

# 皇室战争分析报告



张婧晶

2016年4月18日

# 皇室战争分析报告

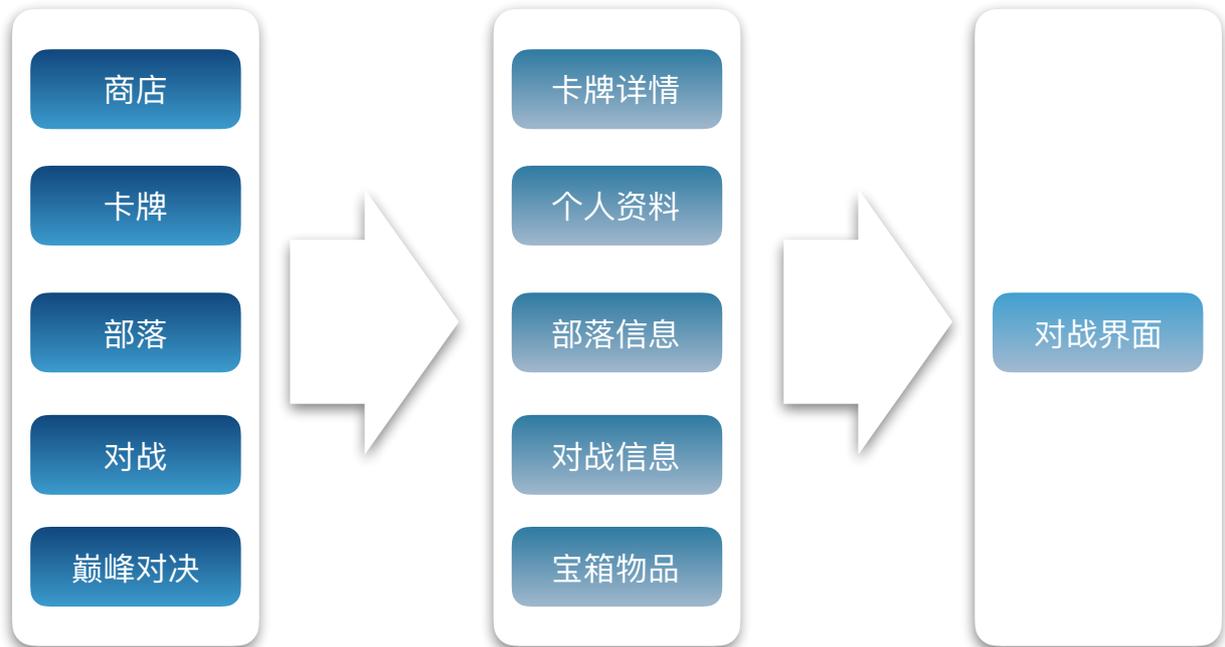
软件名称：部落冲突：皇室战争（Clash Royale） V1.2.2

体验时间：2016年4月18日

皇室战争作为Supercell旗下部落冲突制作团队分离出来的部分人员制作的即时多人对战卡牌游戏，和部落冲突有着相同的世界观。游戏中出现的卡牌人物也和部落冲突相符合。总体体验操作流畅，结构简单，功能清晰，游戏题材新颖，游戏数据平衡性高，游戏本身的可玩性也很高，是个不可多得的好游戏。

操作方面：以单指点击为主，在对战过程中支持单指拖放

结构方面：经过对其的信息架构进行分析，游戏层数不多：主要是五个可切换的tab、弹出框和对战界面。每个层次显示的信息都非常充分，没有任何浪费，尽最大可能减少用户的操作数。



切换效果方面：主要是相同层次间切换时的滑动效果和进入下一层次时的弹出效果，整体效果统一。且通过不同的效果展示可以提示用户当前操作的类型。

经过对其的详细分析，发现如下现象：

1. 在”卡牌”区域，”出战卡组”、”我的牌库”和”待收集的卡牌”三个类型的卡牌虽然基本处于平行的位置，但是因为功能并不平行显示的效果也不一样。而且，虽然”我的牌库”和”待收集的卡牌”中的卡牌是两个互补的集合，但显然”我的牌库”对用户更重要，显示效果比”待收集的卡牌”更突出。待收集的卡牌以灰度显示，且上方使用一条横线将上下部分分割(见右图)，两个方式给用户这一部分不重要的心理暗示，引导用户将注意力放在上半部分已有的牌库中。



2. 收到部落好友的增援时根据收到增援的时间有两种显示方式，一种是弹窗显示是哪些好友增援了几张卡牌，另一种是在窗口上方以推送消息的方式显示。这种分情况处理的细节会提高用户的好感度。

3. 由信息架构的分析可知，很多界面是重复利用的，这大大降低了用户的学习难度。

4. 对话框的设计非常新颖。不同类型的信息的显示方式差异非常大。

但是在分析过程中也发现了一些不足：

1. 添加评论调用的是系统的输入接口，风格与游戏整体风格差异较大，给人突兀的感觉(见右图)；

2. 部落对话部分整个请求增援的卡片都是点击区域，且没有二次确认，这很容易造成误触；

3. 如果好友请求捐赠的卡片当前用户只有一张1级卡牌也能够捐赠出去，这和前一条结合起来分析就能够发现用户极有可能因为误触而失去一种卡牌，这会给用户造成极大的心理落差。这里可以将可点击区域缩小，至”捐赠”按钮，或者在用户只有一张1级卡牌时提供二次确认按钮。



(详细的信息架构分析见下页附录)

