

笔试

第一部分

游戏一：cs2

从早期cf转cs系列游戏，游玩cs系列游戏逾15年

休闲玩家，除cs2时期游玩500h左右PVP外，大部分时间在玩PVE

游玩PVP时很少野排，大部分情况是组2到3人队，所以带了多人入坑cs

游戏二：星际争霸2

从红色警戒3转星际争霸2，同时也是星际争霸1代玩家，活跃5年左右

休闲玩家，很少游玩PVP部分，主要游玩星际争霸2合作模式

很少组野队，故带多人入坑合作模式

游戏三：空洞骑士

只通关假结局，大部分时间在游玩神居（boss rush）

丝之歌首发玩家

惊叹于其地图设计，常在清怪后散步/探索地图元素

第二部分

最喜欢的Supercell游戏：部落冲突

初次入坑为2020到2021年左右，当时的国服账号因分服而丢失，游玩1年左右，最终进度为12本接近满防

防御水平上，自创防雷龙阵，雷龙流和火龙流很少三星，大部分被女巫石头人三星；进攻水平上，尝试过包含雷龙流，火龙流，武神石头人，狗球在内的多个流派，在11本兵营未满级时可以平12本半防

当时因不常接触手机，每天只有半小时时间游玩，大部分情况下只能主世界打两刀资源升级建筑，极少游玩夜世界

二次入坑为2024年高考结束，国服国际服先后回坑，游玩到现在。其国服在2月内速到14本，随后因付费内容等非游戏原因弃坑；国际服在4月内速到16本，持续发展至今

防御水平上，主世界自创阵形，排位机制刚更新时在非满防的情况下防守七刀有二到三刀是两星，会出现一星；进攻水平上，在蛮王女皇咏王等级均为40级以下，闰土等级在10级左右，兵营未满级时也经常平同本满防，流派为自创配兵，主要使用隐闰，休闲时使用纯雷龙配闪电打防雷龙阵也有少数三星，夜世界在兵种未满级，英雄约10级时使用纯暗巫可六星防暗巫阵

9本加入部落后很快速到14本成为部落第一位，部落战及联赛时对位另一部落第一可越一本三星，周末突袭时可稳定打下两个子城，贡献稳定第一，部落竞赛通常会在开始后的一天内打满，小型活动也会第一时间打满；部落内大量玩家弃坑或转其他部落后，自身待在原部落成为养老玩家，排位机制更新后只参与了三届排位，通常上线只会纯雷龙配闪电打满胜利之星花完资源后下线，会在小型活动快结束时打满

之所以喜欢部落冲突，是因为其极其简单的战斗流程和极其长线且温和的养成机制

战斗流程方面，玩家在战斗中能做的只有放置单位/法术和释放英雄技能，这样的流程能很好的包容休闲玩家和竞技玩家

休闲玩家即使同时把所有兵无脑全部放下也可以有一定效果（雷龙一字划），且这种效果在四王打一半的时代则更加明显，而竞技玩家也可以通过研究单位的索敌机制（隐闰），或比较法术+英雄技能的数值和建筑血量（咏王火球+女皇巨箭+地震闪电平本）实现更多或华丽或强力的效果

而对于我来说，我曾完成过由后者往前者的转变

在竞技阶段我能从无数次的部落战三星中收获部落成员的鼓励，那时我便可以感觉到我在阵形研究和单位规划上花的精力是值得的；而在休闲阶段我能每天上线只收资源，慢慢看着村庄一点点改变（尽管改变并不明显），这样的游戏经历甚至能给我某些收菜游戏或者说欧卡的体验

像这样在一个游戏中收获两类截然不同的体验无疑是无与伦比的

养成机制方面，玩家可以在发展过程中逐步解锁新兵种新建筑，但这种解锁不会强迫玩家完全走出舒适区，而是允许玩家缓慢将落后兵种替换为强势兵种（当然，也可以不随解锁进度进步，如全时期强势的火龙）

此时，游戏内的养成就不会像某些策略游戏中的优胜劣汰（不升级或替换早期兵种，军队质量就会显著落后于其他玩家，此后早期兵种就完全无用，甚至不会出现在战场上），而更像是忒修斯之船，玩家从老流派向新流派的过渡是温和的（如火龙流往雷龙流的过渡，带气球优先防空火箭的思路是通用的，再往后气球则可以换成强化亡灵）

对于我来说，这样的感觉在初次入坑时稳步发展时是最强烈的，一开始只会配野蛮人和弓箭手，往后发展加入哥布林和巨人后会削减野蛮人数量变为巨人+弓箭手的经典早期流派；在随后学习空军流派时，玩过一段时期的纯气球也能让我很好地过渡到气球+火龙+亡灵的流派；再往后加入的皮卡和石头人尽管是巨人的上位替代，女巫和巨石投手是弓箭手的前位代替，雷龙是火龙的上位替代（此处存疑），但在配兵时我还是会尽量掺入少量低质量兵种以清边/断边/引援

第三部分

思路（分析）

游戏需要更多的玩家，不外乎两个问题：吸引新玩家，留存老玩家

目前部落冲突有以下几个玩家游玩的核心部分：

单人：

- 主世界打资源
- 主世界排位（兼顾打资源）
- 夜世界对战
- 摆阵

多人：

- 部落战（及部落对战联赛）
- 都城突袭

主要的反馈为：

- 获得更多资源
- 使用资源升级建筑/科技
- （更高级的建筑和更好的阵形可以抵挡敌人的攻势，保护自己的奖杯/资源）
- 在部落里聊天吹水

吸引新玩家

"老带新"毋庸置疑是最好的入坑方式，不论是进入某个行业/学习某项技能/入坑某个游戏

（除此之外，更好的宣发或许也能提高新人入坑的概率，但游戏外的宣发需另作讨论）

在此先提出："多人游戏中确保玩家个人能力可以大幅度改变整体战局是提高'老带新'体验的关键"，简单来说，针对"老带新"，游戏要给予老玩家帮助新玩家做更多事的空间

不妨以此观察市面上已经做到"爆款"的多人游戏中老带新是否有此现象：

- cs/pubg/apex等竞技射击中顶尖玩家可以做到一人成军
- dota/王者荣耀/英雄联盟等moba游戏亦然
- mc显然如此
- 三角洲行动（及其他搜打撤游戏）中的"护航"在上述观点范围内

再观察某些不太爆款但上了年纪的游戏的老带新现象：

- 怪物猎人系列中玩家口中的"天尊"在上述观点范围内
- 求生之路系列中顶尖玩家可以做到一人单通
- 星际争霸2中用户黏性最大的合作模式也存在一人单通

为避嫌先入为主，当然也存在某些游戏的老带新在此观点范围外：

- 绝地潜兵系列中个人能力受限
- 战地/战术小队等大战场游戏中个人能力被载具等更强大的载体稀释

由此观察部落冲突：

在单人部分，老玩家只能给予新玩家知识方面的指导（直接顶号此处不讨论，这就不是新玩家在玩了）

在多人部分，部落冲突对任何单个玩家在部落共同活动中的影响都作了极大限制，部落战/部落对战联赛中任何玩家只有2/1次攻击机会，在此情况下的对位攻防中，老玩家和新玩家对部落的贡献可以近似视为相等，老玩家对新玩家的影响也可以近似视为没有（老玩家对新玩家的游戏外指导为论外）

都城突袭部分依然如此，每个玩家只有5次攻击机会（实际上应该算作6次，此处不细究），玩家的奖励计算是基于个人在战中的贡献，此处老玩家对新玩家的影响仍然近似为没有

综上，部落冲突的"老带新"是在上述观点范围之外的

从此处引申出的核心问题为：部落冲突中玩家一定程度上仍然是孤立的，游戏中玩家相互间的直接影响很小，这无疑减弱了部落冲突作为多人游戏的社交属性，要吸引新玩家，需要让其他玩家或多或少地参与到新玩家的发展中

留存老玩家

当前部落冲突有一类现象：部分玩家弃坑，导致部落实力下降，对其他部落成员而言，部落战奖励减少（如联赛降级，突袭降级），部落活力减弱，玩家需要为了多人游戏奖励被迫离开现有部落加入其他陌生部落，或不愿离开部落放弃多人游戏奖励开始养老（当成单人游戏来玩），抑或是干脆弃坑

而阻止弃坑的关键，莫过于给予玩家长线的反馈，此处的问题可能就出在反馈机制上

玩家获得资源是实时的（打完一场战斗后资源立马就到仓库里），但获得资源对玩家来说可能只意味着一串数字的增长，甚至到了游戏末期，老玩家的资源满仓，资源增长此时难以给到老玩家反馈，故而资源给出的反馈应当具体到"使用资源升级建筑"上

但升级建筑却不是实时的，玩家也无法从大部分建筑的升级中获得即时的反馈（如边缘防御建筑，大部分陷阱，资源采集建筑等，这些建筑升级完成时对玩家的村庄不会造成显著影响，部分玩家甚至不在意这些建筑的等级）

升级建筑带来的反馈则主要在防御上，而防御却是玩家不可控的，在当前部落冲突四王打一半的时代下，大部分的防御建筑都无法在战斗中发挥功能，只有如擎天柱和投石炮这样的关键防御建筑可以在防御阶段给予玩家反馈

（此处是老玩家论外又有一个问题：休闲玩家关注进攻显然是比关注防守多的，不会有多少玩家会点开防御的回放录像，升级防御建筑给到的反馈此时就更微乎其微了，甚至说为了配合摆阵使玩家村庄更好看成为了这些玩家升级建筑的核心动力）

升级科技（以及升级军事建筑）带来的反馈则体现在战前配置上，如更高级的兵营能给玩家更多的配兵空间，更高级的训练营能给玩家更多的选兵空间，但升级科技开销的大头却在于升级王的等级，这部分无疑是需要"量变引起质变"的，但玩家在战斗中能否将该质变归因于王升级时给予的个位数值仍然存疑

（同上，休闲玩家或许更不关注数值这个概念，玩家只知道升级会使兵种达到当前大本的军事标准，至于对军队的整体质量影响则更没有概念，此处仅论反馈的话，夜世界的科技升级会给部分兵种技能带来可观的改变，比主世界给予的反馈要大，但苦于夜世界内容较少，也就没有多大的吸引力）

综上，要留存玩家，重点在于怎么使玩家获得的反馈更即时和明显

解法前言

此时不妨观察市面上虽死僵的游戏，为什么它们还有玩家在玩：

- 星际争霸2的竞技已经名存实亡，只有极少数玩家会玩RTS的PVP，此时，星际酒馆和合作模式就成为了星际争霸2留存玩家的核心部分
- 帝国时代4新出模式"炼狱模式"，和合作模式一样，尝试让RTS在PVE方面发展（当然，目前是否成功还有待商榷），自定义模式中的酒馆战棋也是帝国时代主播偏好播出的模块，尽管酒馆属于PVP，但其简单的玩法稀释了PVP的竞技性

为什么选择看向RTS？

因为部落冲突或许可以理解为拆分开RTS游戏，RTS游戏的主要流程是采集资源，发展基地，强化军队，侦察探索，发动战争，RTS中的反馈无疑是策略游戏中最即时的，玩家间的摩擦也会更多

其中采集资源和发展基地部分在部落冲突中归为基地建设，强化军队分为建造更多军队和升级军队科技，建造军队这部分在早期的部落冲突中则更明显（此处的"早期"取样在2021年左右，当时还需要消耗资源和时间建造军队），侦察探索部分在部落冲突被压缩成战前30秒的规划时间，发动战争则是玩家部署军队，军队自行进攻

他山之石可以攻玉，下文将根据以上RTS游戏吸引和留存玩家的方式给出三个新模式的解法

（下文基于主世界增添新玩法，若在夜世界增添可能需要修改）

解法一

蓝本为星际/帝国酒馆战棋

玩家开始游戏时需要匹配若干数量的玩家进入游戏（或邀请玩家加入游戏）

玩家初始将获得一个随机场地地形（类似于都城突袭，敌对单位摆放位置有限，有多个初始敌对单位可摆放区域，同时也有地形限制单位移动）和大本营（与玩家大本营等级相同）

玩家需要在空白场地中摆放该大本营，玩家初始将随机获得若干初始资源，若干随机防御建筑和若干资源生产建筑（金矿/收集器/油井），建筑等级和玩家主世界中任一同类建筑的等级相同（如若玩家只

有一个1级加农炮和一个2级加农炮，则玩家获得加农炮时，等级可能是1也可能是2)

摆放后的建筑不可移位只可出售（对齐酒馆战棋构筑玩法）

资源建筑的生产机制为回合制，所有玩家准备完毕后进行一轮相互攻防称为一回合，每个资源建筑每回合生产一单位资源，资源存储没有上限（资源生产建筑等级只影响建筑血量）

攻防回合开始前（或称回合间隙），玩家需要在商人处（和主世界商人相同，在地图边缘且不占位）消耗资源购买防御建筑/资源生产建筑/军队/王/buff增益/局内升级

军队的购买为批量的，如一单位圣水可以购买10单位野蛮人，此10野蛮人会一次性放下（参考都城突袭）

军队和王的等级与主世界相同（王的装备需要购买），玩家可招募的军队和王数量没有上限且会在战后回复，同理，建筑数量也没有上限

当资源采集建筑被摧毁时，该资源采集建筑的资源将给予攻击玩家（防守玩家则不会获得资源，参考王座陨落）

在一个攻防回合中，攻与防的玩家是一一对应的（即A攻击B的大本营时，B也在攻击A的大本营，参考夜世界）且在攻防回合开始前预先分配（即玩家最好在回合间隙兼顾基地建设和侦察），此1V1胜负将依次基于破坏大本营消耗时间/是否破坏大本营/建筑破坏率

（即若双方均破坏大本营，则时间短的玩家获胜，否则破坏大本营的玩家获胜，若双方均未破坏大本营，则计算建筑破坏率，破坏率高的玩家获胜）

失败的玩家将根据获胜玩家剩余的单位数计算受到玩家的伤害（此处宏观伤害计算机制参考合奇兵，玩家血量归零时出局）

解法二

蓝本为星际争霸合作模式和九王

玩家开始游戏时需要匹配另一个玩家进入游戏（或邀请玩家加入游戏）

玩家初始将获得若干资源并可在军队训练界面招募军队，在商人界面购买升级（此处界面暂称为营地界面，是在一局合作模式开始时以及战斗间的核心准备界面）（科技等级/王的等级等单位预设数据与主世界相同），玩家间资源共享

在两位玩家均准备后，将会随机生成一条战斗路径，路径上有若干节点，玩家需要逐个经过路径上的节点，节点可对应战斗，升级，休息等，此处仅以战斗举例（参考九王）

战斗会为分配一个供玩家进攻的地图，玩家可以在该地图中掠夺资源和获取胜利之星（战斗中放下的军队会被消耗），并可随时退出，战斗结束后资源将在局内给予玩家，供玩家购买更多军队和升级，玩家获取的胜利之星参与计算本局合作模式结算时玩家获得的奖励

此处分配的地图构建将分为地图预设基础建筑+随机单位，即该地图的建筑摆放为预设且可复用的，玩家在另一局合作模式中可能会遇到建筑摆放相同的地图，但地图中将随机分布若干敌对单位，这些敌对单位将成为地图的变数

在路径的终点，玩家需要参与终点战，终点战中玩家方必须获取三星，否则此次合作模式结束，进入结算

解法三

蓝本为帝国时代4炼狱模式，要战便战和墨守孤城

玩家开始游戏时需要匹配另一个玩家进入游戏（或邀请玩家加入游戏）

玩家初始各拥有一个大本营和若干防御建筑和资源生产建筑（等级与上文提到的相同），均需摆放在场地上（场地为与部落都城相同的场地，敌对单位摆放位置有限，没有其他地形因素），建筑可重新摆放，也可拆除暂存，玩家间资源不共享

任一攻击波次开始到结束定义为一回合

在有限的准备时间过后（时间将实时显示，玩家也可选择跳过过剩的准备时间），将会出现一个攻击波次，该攻击波次的信息将会在回合开始时展示给玩家，包含敌对单位放下时间段及其等级和数量（放下时间段在此举例，如在0:00时放下10个野蛮人，在0:30放下10个弓箭手等）

在攻击波次中被摧毁的建筑不会重建（参考要战便战，同时也可以重复给予玩家建筑空间）

资源生产机制为，在一个攻击波次结束时，所有资源生产建筑会被装满，玩家需和在主世界收集资源一样收集资源，随后在商人处购买建筑和升级buff，可购买的商品可以使用资源刷新

攻击波次会逐次强化且会获得更多额外buff，该模式将根据玩家坚守的波次结算奖励

以上