



攻城掠地手游开发经验

叶志飞

CTO,上海傲世堂



内容大纲

- 关于傲世堂
- 攻城手游设计思路
- 如何做长线
- 技术最佳实践



关于傲世堂

- 2009年成立，成为一线页游公司
 - S级代表作：傲视天地、攻城掠地
- 2014年3月推出第一款手游：攻城掠地
- 2014年9月成立手游中心
- 2015年陆续上线9款手游



与人斗，其乐无穷

攻城手游设计思路



攻城掠地的设计

- 提供一个足够大的舞台
 - 36屏地图，300个城池
- 制定基本的游戏规则
 - 战斗怎么打，胜负怎么判定等等
- 玩家自己发挥
 - 与人斗，变幻无穷，其乐无穷
- 深度体验，修正玩法
 - 保留并放大好的玩法，舍弃不好的玩法



最早的傲世堂手游

[主城](#) | [外城](#) | [监狱](#) | [关卡](#) | [地图](#) | [排行榜](#)

[秘书](#) | [军团](#) | [强化](#) | [任务](#) | [部队](#)

[祭祀](#) | [铁匠铺](#) | [货仓](#) | [采集](#) | [赌石](#) | [精炼](#)

[征收](#) | [征兵](#) | [升官](#) | [内政](#) | [纺织](#) | [通商](#)

[聊天](#) | [邮件](#) | [意见反馈](#) | [FAQ](#) | [刷新](#) | [每日探宝](#)

| [新战役](#) | [炼化](#) | [拍卖行](#) | [点券商城](#)

| [拜访](#)

[兵器强化](#)

[前往世界](#)

[点击开启自动补兵](#)

[百炼精铁活动！！](#)

[每日悬赏](#)

[宝塔活动！！](#)

[祭祀活动！！](#)

我心依旧的城池(130级)

400年 夏

银币：22336447/12430000

金币：7683

元宝：0/511000

| [蔡](#) | [战](#)
[华](#)|[曹](#)|[曹](#) | [对](#) | [磐](#)|[诗](#)|[陆](#)
| [洪](#) | [止](#)

攻击结果:

小义战胜了 [陆游](#)

战斗过程为:

[蔡琰](#)使用鼓舞

[华歆](#) 士气满值了

[磐石甲车](#)军官普通攻击[曹植](#)

[曹植](#) 损耗士兵2507

[曹植](#)使用鼓舞

[曹操](#) 士气增加34

[华歆](#) 士气增加34

[战鼓队](#)军官使用鼓舞

[返回攻略界面](#)

[返回上页](#)

[返回首页](#)



傲视天地手机版数据启示

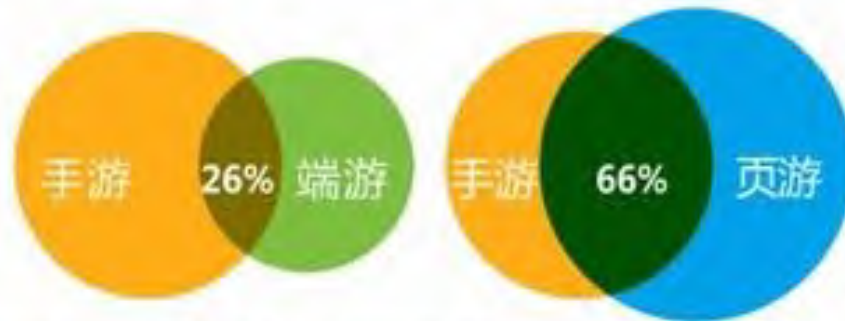
- DAU: 35000, 占页游DAU10% , MAU20%
 - 没有直接推广
 - 与页游实时互通
 - 仅接入20家联运 , 70多家无法接入
- 启示 :
 - 页游用户移动化需求强烈
 - 手游页游用户重合度高



来自腾讯2014年Q2的数据

手游市场持续火热，与页游用户重合度达66%

用户数：手游VS端游VS页游：4：2：5



手游与端游重合用户数占手游总用户数：26%

手游与页游重合用户数占手游总用户数：66%



攻城掠地手游设计思路

- 手游改变的**不是玩游戏的人**
而是**玩游戏的方式**
 - 设备、时间、地点、节奏发生了改变
- 页游的核心玩法**无需改变**
- 针对玩手机方式进行**优化**
- 让玩家觉得**手游比页游玩起来更爽。**



案例1——语音国战

- 手机打字困难，国战激烈有需要指挥交流，怎么办
 - 内嵌语音系统，实时语音指挥
 - 内嵌国王诏令，本国玩家地图上可见



案例2——世界地图

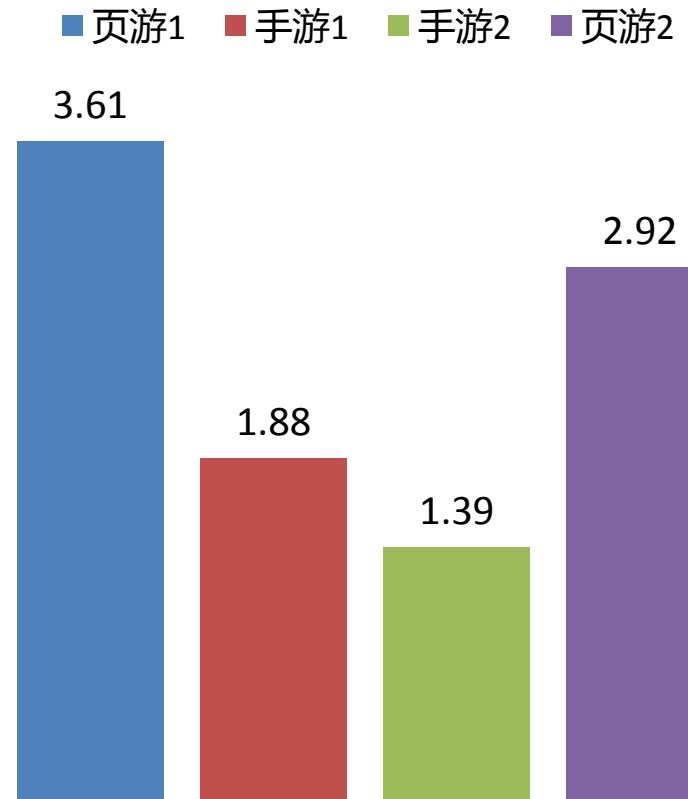
- 世界地图36屏，近300城池，找东西困难
 - 丰富小地图功能
 - 显示重要节点信息
 - 可以快速定位
 - 可以将城池发往聊天，点击跳转，便于沟通
 - 拖屏采用加速度，再点击刹车



案例3——游戏时间

- 手游用户投入更少时间
 - 新手教程2小时减到30分
 - 提供30分钟挂机功能
 - 降低每日活跃任务要求

平均一天活跃时间（小时）





LTV是我们的长期目标

如何做长线



产品运营成绩

- 傲视天地
 - 上线第六年，还能保持月流水千万
- 攻城掠地
 - 上线18个月，国内单月流水突破1亿
- 攻城掠地手游
 - 上线3个月破千万，如今1年了还在逐月增长



长线最佳实践

- 目标：坚守LTV
- 持续坚持合理有节操
- 深入体验 > 数据分析 > 玩家反馈
- 版本、运营、活动三位一体
- 周期性给予新内容和变化
- 跨服战扩容生态系统



一个典型的月度版本

第一周

- 深度体验上一版内容
- 玩家反馈收集

第二周

- 数据分析
- 策划下一版内容

后两周

- 版本开发、测试、上线
- 线下活动



技术决定品质

技术最佳实践



动态更新

- 全脚本化 (cocos2d-x + LUA)
- 充分设计好更新模块
 - 本身比较难更新，要能自我更新
- 跨再多个版本一个压缩包更新到位
- 脚本根据C++库的版本向前兼容
- 充分考虑更新中途挂掉的异常情况
 - 下载到临时目录，做成transaction
- 更新服务器: 双CDN+5线BGP机房三路互备



错误收集

- 建立客户端到服务端的日志渠道
 - 客户端错误信息日志直接打在远程服务器
- 收集全服的错误日志
 - 实时监控
 - 每日合并报表



崩溃收集

- 注册信号处理函数搜集有效信息并上传
 - C++堆栈
 - Google breakpad生成mini dump
 - LUA堆栈
 - lua_getstack 获取LUA堆栈信息
 - 玩家最近操作及网络包
 - 用户信息、机型、渠道
- 实时监控，并数据分析



控制包大小

- 图片压缩
 - 如果可能，用jpg替代png
 - 采用png8压缩
- 使用骨骼动画(Dragonbones)
 - flash特效部分移植
- 使用3D (cocos2d-x 3.3版)
 - 单个模型从4.8M下降到1M
- 分包策略



谢谢大家！

欢迎对长线运营有兴趣的CP
与我们合作

欢迎对开发原创游戏有兴趣
的有志青年加盟傲世堂