

《云顶之弈》介绍

2023年11月26日 14:28

1.《云顶之弈》是一款由拳头公司研发，腾讯代理的英雄联盟下的一款”自走棋”战斗模式。采用Unity3D引擎，2019年6月27日在中国大陆正式上线。游戏整体类似参照于Dota2的自走棋模式。对其中的某些系统进行了改编。在游戏中，8名玩家将扮演一名小小英雄来进行排名的追逐游玩。优质的画面渲染，游戏中LOL原滋原味原版英雄模型羁绊是这个游戏的标签，游戏的整个品质可以说是行业中自走棋类型的大作。游戏可以说是极易入门的一款休闲游戏。甚至可以用”买卖棋子和放取棋子”九个字概括整个游戏90%的操作(其他例如选取装备，合成装备)。上手程度比其他主流卡牌游戏都要简单。随着玩家对游戏的深入了解，其运营思路也是整个游戏最具复杂，最具策略性的部分。

2. 核心系统拆解和分析

核心玩法就是自走棋即时战斗，系统可以简单的划分为以下几个大类：商店系统，棋子库系统，棋子系统，经济系统，玩家等级系统，战斗系统。布阵和魔力系统，装备系统，观战系统，以及信使系统，棋盘系统(氪金点)等等

2.1 商店系统

游戏通过随机从已知棋子库中抽取5个从未被购买过的棋子。棋子根据其性从1到5的价格特性供所有玩家选购，每位玩家会在每局回合制游戏中获取相应的金币购买所需的棋子，是玩家获取战力的主要手段，类似于卡牌类游戏的抽卡系统。商店可通过玩家花费2金币刷新获得全新的5个未被选购的棋子，玩家也可以通过商店系统售卖自己不想要的棋子。使得系统具有更高的可控性。

2.2 棋子系统

在单局游戏中，所有玩家共享一个棋子库，而棋子库中，每种棋子的数量是固定的。类似于扑克牌模式。如果大家都抢同一类型的棋子，可能买不到很多个，从而无法给棋子升级。这样做在限制玩家战力无限提升的同时，也增强了玩家之间智谋对抗的维度，一个好的游戏不仅要做到趣味性，还要制定相应的规则，从而加深玩家之间的交互。

2.3 棋子库系统

棋库中的每个棋子都对应LOL中的一个英雄，形象，攻击方式，血量，技能等人物特性对于LOL玩家，简单直观容易类比。在游戏每个赛季都会更新不同的英雄作为新的棋子。

棋子有3个维度：

2.3.1 职业和种族

每个棋子都有它的职业和种族(14职业13种族)，每个赛季都会有重置新的职业和种族。个数依据赛季游戏主题内容而定。个别棋子还带有两个种族。场上一定数量的种族职业相同的不用棋子就会构成羁绊，从而产生各类Buff。比如(4重装即提升所有棋盘上全体重装战士的护甲与魔抗值，4秘术师为场上所有棋子增加魔抗等等)。

职业和种族构成的羁绊系统使得玩家需要精致构筑自己的阵容，把各类羁绊加成最大化，从而提升战力。获得游戏的胜利。抽象一点看类似于一款”二维”的麻将(摸牌。凑牌。胡牌)，提升了构筑阵容难度的同时也增加了游戏的难度。再加上各类棋盘场景不同buff类型的精巧设计，大大增加了游戏的趣味性。

2.3.2 单棋子强度

在棋盘上，不同的棋子，初始血量和护甲攻击力魔抗等等属性都不尽相同。每个棋子的基本属性类型是一致的，比如血量，蓝量，攻击力，法术强度，暴击几率，闪避几率。攻击速度，攻击距离等。

玩家在商店系统可以直观的用买入卡牌的价格来评价其战力。从而把所有棋子划分为1-5元的价格。在棋子库方面，同一个棋子总数为：1费英雄39张，2费英雄26张，3费英雄21张，4费英雄13张，5费英雄10张。越高价的棋子总数就越少，这样可以有效地限制战力爆炸，玩家体验感变差，间接缓解了玩家在游戏中的”贫富差距”。

在商店系统中，越高价的棋子玩家抽取的概率越低，这个概率会随着等级的增加而增加。而抽取不同价格的卡牌概率随着游戏平衡系统的完善以及游戏赛季主题的更新也在慢慢变化以适应玩家的需求。这也是控制整个游戏进程的核心，等级系统详细概述这一机制。

不同的棋子通过升级以后的高级棋子，战力也各不相同，棋子的相应属性都会增加，每个棋子都有自己的特色。需要体验才能仔细了解。

但是否能合成3星棋子是比较考验玩家的运气的。很多玩家几乎在一局游戏中很难体验到自己的棋子满星的满足感。高费卡更是如此，所以在游戏中，如果某位玩家有幸合成，会被其他玩家亲切地称为”天选之人”。也从侧面推动了单局游戏中玩家之间的交互。

2.3.3 棋子技能概述

棋子的技能可分为两种类型：

一种是一直有效的被动技能，即每局游戏开始战斗时，棋子从战斗到死亡一直存在的技能，这类技能相对较少。

剩下绝大多数是主动技能，当棋子的魔法值达到满值时会自动释放，而对于如何积攒魔法值的方式，战斗系统中详细概述。

由于每一个棋子都是直接套用英雄联盟英雄的原有技能模型，强度，效果都简单易懂，有英雄联盟游玩经验的玩家可迅速上手。

3. 经济系统

游戏中的经济系统有着举足轻重的作用，经济系统主要用于产出买卖棋子所用的金币。其中金币来源主要可分为四个部分：

工资：1-4回合分别是1-4元，5回合开始后每回合5元；

利息：总钱数小于50元时。总钱数的10%；大于50元时，每回合至多5元。

获胜奖励：本回合战斗打败其他玩家，奖励1元。

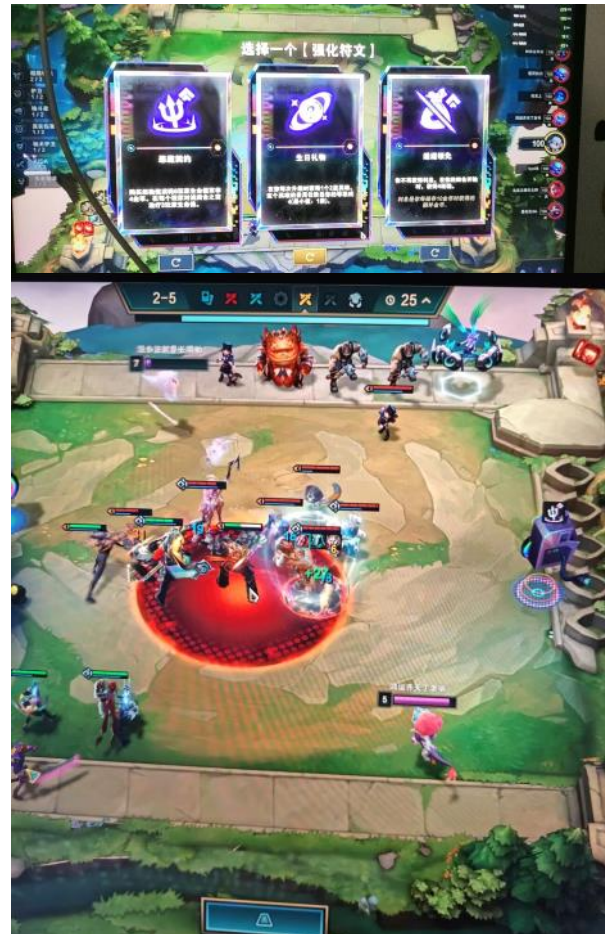
连胜连败奖励：每三次连胜或连败，奖励1元，上限为3元

(其次在每个赛季，为了增加游戏的趣味性，设计师会添加独立于经济系统之外获得金币的方式，例如：S3赛季的海盗羁绊，S4赛季的福星羁绊，S3赛季的海盗奖励模式等等。间接扩展了游戏的经济系统，使得玩家在每个赛季都能有不同的游玩体验。)

工资机制是一种慢启动的方式，也就是俗话说的不积小流，无以成江海”。

这种机制方式可以在游戏中给玩家以成长感，之后的工资也可以保证所有玩家都有办法成长，都可以和其他玩家有一战之力。

利息机制考察玩家对于整个战局的规划能力，不同阵容的核心棋子不同，强势期也不同，需要花



钱提升的时间也不尽相同。一定的真空期玩家通过攒钱的方式，就可保证良好的经济成长。这个设计是经济系统的核心，也是在游戏前期维持战局的重要因素。

获胜奖励机制即是对玩家正常的鼓励，目前游戏还没有其他获胜奖励机制，我希望可以加入主客场获胜不同经济的机制加以平衡。

连胜奖励机制鼓励玩家及时提升战力。而不是经济成型后再一次配出自己的完美阵容。连败奖励机制设计意图是为了鼓励弱者，让大家都有一战之力。效果不是很显著(毕竟一局游戏有8名玩家，一不小心就断了连胜或者连败)。随着玩家对游戏的不断理解，以及自身运营思路的提升。诞生了很多基于游戏的玩法，在游戏内的术语也称为：“空城”，“连胜追平”，“赌经济”等等。大大丰富了游戏的内核。