《叫我万岁爷》的大臣系统拆解

1. 游戏简介

《叫我万岁爷》是一款以古代帝王生活为题材的宫廷养成手游。玩家以皇帝身份处理政务、培养大臣、征战关卡、经营后宫、培养皇子并参与联盟及跨服竞争。

官方目前将“培养名臣征战天下”“宫廷互动养成”和“赛季跨服竞争”作为主要卖点；游戏还持续加入大臣品质升级、相国策等长期成长线。

本文选择“**大臣养成系统**”进行重点拆解。

2. 游戏体验报告

2.1. 核心体验

游戏是以皇帝身份包装的数值游戏养成体验，其核心循环为：
收集资源 → 培养大臣 → 提升国力 → 解锁或提高玩法收益 → 获得更多培养资源。
“皇帝”身份建立身份感，“大臣、妃子、皇子”等角色负责承载收集欲，而“国力”则把大量分散的成长结果统一为一个直观数字。

2.2. 前期游戏体验

2.2.1. 身份建立

游戏开局直接让玩家成为皇帝，跳过传统成长游戏中“从平民逐步晋升”的过程。宫殿场景、臣子称呼、奏折和剧情对话共同强化帝王身份。

这种设计的优点是题材卖点出现得很早，玩家进入游戏后很快就能体验：

- 处理政务；
- 招募和培养大臣；
- 征收资源；
- 推进关卡；
- 接触后宫、皇子等宫廷内容。

2.2.2. 剧情与功能引导

前期以主线任务为引导，通过“完成一个操作—领取奖励—解锁下一个功能”的方式推进。

典型流程为：剧情对话—处理政务，征收资源—获得银两，粮草，兵力—招募和升级大臣—提高国力—推进关卡—提升皇帝等级，开放新系统和玩法

引导方式比较线性，玩家通常不需要主动研究规则，只需根据任务提示点击即可完成前期流程。

2.2.3. 快速成长阶段

前期资源供给相对充足，大臣升级成本较低，国力增长速度快。一次升级、赏赐或招募都能带来明显的数字变化。

这一阶段主要依靠三类反馈建立成就感：

- 数值反馈：国力、属性和资源快速上涨；
- 内容反馈：不断开放新角色、新场景和新功能；
- 奖励反馈：任务、签到、成就及活动频繁发放奖励。

玩家很少长时间卡关，整体节奏偏快。

2.3. 前期核心体验拆解

2.3.1. 政务体验

政务负责展示“治理国家”的主题，同时向玩家发放基础资源。玩家通常在不同选项中作出选择并获得奖

励。

不过，这里的选择更多是资源选择，而不是真正的政治决策。不同选项很少形成长期剧情后果，因此政务主要承担：

- 建立皇帝身份；
- 提供基础资源；
- 引导玩家定期上线；
- 控制资源产出节奏。

前几次处理政务具有新鲜感，但重复之后容易转化为日常领取操作

2.3.2. 大臣培养体验

大臣系统是前期最重要的成长入口。玩家通过升级大臣快速提高政治、农业、商业和军事属性，进而影响资源产出和战斗能力。

前期体验的优点是简单直接：

使用银两升级大臣—属性上涨—国力提高—关卡更容易推进

但这一阶段也存在信息问题。系统鼓励玩家立即使用资质果、书籍等道具，却没有充分说明：

- 哪些道具属于长期稀缺资源；
- 不同品质大臣的成长差距；
- 集中培养和平均培养的区别；
- 早期资源投入能否重置。

因此，新手可能按照红点提示平均培养所有大臣，直到中期才发现资源分配效率较低。

2.3.3. 系统开放体验

游戏前期会连续开放后宫、皇子、寻访、校场、联盟等系统。新内容不断出现，能够有效维持新鲜感。

但开放速度较快也会带来问题：

- 玩家还没有完全理解旧系统，新系统就已经出现；
- 大量入口、图标和红点提高了界面认知负担；

- 部分系统只完成一次教学，玩家未必理解其长期价值；
- 奖励领取频率过高，容易打断核心体验。

2.3.4. 前期体验优点

- 学习门槛低
  - 主要操作以点击、领取和升级为主，即使没有同类游戏经验，也能完成前期流程。
- 成长反馈密集
  - 等级、国力、资源、角色和功能持续增长，前期很少出现无反馈的情况
- 内容展示充分
  - 游戏短时间展示大臣、后宫和皇子等核心卖点，降低玩家因玩法单一而流失的概率
- 主线明确

2.3.5. 前期体验缺点

- 功能开放过快
  - 大量系统、玩法和红点同时出现，增加玩家认知压力和沉浸式的体验
- 战斗参与感弱
  - 玩法主要是验证数值，玩家很少可以通过决策影响对局
- 奖励打断体验
  - 任务、活动、签到和成就奖励分散在多个入口，玩家需要反复切换界面、清理红点，前期容易形成“领奖比游玩更多”的感受。

2.3.6. 前期体验改进建议

- 调整系统开放节奏
  - 按照“接触—理解—应用”三个阶段开放功能。玩家掌握当前系统并在实际玩法中使用后，再开放下一项内容。
- 增加资源稀缺度提示
  - 在玩家使用资质果、高阶书籍等长期资源时，提示其获取难度和推荐用途，并提供一次免费的前期资源重置。
- 减少强制点击引导
- 优化奖励入口

- 将签到、任务和活动奖励集中到一个“今日奏章”页面，减少玩家反复寻找红点的操作。

3. 大臣养成系统运行机制

3.1. 系统定位

大臣系统是整个游戏的“数值中枢”。它同时承担四种功能：

- **资源生产能力**：影响征兵、粮草和税收；
- **战斗能力**：影响关卡、Boss 等战斗结果；
- **国力展示**：将培养成果转换为总国力；
- **竞争资产**：用于校场、活动、冲榜和跨服比较。

3.2. 大臣属性结构

属性	作用	对应产出与玩法
政治	提高征兵能力	士兵资源
商业	提高税收能力	征兵及经营消耗
农业	提高粮草产出	银两
军事	提高战斗能力	关卡、Boss 等战斗

3.3. 主要培养路径

大臣的成长大致可以拆成以下几条线：

- **等级成长**：消耗银两升级，提供稳定的基础属性；
- **资质成长**：使用资质果等道具，提高等级成长效率；
- **书籍赏赐**：直接增加对应属性；

- **资质突破：**消耗成长点，长期目标

3.4. 数值关系

系统可以抽象为：

- 单项属性 ≈ 等级带来的基础成长 × 对应资质 + 固定属性加成
- 大臣总属性 = 政治 + 农业 + 商业 + 军事
- 玩家国力 = 大臣属性 + 妃子、皇子、联姻等其他系统加成

因此，资质类资源在高等级角色上的长期价值通常高于单纯固定属性。玩家攻略普遍建议集中培养高品质核心大臣，而不是平均分配稀缺资源。

4. 系统设计意图分析

- 建立清晰的长期成长目标
  - 大臣等级、资质、品质等成长线相互叠加，使一个角色很难被彻底培养完成。玩家在任意阶段都能看到下一个目标，从而维持长期追求。
- 制造稀缺资源与选择压力
  - 银两相对容易获取，但消耗也大。而资质国，高阶书籍等材料更稀缺。不同资源的稀缺程度形成成长瓶颈，迫使玩家做出选择。这样设计能产生成长策略，也会产生付费需求。
- 连接外围玩法
  - 活动奖励大多可以回流到大臣培养，而大臣能力又可以用于多个活动。
- 建立社交比较和付费竞争
  - 国力、单体战力和阵容强度具有高度可比较性。当这些数值进入排行榜、校场和跨服玩法后，个人养成便转化为社会地位。其设计路径是：个人成长满足度—排名比较—限时竞争—资源消耗与付费转化

5. 优缺点评估

5.1. 优点

- 系统学习成本低
  - 升级、赏赐、资质提升都属于直接的数值操作，培养结果立即可见，适合碎片化游玩。
- 养成反馈明确
  - 每一次培养都伴随属性增长、国力跳字或界面变化，能够持续提供正反馈。
- 系统复用率高
  - 大臣同时服务于经营、PVE、PVP 和活动，培养资源不容易完全失去用途。
- 长线扩展能力强
  - 开发团队可以不断增加新大臣、皮肤、品质、羁绊和共享培养线，而无需重构整个核心循环。

5.2. 缺点

- 策略容易收敛为“集中培养最优解”
  - 由于资质与等级可能形成乘法式收益，稀缺资源集中在少数高品质大臣身上通常更加高效。看似有大量角色可选，实际可能只有少数角色值得重点培养。
- 重复操作过多
  - 当大臣数量增加后，升级、赏赐、出战和活动结算会产生大量重复点击；部分自动功能又可能与身份或付费门槛绑定，进一步放大疲劳。
- 四维属性差异不够深入
  - 四种属性对应不同产出，但玩家的操作方式高度相似——都是升级或投放材料。属性影响的是结果数值，而不是玩法方式。

5.3. 改进建议

- **优化批量操作**
  - 一键升级至指定等级；
  - 批量使用低阶书籍；

- 培养材料智能推荐。

注：便利功能最好通过正常进度解锁，不宜过度依赖 VIP 门槛，否则容易让基础体验产生人为摩擦。

- **加强角色叙事反馈**
  - 大臣达到关键等级、爵位或品质后，可解锁个人传记或君臣事件
- **改善培养前的信息提示**
  - 本次培养预计增加多少国力；
  - 当前大臣与同品质角色的成长对比；
  - 该资源是否稀缺；
  - 推荐培养方向。