如此耐玩

如何长时间吸引玩家注意力

起源：传统兵棋，桌游与电子化



• 最早

策略游戏的原型是类似**象棋**那样的**传统棋牌游戏**

现代策略游戏的直接起源也来自于军事上的**兵棋推演**

• 1952~1964年

美国人罗伯茨设计了第一款**战棋游戏**《战术》，并创立了世界上第一本游戏杂志《将军》。随后，战棋游戏开始在美国流行起来。

• 1976年

华特·布莱特编写了第一款将战棋游戏完全再现的**电脑游戏**《帝国》(Empire)。

1980s：成长——日本光荣奠定影响力，欧美4X模式兴起



- 1981~1985年 日本光荣公司接连推出《川中岛合战》、《信长之野望》、《三国志》三款SLG。

光荣公司在确立了自己**游戏风格**的同时，也依靠着**题材优势**而将影响力迅速扩大到整个**亚洲市场**

- 1982~1991年 席德·梅尔创办的公司基本完成了将战棋移植到**电脑**的转换工作，建立起了**欧美SLG**游戏的一套风格。

紧接着，他又推出了**欧美界最伟大的回合制4X策略游戏**《文明》。

1990s: 繁荣——战棋JRPG的风潮与RTS的战国时代



● 1990年

《火焰之纹章》带动了日本SRPG的流行风潮

● 1992年

主机游戏《沙丘II》所带来的新玩法RTS (即时策略Real-Time Strategy Game) 席卷了整个90年代中期的电脑游戏行业。

在这期间，《命令与征服》、《魔兽争霸2》、《帝国时代》以及一系列知名RTS作品悉数登场

● 1998年

最后给RTS的战国时代划上句号的，是1998年暴雪推出的《星际争霸》。

2000s：变革——新的挑战者，RPG化与MOBA的诞生



- 2000年 《欧陆风云》与《全面战争：将军》诞生
- 2002年 暴雪在2002年推出了《魔兽争霸3》。英雄可以升级并且拥有完全不同于小兵的技能和数值体系，为RTS增加了**RPG元素**，也激发了与**地图编辑器**的化学反应
- 2003年 在2003年，一名叫做Eul的**MOD制作者**创作了叫做“Defense of the Ancients”（DOTA）的地图
- 2010年 2010年发售的《英雄联盟》与其他脱胎于DotA的游戏不同，在DotA的基础上**降低了**游戏的**上手门槛**

2010s: 复兴——多人化与新平台的尝试



• 2012年

Supercell推出了策略游戏《部落冲突》(Clash of Clans)，这款游戏重视建设和长线养成，在攻城和守城时有一定的策略，但是在操作上非常轻度，开启了手机端策略游戏新时代。

• 2013年

《战争游戏：火力时代》(Game of War: Fire Age)上线，其游戏中内购的丰富程度和游戏外超大规模的营销宣传成为了最令人热议的话题。

• 2014年

《列王的纷争》(Clash of Kings)成为首部“先出口再转内销”的爆款，COK-like成为了至今手机端主流SLG绕不开的核心玩法

• 2016年

《皇室战争》用极其轻度的操作方式体现出了RTS在单局对抗中的乐趣

什么是策略游戏——4X

eXplore
探索



eXpand
扩张



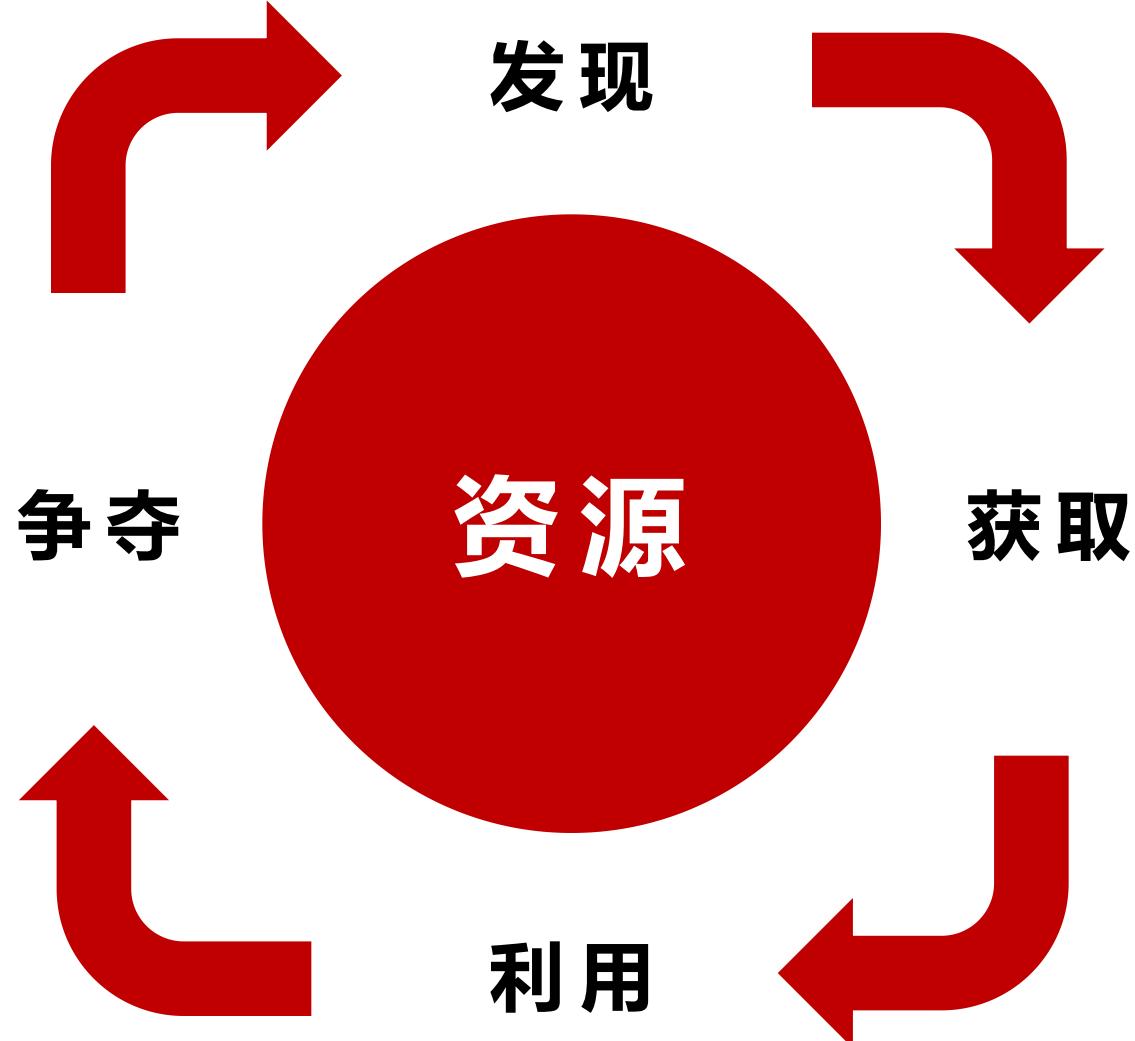
eXploit
开发



eXterminate
征服



什么是策略游戏——围绕资源进行一系列选择的游戏类型



“游戏是一系列有趣的选择”

——席德梅尔

什么是资源

- 回合制游戏中：每回合的行动点数
- 大战略游戏中：金钱、人口、物资等等
- 集换式卡牌游戏中：每张卡片，交易/合成卡牌需要的相应元素

什么是策略游戏——其分化的游戏品类

策略游戏历史悠久，在4X模式的大框架与适当简化下，持续诞生新游戏品类

战棋

TCG/CCG

DBG

RTS

RTT

MOBA

大战略

模拟建造/经营

解谜

等等等.....

Part 2

- 走进策略游戏

- 最优解的学习与追求

- 时间杀手如何炼成

- 追赶机制，平衡性与随机性

- 反馈的延时与积累

- 策略游戏的未来

问题一

如何快速上手策略游戏

如何快速上手策略游戏——最优解的学习与追求

在策略游戏中，玩家需要学会如何**管理利用资源**，让获得的**收益最大化**。

随着游戏的进行，玩家将**持续遭遇新的困难与挑战**，通过已学会的策略，抉择并合理使用资源，来解决一个又一个问题。



Tips

为了保证玩家循序渐进地学习游戏中的各种繁杂的系统设计，每局开始时玩家都会拥有一个相对固定的开局。玩家将根据系统给定的资源与目标开始一局游戏。学会开局的**最优解**是学习该游戏的第一步，俗称“**破局**”



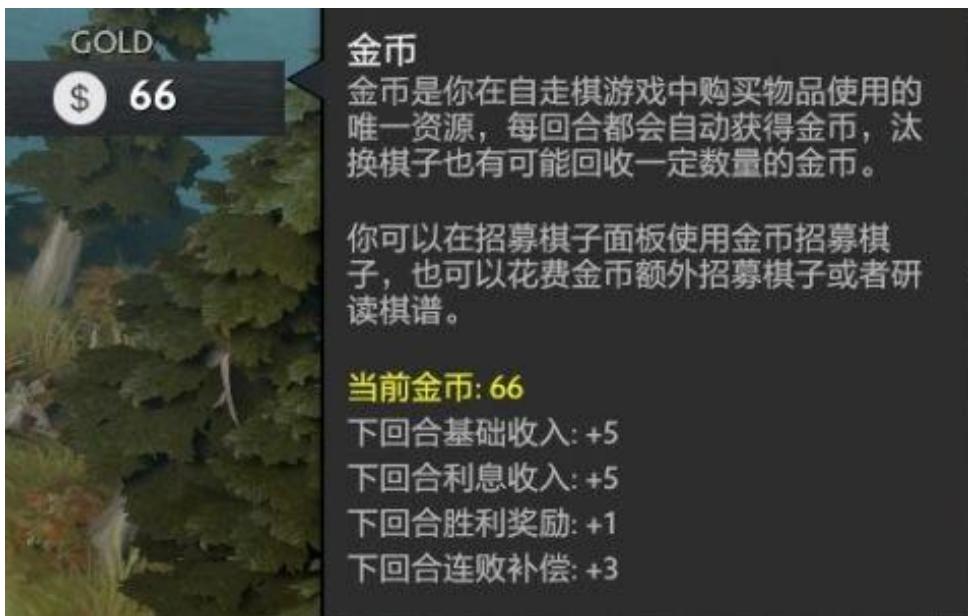
问题二

策略游戏为什么如此耐玩

策略游戏为什么如此耐玩——追趕机制、平衡性与随机性

Tips

追趕机制 简单来说就是**给与劣势的玩家一定程度的帮助**，让其可以合理利用该系统的奖励保持竞争力



有限的资源决定了单局中玩家实力的此消彼长

平衡性

随机性

问题三

如何长时间吸引玩家注意力

时间杀手如何炼成——反馈的延时与积累

“再来一回合！”

Tips

反馈是指在游戏中，**玩家所有的行为得到相对应的结果**。完成任务所得到的奖励、玩家控制角色触发的行为、不同选择导致事件的发生等等，都是游戏给玩家带来的反馈。



决策的反馈周期较长

变量之间相互影响

行为与选择结果的累积



Part 3

- 走进策略游戏
- 时间杀手如何炼成
- 策略游戏的未来
 - 简化，品类与题材的结合
 - 跨平台与多人化的尝试

策略游戏的未来——简化，品类与题材的结合



Into the Breach



Darkest Dungeon



They are Billions



Northgard

Rougelike

聚焦于单局策略体验
丰富了内容量

生存

持续的任务目标
周期性的能力检验
让玩家保持追求

策略游戏的未来——跨平台的尝试

为了结合手机游戏**随处游玩、轻度、时间碎片化**的特点，策略游戏都在PC主流游戏框架下做了不同程度的**简化**。



社交

碎片化

轻度

策略游戏的未来——引入多人玩法



《刀塔自走棋》在传统游戏的玩法乐趣加入了多人对抗要素

社交与公会战是手机端SLG的最核心体验

从这个视频里，你是否看出策略游戏的一些核心要素？



写在最后

如同绘画、电影等其他的艺术形式，游戏同样也是**理解、看待世界的一扇窗，是一种不同的视角。**

而策略游戏，是带有**全局观念，从俯瞰角度看待世界的一种体验。**



