

关于目前 SLG 游戏的一些分析与想法

摘要	2
一、SLG 值得讨论的点	3
二、SLG 的三条轴线	5
第一条轴线：玩家如何进入	5
第二条轴线：战争如何组织	5
第三条轴线：服务器如何循环	6
三、四条主流产品路线	8
1. 混合轻玩法 4X：先让玩家会动，再让玩家理解系统	8
2. 生存经营型 4X：把升级建筑改写成照料共同体	8
3. 传统自由行军 4X	9
4. 赛季沙盘 SLG	9
四、玩家的尺度转换	11
五、关于 SLG 游戏中后期的内容	12
六、我的个人想法	14
1：轻玩法要和主游戏内容有连接	14
2：要能引导玩家从经营自己到为联盟负责	14
3：服务器是一种会老化的社会	14
4：联盟设计的核心是劳动能否被看见	14
5：中后期创新应优先改变集体行动与失败恢复	14
七、结语	15
参考资料	16

摘要

今天手游行业所说的 SLG，通常并非泛指所有策略游戏，而是以建城、资源、英雄或将领、多人地图、联盟战争和长期运营为骨架的 4X/MMO 策略产品。Sensor Tower 在《State of Gaming 2026》中指出，策略是 2025 年唯一同时在移动端收入、下载量和使用时长上增长的游戏大类，《Last War: Survival》和《Whiteout Survival》位列全年移动游戏收入前两名（见参考资料[1]）。这个结果容易诱发一种过于简单的判断：只要给传统 4X 套上射击、生存或经营外壳，就能复制头部产品。

我更愿意把这一轮变化理解成“尺度转换”的进步。玩家最初只需要完成一个容易理解的动作，例如选择数字门、拖动合成、完成三消或照料熔炉；随后，这个动作被接入基地、英雄和资源体系；再往后，个人成长被联盟活动征用，最后成为王国、State、Warzone 或赛季竞争的一部分。主流 SLG 真正擅长的，并非单独某一种战斗，而是把个人即时反馈逐级放大成长期的集体目标。

本文会三条轴线观察主流 SLG：玩家如何进入，战争如何组织，服务器如何循环。在这个框架下，《Last War》《Top War》《Whiteout Survival》《万国觉醒》《三国志·战略版》等产品虽然共享城建、英雄和联盟骨架，实际提供的时间感、责任感和失败体验却并不相同。

一、SLG 值得讨论的点

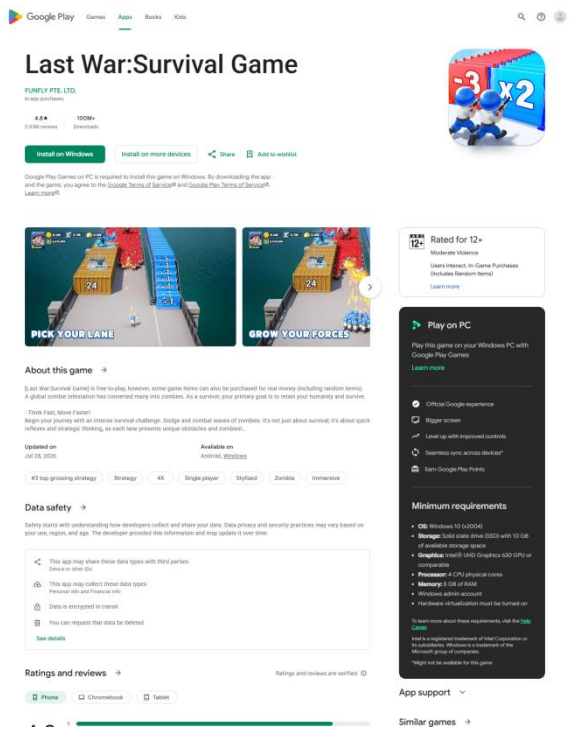
SLG 的门槛很高。它需要持续内容、复杂数值、多人服务器、联盟组织、反作弊、跨服匹配和长期运营。玩家也要付出理解成本：建筑队列为什么值得等，兵种为什么要分层，联盟为什么要求固定时间上线，失败为什么会损失几天积累。按常识看，这不是最容易扩大用户的品类。

但它拥有移动游戏里很少见的长线结构。一次建筑升级可以连接资源缺口，一次资源缺口可以连接活动，一次活动可以连接联盟排名，联盟排名又能连接服务器荣誉。玩家今天获得的英雄、装备或加速道具，往往能在几周后的大战中再次被赋予意义。与依赖连续新增关卡的轻度游戏相比，SLG 可以反复重新组织已有系统，让同一份成长在个人、联盟和跨服三个尺度上循环使用。

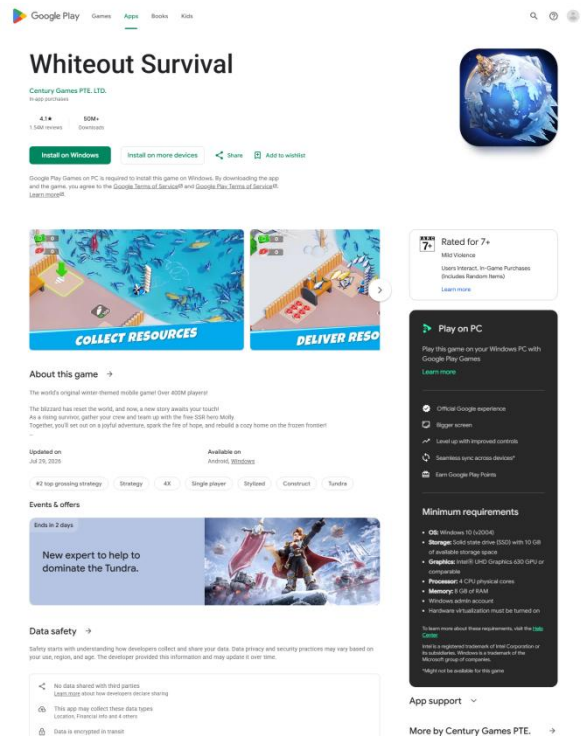
2026 年的市场资料也提醒我们，头部产品的优势已经不只来自买量。Sensor Tower 把当前移动游戏增长概括为从规模转向效率、深度变现和 LiveOps 纪律。2026 年 2 月，《Last War》与《Whiteout Survival》仍位于全球手游收入前列，表现与情人节、春节等限时内容和成长消费相连（见参考资料[2][3]）。这里的重点不是某一个月的名次，而是成熟 SLG 能把节日小游戏、角色成长、联盟竞争和付费节奏放进同一张运营日历。

因此，研究主流 SLG 时只看“大地图怎么打”是不够的。还要看玩家如何被带进来，什么时候开始依赖别人，失败后是否愿意恢复，以及服务器老化以后还有没有新的共同目标。

所以说，主流 SLG 不是“轻度玩法加传统 4X”这么简单。它是一套把操作、成长、关系和身份逐层连接起来的尺度转换系统。



案例图 1A | 《Last War: Survival》:《Last War》官方商店页把车道挑战、基地与英雄联盟并列呈现，显示轻入口和 4X 主体同时存在。



案例图 1B | 《Whiteout Survival》:《Whiteout Survival》以冰雪城镇和资源照料建立第一印象，再把成长延伸到科技、英雄和联盟要塞。

二、SLG 的三条轴线

“三国 SLG” “末日 SLG” “魔幻 SLG” 描述的是美术和叙事，不足以解释玩法。末日题材下既有《Last War》的车道射击入口，也有《Puzzles & Survival》的三消战斗和《Whiteout Survival》的城镇生存；奇幻题材既能做成《Call of Dragons》的大地图联盟战争，也能做成卡牌或塔防。题材决定玩家为什么愿意看第一眼，却很少单独决定三个月后的日常。

我认为对于 SLG 游戏来说有三条轴线。

第一条轴线：玩家如何进入

传统 4X 直接从建城、采集和军队开始，优点是预期一致，缺点是第一小时的信息量大。新一代混合产品则选择一个低门槛动作作为入口：《Top War》用合成压缩升级等待，《Last War》用车道选择和射击制造即时反馈，《Puzzles & Survival》把战斗翻译成三消，《Whiteout Survival》用熔炉、居民和资源危机把建筑升级包装成生存治理。

这里不能把所有轻玩法都称为“副玩法”。《Top War》的合成长期参与建筑和单位成长，属于底层操作规则；《Last War》的车道挑战更像进入路径，长期重心仍会转向基地、英雄和联盟；三消在《Puzzles & Survival》中则同时承担关卡战斗和角色养成入口。它们解决的是不同问题。

第二条轴线：战争如何组织

同样有世界地图，玩家做出的决策可能完全不同。《万国觉醒》官方强调自由行军、临时开战、撤兵脱战，以及联盟领地、关隘和据点；《王国纪元》以城堡、兵种阵型、集结和 Kingdom vs Kingdom 组织竞争；《三国志·战略版》和《率土之滨》更突出沙盘扩张、城池目标与同盟协作，具体剧本和赛季规则不同产品则不同。

因此，中后期不能只写成“加入联盟，参与攻城”。策划需要继续回答：目标是玩家城市、资源节点、关卡、圣地还是王城？部队可以任意移动，还是受领地和路线约束？胜负主要发生在战前编队、行军调度、集结组织还是在线人数？这些规则决定玩家真正感受到的是即时调兵、地缘推进、战力压制还是外交协调。

第三条轴线：服务器如何循环

有些产品依赖长期 State 或 Kingdom 持续抬高成长上限，再用周常、王城战、SvS 和转服处理竞争；有些产品在长期账号成长之上叠加新赛季地图和新环境规则；赛季沙盘则更强调剧本、重新扩张和阶段结算。本文所谓“弱重置赛季”，是指核心账号养成大体延续，但地图竞争与部分赛季变量重新配置的结构，不等同于任何产品的具体继承规则。三种结构都可能保留大量付费成长，但对“重新开始”的承诺不同。

官方资料能确认《Last War》存在连续赛季内容，《万国觉醒》存在第 1、2、3 赛季与征服赛季，也能确认《Whiteout Survival》拥有长期 State、周期性的 State of Power、Castle Battle 和永久转服结果；这并不等于三款游戏使用相同的地图重置、资源清理和账号继承规则。赛季、周期活动和长期服务器是三件相关但不能互换的事。

三轴品类地图

01 入口方式
传统 4X → 合成 → 射击 → 三消 → 生存经营
02 战争组织
自由行军 → 集结争夺 → 铺路占格 → 跨服竞赛
03 生命周期
长期服务器 → 周期活动 → 弱重置赛季 → 强赛季沙盘

产品路线	代表产品	主要入口
混合轻玩法 4X	Last War、Top War、 Puzzles & Survival、 Evony	射击 / 合成 / 三消 / 关 卡

生存经营型 4X	Whiteout Survival、State of Survival、Kingshot	熔炉、避难所、城镇治理
传统自由行军 4X	万国觉醒、王国纪元、Call of Dragons	建城、采集、直接进入世界地图
赛季沙盘 SLG	三国志·战略版、率土之滨	沙盘开荒、武将与土地

三、四条主流产品路线

1. 混合轻玩法 4X：先让玩家会动，再让玩家理解系统

《Last War》《Top War》《Puzzles & Survival》和《Evony》代表了不同的混合方式。《Last War》把即时车道挑战放在最显眼的位置，官方商店同时列出基地建设、三军英雄和全球联盟；《Top War》把合成直接写进建筑、技能和单位升级，因此轻玩法不会在新手期之后完全消失；《Puzzles & Survival》用三消承担战斗表达，再由避难所、英雄和盟友关系承接长线；《Evony》的官方商店页同时展示移动射击关卡、城市经营、历史名将、实时大地图和联盟沟通。

这类产品最有价值的地方不是“广告更好做”，而是把抽象成长翻译成短时间可见的因果。玩家拖动两个单位，就能看到更高等级；穿过一道增益门，就能看到队伍扩张；完成一盘三消，就能把奖励投入避难所。传统 4X 把反馈推迟到计时器结束，混合产品则先给结果，再解释结果为什么有长期价值。

风险也来自这里。如果轻玩法产出的只是独立关卡星级，英雄、资源和选择无法进入 SLG 主体，玩家会意识到自己被带进了另一款游戏。有效的连接至少要共享一项东西：角色、资源、地图情报或决策后果。共享得越深，入口越像产品语言；共享得越浅，越像一次获客承诺。

2. 生存经营型 4X：把升级建筑改写成照料共同体

生存题材并不自动带来新玩法，但它很适合解释传统 SLG 的资源压力。缺粮、寒冷、疾病、丧尸和城防危机，都能把“升级主城”变成一个可感知的问题。

《Whiteout Survival》的熔炉尤其典型：热源位于城市中央，居民、生产和防御围绕它组织，玩家很容易理解为什么要继续建设。到了中期，火晶、英雄、联盟要塞和周期活动接管目标，但早期建立的“我在保护一群人”仍为数值成长提供情境。《Kingshot》则把类似的城镇治理迁移到中世纪叛乱与疾病背景。生存经营路线的优势是前期目标清楚，风险是居民很快变成装饰。若温度、职业、食

物和情绪只存在于前几天，后期又只剩战力与礼包，题材承诺会逐渐失效。更理想的做法，是让早期治理变量在联盟层继续出现，例如全盟共同应对暴雪、运输燃料、保护人口或修复区域设施。这样玩家不是离开经营玩法去打仗，而是把经营对象从一座城扩大到一片领土。

3. 传统自由行军 4X

《万国觉醒》仍是理解自由行军 4X 的重要参照。官方页面明确允许部队在地图任意行进、驻扎、临时开战和撤兵脱战；联盟还能扩张领地、占领关隘和据点。地图因此不只是资源点列表，玩家可以根据敌人位置、行军时间和盟友反应不断改令。战斗的价值来自“我现在能不能赶到”“敌人会不会支援”“撤退是否还来得及”。

《王国纪元》代表另一种成熟叠加：城建、研究、四兵种、六阵型、英雄 RPG 战役、公会战和跨王国竞争共同存在。《Call of Dragons》则尝试用幻想题材、立体地形、飞行单位和巨兽强化地图差异。

自由行军带来操作空间，也放大在线压力。距离被换算成机会成本，情报延迟可能造成真实损失，联盟指挥需要在短时间内召集成员。策划若只增加地图面积，却没有标记、预警、快速编组、替补指挥和异步贡献工具，所谓自由很容易变成“必须一直盯着”。

4. 赛季沙盘 SLG

《三国志·战略版》的官方商店页以多战役剧本和“赛季常玩常新”描述长期内容，同盟扩张与洛阳目标构成清晰叙事。《率土之滨》强调自由东方战争沙盘、同盟以及从寸土到国策的决策，官方版本记录还能确认赛季内城池首占与同国家参战同盟奖励。《万国觉醒》同样有明确的赛季阶段和征服赛季，因此“自由行军”与“赛季内容”并非互斥标签。

赛季结构的真正价值，是周期性重建因果。长期服务器容易出现头部联盟固化、弱势玩家无目标、地图结果失去悬念；新剧本和新地图可以让联盟再次讨论

出生位置、扩张路线和阶段任务。它不是简单清空进度，而是用有限重置换取新的共同历史。

代价是重复开荒。若新赛季只是重新升级同一批设施、再走一遍相同路线，重置会从机会变成作业。赛季需要改变至少一种决策条件：地图结构、资源分布、阵营关系、气候规则、胜利目标或联盟协作方式。至于武将、装备、土地、资源具体保留什么，必须按产品和赛季逐项写清，不能用“赛季制”三个字代替继承规则。

四、玩家的尺度转换

把上述产品放在一起，可以看到一条比“建城—养兵—打仗”更重要的链路。

第一层是操作。玩家左右移动、合成、三消、安排居民或派出军队，系统必须迅速回答“我做对了什么”。这一层决定理解成本。

第二层是成长。操作产出的资源被投入总部、英雄、科技、兵种和装备，短期反馈获得可积累性。玩家开始形成账号目标，并比较不同投入的效率。

第三层是角色。加入联盟以后，成长不再只属于个人。高战力玩家可能负责集结和驻防，普通成员负责补兵、运输、侦察、建设、参加活动或提供在线人数。玩家第一次感到自己被别人需要，也第一次感到上线不是完全自由的。

第四层是身份。王城、State of Power、KvK、赛季结算和服务器荣誉把联盟行动放进更大的叙事。此时玩家留下来的原因可能已经不是某个建筑或英雄，而是“我们这个服不能输”“这次要帮联盟拿下目标”。

这就是尺度转换：一个动作获得长期意义，一份成长获得团队用途，一次团队行动又获得服务器记忆。许多 SLG 的新手体验并不差，真正流失发生在第二层到第三层之间。玩家已经学会升级，却还没有在联盟中找到位置；系统同时开放大量活动，要求固定时间参与，却没有说明普通成员能贡献什么。事情变多了，意义反而变少。

尺度转换链路

1 操作 解决理解：我现在做对了什么？



2 成长 解决积累：这次反馈怎样沉淀到账号？



3 联盟角色 解决被需要：我的能力怎样成为团队用途？



4 服务器身份 解决长期目标：我们为什么仍在共同竞争？

五、关于 SLG 游戏中后期的内容

主城、英雄、兵营、科技、联盟、王城、跨服、赛季和礼包确实高度趋同；但是我认为产品差异不在清单长度，而在这些规则如何连接。

玩家争夺的对象不同

争资源点、玩家城市、关隘、圣地、王城和赛季积分，会产生完全不同的外交关系。可反复掠夺的个人城市容易制造强弱压迫；不可移动的关隘会形成地缘瓶颈；持续占领圣地强调轮班驻守；赛季积分则可能把建筑、练兵和战斗都变成可计分为行为。目标设计决定联盟是在追求控制权、短期排名还是永久压制。

战争发生的时间不同

自由行军把策略集中在进行时，玩家需要观察、改令和撤退；铺开式沙盘更重视路线、落点和阶段推进；集结型 COK-like 把决策集中在侦察、配兵、发起者属性与到达时间；自动战斗产品则必须依靠清晰战报，让玩家理解下一次为什么要换英雄或兵种。自动不等于没有策略，前提是系统能够解释例外，而不只显示一个总战力数字。

失败的代价不同

死兵、伤兵、资源被抢、城市被迁、领地丢失、行动力消耗和赛季积分下降，带来的情绪完全不同。惩罚太轻，战争失去紧张感；惩罚太重，一次夜袭就可能让玩家退出。值得注意的是，《王国纪元》官方描述的 Guild Expedition 允许战场部队不死亡，这说明成熟产品也会在特定模式中隔离永久损失，以换取更广泛的参与。

服务器循环不同

长期服务器依靠成长上限、周期活动、跨服匹配和转服维持活力；弱重置赛季保留主要账号成长，更新地图和赛季变量；赛季沙盘则用剧本与阶段结算重新组织竞争。它们解决的都是服务器老化，却使用不同剂量的“重新开始”。

商业化出售的价值不同

主流 SLG 通常出售四类价值：时间、确定性、战力和身份。加速道具缩短等待，英雄或材料提高获得确定性，装备与科技改变战争效率，皮肤与称号把消费留在公共空间。问题不在于是否售卖成长，而在于付费是否遮住了策略。如果玩家只能把失败解释为“钱不够”，地图、兵种和联盟组织都会失去可信度。

差异维度	常见设计变量	对体验的影响
争夺对象	城市、资源、关隘、圣地、王城或积分	决定冲突是掠夺、瓶颈控制、驻守还是冲榜
行动组织	自由改令、铺路推进、集结到点、跨服匹配	决定在线压力、指挥密度和战前准备比重
失败代价	死兵、伤兵、资源、迁城、领土或积分	决定战争紧张感与玩家恢复意愿
服务器循环	长期服、周期活动、弱重置赛季、赛季沙盘	决定权力固化速度与重新竞争的频率
付费价值	时间、确定性、战力、身份	决定消费是在放大策略，还是替代策略

六、我的个人想法

1：轻玩法要和主游戏内容有连接

好的轻玩法会把复杂系统翻译成可见动作。合成翻译升级，三消翻译技能释放，居民求生翻译资源优先级，车道选择翻译队伍增长。翻译完成后，玩家在长期层仍应认出同一套角色、资源和因果。

2：要能引导玩家从经营自己到为联盟负责

新手阶段通常有明确箭头，联盟阶段却突然要求玩家理解活动时间、集结规则、阵容要求和外交边界。此时系统把个人自由换成团队责任，却不一定及时提供归属。更好的过渡应先给低风险、可异步、能被看见的联盟工作，再逐步引入定时大战。

3：服务器是一种会老化的社会

服务器会经历人口流失、头部垄断、语言和时区分化、管理层冲突以及连续战败。新英雄和新建筑只能延长成长，不能自动修复社会。赛季提供重新分组与重新叙事，跨服战制造外部共同敌人，转服承担人口流动，合服或匹配规则则影响权力再分配。

4：联盟设计的核心是劳动能否被看见

联盟不能只需要高付费集结手。侦察、运输、铺设、建设、补给、驻防、外交和活动组织都可以成为真实岗位。普通成员的贡献如果只进入一个总进度条，很难形成身份；若战报和联盟日志能点名显示谁提供了情报、补给或关键增益，低战力玩家也能拥有被需要的证据。

5：中后期创新应优先改变集体行动与失败恢复

继续增加装备、宝石、专武和更高 Tier，可以延长数值线，却很难改变玩家每天的故事。更值得尝试的方向，是让联盟拥有新的合作对象，让地图产生新的行动条件，并让战败形成可恢复但有意义的代价。例如共享运输网络、分阶段公共工程、动态天气、附属关系、战败迁徙或限期反攻，都比再增加一条强化线更可能创造新的外交和记忆。

七、结语

主流 SLG 当然可以借用成熟骨架。建筑队列、英雄升星、兵种 Tier、联盟科技、王城和跨服活动已经经过多年验证，没有必要为了“创新”全部推倒重来。但策划案不能停在“前期做一个有趣副玩法，中后期接标准 SLG”。这句话绕开了最重要的设计工作。

一份成立的方案至少要回答四个问题：玩家为什么点进来？玩家为什么第二天回来？玩家为什么愿意加入联盟？玩家三个月后还在争什么？

第一个问题由题材和入口回答，第二个问题由个人成长回答，第三个问题由劳动分工和关系反馈回答，第四个问题由服务器循环和集体目标回答。四个答案如果彼此无关，产品会在阶段切换时不断失去玩家；四个答案如果能共享角色、资源和因果，一个最简单的操作也可以一路通向一场持续数月的联盟战争。

这也是我对当前主流 SLG 最重要的理解：它们表面上在出售城堡、英雄和战力，实际上在组织时间、关系和共同记忆。下一款值得关注的 SLG，未必拥有最奇怪的副玩法，却应该能让不同强度、不同付费和不同时区的玩家，在同一个世界里找到清楚的位置。

参考资料

- [1] Sensor Tower, State of Gaming 2026. [原始来源](#)
- [2] Sensor Tower, State of Mobile 2026. [原始来源](#)
- [3] Sensor Tower, Top 10 Worldwide Mobile Games by Revenue and Downloads in February 2026. [原始来源](#)
- [4] Google Play, Last War: Survival Game. [原始来源](#)
- [5] Google Play, Top War: Battle Game. [原始来源](#)
- [6] Google Play, Puzzles & Survival. [原始来源](#)
- [7] Google Play, Evony: The King's Return. [原始来源](#)
- [8] Google Play, Whiteout Survival. [原始来源](#)
- [9] Google Play, State of Survival. [原始来源](#)
- [10] Google Play, Kingshot. [原始来源](#)
- [11] Google Play, Rise of Kingdoms: Lost Crusade. [原始来源](#)
- [12] Google Play, Lords Mobile: Kingdom Wars. [原始来源](#)
- [13] Google Play, Call of Dragons. [原始来源](#)