

率土之滨游戏测评。

前言：

作为一个历时二年，手握几个号的玩家，期间担任过指挥、散人，我决定从市场，玩法，设计和体验上来谈谈这个 slg 的头部游戏。打分以 5 分制。

一：设计。

1：整体设计：《率土之滨》采用了“三国”这一国人最熟悉的历史背景来作为战争感官的前置代入，其中使用到的元素包括模拟三国地理的大地图、武将等。游戏本质上是一款沙盘战略游戏，数万人在一张大地图上，沙盘世界的有限空间和玩家的战略冲突是其核心。

2：画风设计：

整体画风如下：



在 3d 的展示下，场景可以看到城池的建设，浮云，山脉，从画面角度来说大致 ok，整体色调温和。给 4 分。

武将卡画风：



可以看到，武将卡整体的设计还是比较精良，但是存在画风不统一的情况，有些偏卡通，而有些偏写实，后期推出皮肤，但是并未得到有效的解决，这里给到 3 星，但是对比竞品三国志的画风，这里还是予以好评，至少核心武将还是很帅的。

战斗画面画风：



战斗流程通过 3d 实时演示和文字说明二种方式。但是战斗过程是整款游戏中画面最粗糙的部分；在我看来，可能部分新玩家被劝退或许有一部分原因是因为这低质量的作战画面。原因如下：效果附加过多，影响技能伤害数值的展示，过程过于冗长。导致战斗过程展示食之无味，弃之可惜。

2: 系统设计

1: 资源系统设计，资源系统设计也是率土的核心玩法之一。玩家在最开始只有基础资源，通过手中的武将和部队可以出征野外地来占领获取收益。地的等级分为 1~9 级地不等，值得注意的是在 4 级地到 5 级地之间资源存在较大跨度，因此开荒抢占资源也已 5 级地为核心。资源地分为四大类，分别是木，铁，石，粮草，可用于补充兵力和升级建筑。

2: 建筑系统设计。主城，是核心建筑，起着开启其他功能建筑和增加部队统率（能上场更多高统帅值的武将搭配）作用，也是核心。其下建筑大致分为 2 类：增加部队势力，增加资源产量或者功能型建筑。

分城，要塞，哨塔等是其他建筑，分别起着对应的战术目标或者功能目的。

3: 武将卡设计。武将卡是核心资产。也是充值氪金的主要用处，玩家通过抽取武将卡（核心）来组建合理的阵容。武将卡分为弓，骑，步三大类。对应属性如下：如张机：



面板分别为攻击，防御，攻城，谋略，速度。每个武将卡对应一个主战法，而主

战法的设定决定着武将卡的作用和地位，是否核心等等。通常核心的产出极少。武将卡的产出来自抽卡，



其中分为三类，普通金币（难以获得优质武将），卡包，以及赛季末的结算或者活动抽卡。核心武将卡的稀有度 > 其他武将，存在保底策略。每隔 12 小时可以免费和半价一次，也是平民获取武将卡的渠道。

武将卡在多抽到的情况下可以加红星，增加属性点提升武将卡强度：



武将卡的等级通过击杀野地、城区兵力获取经验升级，一共 50 级。武将等级决

定了武将带兵的数量，每升一级带兵数量增加 100。每升 10 级，男武将可获得 10 点属性点，女武将可获得 15 点属性点（可能考虑女武将数量较少，通过此方法提高玩家使用女武将的频率）。武将等级在游戏当中具有很关键的作用，高等级的武将能带更多的兵，但前期主要练的武将往往在稀有程度上并不是最顶级的，而后期抽到的稀有武将需要较长的时间才能使其达到高等级，且这种训练需要消耗大量的资源。

武将体力决定了武将每日的行动的次数，每小时恢复 20 点体力，下线同样有效。

出征、扫荡、调动、驻守、练兵、屯田都需要消耗 20 点体力（新手期为 10 点）。

体力的限制要求玩家不能随意的使用武将出征，而是根据需要的放矢，同时也限制了大 r 的战斗强度，哪怕是 1 对 1 碾压也存在体力限制，更加强调团队的配合。

4：战斗，战法设计。



通过选择三名上场武将分别配置对应的位置：前锋，中军，大营。当大营兵力为 0 时失败，一共战斗 8 回合。当兵种相同或者阵容相同时存在加成属性，满足玩

家凑队伍的心理，和加强部队差异化。战法，攻击根据对应的距离，其中每隔对应距离为一。玩家通过三个武将自带的战法和 6 次自己搭配的战法，选择一套自己合适的阵容对战，每个城池点满建筑后可搭配 5 队，也就是常说的主城 5 队，作为主力。

5：社交系统设计。

玩家通过选择加入同盟，实现人与人的社交。



同盟	盟主	等级	成员	所属州	距离	
止于心	止于	22	80/103	益州	远	申请
种豆南山下	乱世、搬砖工	9	2/50	益州	中	申请
我在成都种地	红红的小手	11	12/60	益州	远	申请
紫云联盟	万里河山	12	24/65	益州	远	申请
九天散人	划联义财神	11	11/60	益州	远	申请
八月望九州	洛阳守护军	14	29/75	益州	远	申请

其一，在领地规模上升到一定程度后就无法再快速提升领地的大小。同盟可以大幅度扩展玩家可占领的领地范围，借由同盟已占领的领地，玩家可探索更多的领土。由同盟组织的大型联合战斗也是率土之滨的重要玩法之一。

其二，加入同盟后往往会提高用户的归属感，满足其社交需求，同盟的社交属性使得在同盟中相聚较近的玩家可能会形成一个交流紧密的小团体，共同讨论游戏中的技巧，战略，分享信息。这一过程同样可以增加玩家对于游戏的投入，提高用户的粘性。后期同盟加群还能发展现实的关系。而通过一个赛季的磨合和配合，玩家在并肩作战，积累出深厚的友谊，而这种战友情，社交属性也是吸引高粘度的核心人群的核心之一。

6：行军和整体目标

行军收着地形，速度，天气等影响，同盟，沦陷，要塞的机制都是为行军服务，玩家通过行军不断突破关卡，在九州之间纵横捭阖，达到攻占洛阳，取十三州的目标。地形如下：



。

二：玩法

玩法战斗层面：

- 1.率土类打破了传统 SLG 的城建机制，在界面交互上做了极大的简化，将玩家时间释放出来至大地图玩法上去
- 2.将游戏的核心玩法集中至大地图上来进行，土块的等级的不断更换替换掉了原有的城建部分且提示了动态博弈的乐趣性
- 3.地块是需要相连才能攻占，玩家要规划自己的开拓路线，要考虑到土地铺设的合理性，与其它玩家的争夺性，参与感极强

4.土地占领的过程具有策略性的，侦察土地的守军，派遣怎么样的队伍，使用什么兵种来克制，玩家在决策中提升对游戏的理解和认知 5.战斗过程的随机性使得玩家每一场战斗都会有紧张感和刺激感，战法的发动几率决定了最终的战斗结果，平民养成队伍也有机会打过土豪队伍

商业化层面：1.游戏中不直接出售任何资源，将所有付费点集中至武将抽卡上（前期购买策令和秒建筑等级消耗都极小，中后期打架速回都占比都很小）

2.通过不同阶段推出武将卡包，将大量的武将卡分散投放，保持付费玩家有持续的付费动力

3.通过武将进阶消耗同名武将卡，保持同名卡抽取有价值

4.通过武将觉醒消耗同星级卡觉醒第三个战法槽拉长了整体的高星级卡牌的需求

5.通过传承得到战法的设计使得每一张高星卡都有价值，战斗能力不强的高星卡往往能分解出好的战法来，并培养给主力部队使用

6.所有玩家投资的卡牌在赛季结束时都不会被重置，一直是保值的状态，玩家可以根据自己的付费能力，无上限的随时充值

玩家生态层面：

1.游戏中没有 VIP 等级，不会在开始时形成 VIP 等级的鄙视链条，给人一种完全平等的感觉

2.游戏中由于不出售资源，不出售武将回复道具，在前期开荒上面极其讲究运营策略，提高游戏策略性。

3.由于最终游戏目标是需要同盟完成，玩家形成了一种互帮互助的生态圈，同盟中的老玩家会耐心解答小白的疑问，帮助小白也就是帮助同盟发展，高战玩家

快速打地也是帮助同盟发展，总是在共同发展

5.想轻松玩的玩家，种田党，可以加入大盟安心种田，体验自己城池发展，武将收集的乐趣.想和同盟攻城掠地的玩家可以跟着同盟一起，高战打守军，低战打城防，享受团队的战斗乐趣.想一统四方成就霸业的玩家，可以 py，交流，夜袭，体验纵横捭阖的乐趣。及其玩法是自由的，没有要求玩家一定要怎么样去跟着剧情或者主线走，给予玩家极大的自主性。

6.赛季设定，保留核心武将卡的同时，清除赛季数据，同时在征服选择不同的剧本提供不同的玩法。新人则是通过 s1，s2，s3 了解并进入征服大战场。

三：

体验，重点。

策划角度分析：

1. 上手难度太大，新手引导不足

问题一：前文说过，土地难度跨度过大，尤其是 lv4->lv5，或者 5->6，而且不知道如何快速解决该局面，玩家容易迷茫。

解决方案：系统主动提示（现在是要玩家主动去查）玩家将升级兵营和武将，使得主队兵力超过 6000，副队兵力超过 4000，两队出征同时达到目的地。

问题二：新手容易忽视很多系统：演武，山寨，点将台开卡包，内政，市场售卖等，这些功能较为隐蔽或者易被忽视。

解决方案：建立类似 mmo 的每日任务，引导用户主动完成。

问题三：新手目标不明确。前文说过，其较高的自由度和无引导的玩法新手往往后期不知所谓。

解决方案：中后期提供讲解，如历史，剧情演变。

2：赛季制的缺陷

问题一：赛季周期性重复“劳动”，导致疲惫和流失：前 3 赛季大家热情仍较高，但之后更多赛季，再来重新建设主城，分城，重新打地，疲惫而无聊。尤其是开荒，高强度而重要而无聊，严重扼杀玩家热情。

解决方案：可增加赛季新内容，新玩法。但是目前效果不佳，玩家不愿意花高昂的成本去学习，因为阵容都是固定僵化的。

问题二：胜负已分后的垃圾时间：战场分出胜负的时间往往比赛季本身时间短得多。分胜负后，绝大部分玩家都会失去目标，降低活跃度，只上线抽将，甚至不上线。这种垃圾时间会极大的破坏玩家每天上线玩《率土之滨》的习惯。造成一定程度的流失。

解决方案与评价：利用好垃圾时间，在赛季末制造活动和小玩法吸引玩家兴趣，不至于这么无聊。

3：高肝度和过于疲劳

一旦州战，不分昼夜，而且还可能持续一周。时间长的玩家有巨大优势。或者开荒撞州时往往需要投入 12 小时以上的时间高强度作战。

解决方案：可适当加入一些限制。或者简化开荒，增加部队消耗，但是实际上很难把握这个度。实际效果也会有限。该游戏不是一个全民游戏，是深耕沙盒 SLG 的硬核游戏。目标用户群比较集中，大量用户只有晚上才有时间。其次，这是实

时群体 PVP，如果做了大量限制，需要战斗的时候，如果因为没有体力不参战，不利于团队凝聚力。

4: **阵容僵化**。率土之滨原有设计，武将觉醒，转兵种，学习特性之后，除了加点，没有任何个性化调整的余地。正因为武将的强度无法提升，所以武将和战法的搭配，也就是配将，才具有特别的价值。这也是率土之滨主播配将可以作为一门生意存在的原因所在。但是当阵容固定时，就存在阵容僵化。

解决方案，增加外部变量。出新机制，新英雄，或者宝物等外部变量。

4: 细节

可加入自动回收土地机制或城池占领机制。

可加入行军变化机制。

优化人性化设计。

四：市场和简评：

入门门槛过高，一方占优势后戏剧性不够，胜负已分后的垃圾时间，流浪军鸡肋等问题，有较大的优化提升的空间。

率土之滨吸引和留存的更多的是硬核玩家，他们愿意花费大量时间去研究游戏中资源平衡，战法搭配等内容。

引用网上言论：

SLG 品类已经成为一片红海。腾讯出手的 COK-like 系列占据国内大部分市场，去年上线的乱世王者，现如今仍然占据 IOS 畅销榜前 10；本月刚推出的红警 OL，稳定畅销榜前 5；年底腾讯即将发布的超级 IP 冰与火之歌加持的 SLG 游戏，根

本不给其他友商留机会。同时,《率土之滨》作为一款玩法独特的老牌 SLG,三年来一直维持在畅销榜头部。并且一直坚持每天开 1 服,日新增保持 2 万左右。所以,从国内市场上来看,要么高价值用户停留在率土之滨这样稳定的项目中,要么停留在腾讯 SLG 矩阵中。所以没有流量大腿的话,根本获取不到 SLG 需要的用户量级,没有厂商愿意在这个高投入的品类中砸钱。

SLG 市场的细分品类

从游戏机制循环上来讲,有两种。其一是列王的纷争、乱世王者、王国纪元这类,从海外吸金大作 Game of War 延伸下来的传统 SLG。这类游戏入手门槛很低,前期主要以城建发展为主,跟着任务线消耗资源升级建筑,等待时间或使用加速卡完成建造,如此循环反复。借助流畅的城建体验,可以吸纳大量模拟经营用户,很大程度上扩大了受众用户。在游戏中期,城建需要大量资源,要么付费要么去大地图抢夺其他玩家,在复杂的服务器生态环境下,激发了用户的付费欲望。老司机们都清楚,这种游戏不花钱没法,只能被土豪大佬当羊宰,自然也留不住用户。留下以大佬为核心的一群用户,相互竞争。逐渐大佬也会觉得这游戏无聊,挥袖而去,寻找下一个体现自己存在感的游戏。

COK-like 这类游戏,入门门槛低,用户量级大,是一个不错的 SLG 小白教学游戏。但游戏主打丛林法则,付费就能赢,从而快速筛掉下层用户。这些用户释放回市场中,等待下一款游戏。因为用户流动性强,所以才给了其他 COK-like 游戏机会。

而《率土之滨》缺少前期流畅的心流体验,让玩家直接感受大地图慢节奏的游戏内容。策略性强,武将搭配复杂,需要时间积累才能慢慢感受到游戏魅力,产品受众更倾向于重度跟硬核玩家。

《率土之滨》并不完美，比如前期引导迷茫，战斗动画让人吐槽，太肝，流浪军玩法作为竞争失败者的玩法缺少核心玩法等等。下一款能取代他的作品应该是在这些方面加以完善和创新并且也是维持相对公平的大作。

总结：

复刻率土之滨的玩法并不是真正的难题，难得是强大的导量能力和生态构建门槛。

切入 SLG 市场，建议要么产品变革，要么验证这篇空白市场是否存在。所以个人观点不建议大佬们做这个细分品类。