



《少年三国志》 S级卡牌游戏成功之路

分享简单的快乐
Sharing simple joy

程良奇

游族网络-高级制作人



程良奇

游族网络-高级制作人，无限工作室负责人
萌江湖 + 一代宗师手游 + 少年三国志

1. 2005：入行，参与过《传奇世界》《御龙在天》《降龙之剑》《神鬼传奇》等
2. 2012：加入游族网络，担任移动产品负责人
3. 2013：主持研发并推出《萌江湖》和《一代宗师》手游
4. 2014：主持研发《少年三国志》，组建无限工作室
5. 2015：主持推出《少年三国志》，取得了APP畅销三甲，20天流水破亿的好成绩

目 录

- ① 《少年三国志》简介
- ② 方向选择决定成败
- ③ 细节决定品质高度
- ④ 发行决定成绩高度



PART 1
《少年三国志》简介

《少年三国志》简介

游戏成绩

- APP畅销TOP3
- 安卓各大渠道前五
- 2月和3月连续破亿

游戏类型

- 竖版卡牌
- 自动战斗
- 三国题材

开发历程

- 研发内容6个月
- 数据调优3个月
- 公测准备1个月

成功原因

- 方向：成熟模式+差异创新
- 细节：全面+深入+刀刃
- 发行：信心+敢砸+档期+细节





PART 2
方向选择决定成败

方向1：What' s my DNA ???

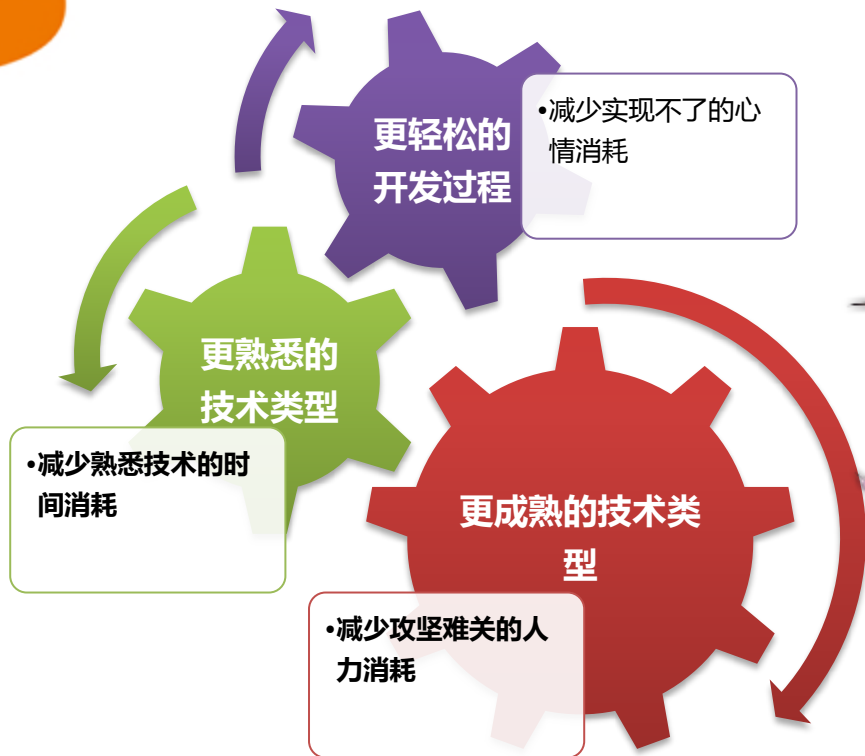
卡牌游戏DNA：
《萌江湖》
の积累

三国题材DNA：我
们都爱三国

竖版游戏DNA：更
熟悉竖版游戏玩家



方向2：Cocos2dx-YES，新技术-NO



方向3：差异化的微创新

少年主题



立体卡牌



热血战斗



合击技能



看得见的
微创新

看不见的
微创新

扎实、细腻的系统 and 数值细节，是撑起整个游戏的根基



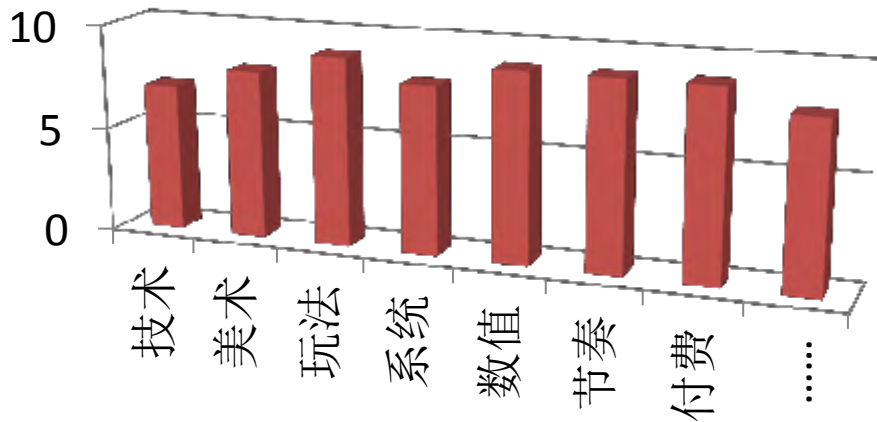
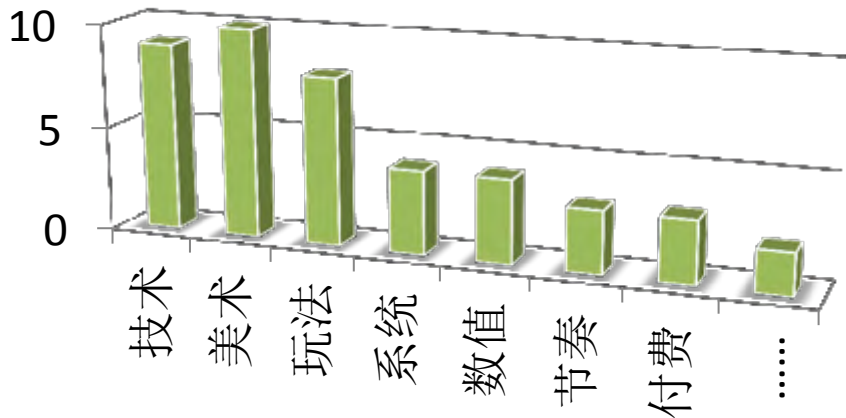
PART 3
细节决定品质高度

1. 品质木桶理论

韩国游戏

时间用于技术攻坚，还是均衡分布到各块细节？

中国游戏



2. 细节标准：打动玩家

设计感 > 精度



操作流 > 静态



美国 > 曹县



版本内容占比

细节

30%

养成

30%

玩法

40%



策划怎么想不重要，玩家怎么想才是细节标准

3. 技术细节放在刀刃上



敲5行代码5块钱，
知道在哪敲代码5万块钱！





PART 4
发行决定成绩高度

1. 产品好是发行的根基

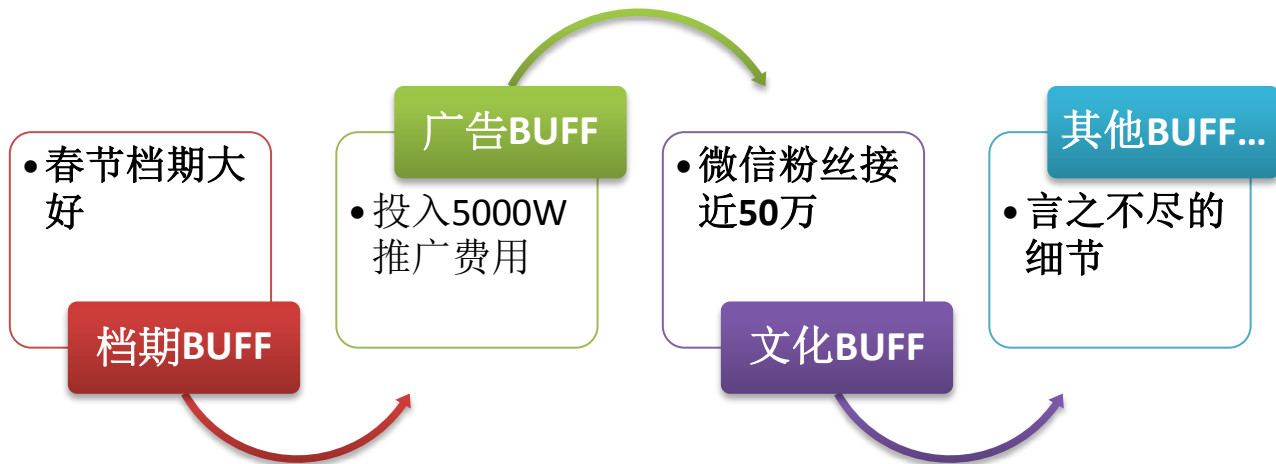
- 品质好 → 基本数据好 → 心里有底
- 基本数据决定了运营推广的信心

产品品质

发行策略

- 高品质 + 砸钱 → 过亿爆款
- 低品质 + 砸钱 → 血本无归

2. 发行BUFF决定成绩高度



好产品+强力发行 = 破亿S级大作

总结

高品质
游戏产品



强力
发行线



破亿
爆款大作



YOUZU.COM
游族网络

Thank you !