1. 基本信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **游戏名称**：Kingdom Rush Vengeance（王国保卫战·复仇）  开发商：Ironhide Games Studio  （铁皮龟工作室）  发行商：Ironhide Games Studio（铁皮龟工作室）  发行平台：安卓、IOS、PC（steam）  发行时间：2018年11月21日  游戏类型：策略塔防  价格：安卓和IOS为免费游戏，道具收费。PC（steam）为游戏收费（DLC收费）  PC端（steam）评分为95%（好评如潮）  TapTap评分：7.3  TapTap策略类游戏排名：28  同类型竞品：《王国保卫战》系列其他作品、《保卫萝卜》、《废土世界》等 |  | 铁皮龟工作室 |

简要概述：

《王国保卫战·复仇》是由乌拉圭铁皮龟工作室开发并发行的一款策略塔防类游戏。延续了系列前三部的故事，在经历了初代和前线的战斗之后，暗黑魔法师维兹南在一个偏僻的矿坑中复苏。玩家将扮演维兹南手下的一名将军，帮助维兹南一路上收拢部队并与各式各样的敌人进行战斗。玩家通过多种防御塔建和英雄角色的搭配以及支援技能的使用来灵活应对一路上遇到的敌人。

1. 核心结论

游戏的优势：该游戏前几作均在玩家社区以及steam等游戏平台收获了较高的评价，IP对玩过该系列游戏的玩家的吸引力大，游戏主题玩法也延续了前几作的经典塔防。并且游戏在此次给玩家开放了更多可以携带的塔的类型，能够刺激玩家去尝试更多的搭配。英雄角色也作出了较大的改动，不再像前几作一样每个关卡均需要重新对英雄角色进行提升等级，一定程度上降低了新手玩家在关卡前期感受到的压力。剧情上也在衔接前作《王国保卫战·前线》的同时给出了更多的线索，可以有效地激发玩家群体对于后续剧情的讨论。

游戏的劣势：由于提供了更多可携带塔的位置，开发团队选择削减战场中每种塔可以升级的分支途径，在玩家实际游玩时并不能明确感受到更多的灵活性。部分防御塔的数值没有做好，致使初代就存在的部分防御塔强势部分防御塔弱势的情况更加严重。在本作中，如阴森墓地、回旋哥布林等防御塔缺点。另外，本作中英雄角色的强度远超前几部作品，过分强大的英雄角色一定程度上降低了游戏的策略性与趣味性。

本人对该游戏的评价：虽然《王国保卫战·复仇》的机制没有前几作平衡较好，并且在玩家操作上也一定程度上限制了游玩的灵活性，但是优秀的塔防设计、较好的地图设计以及好的剧情故事仍然能使其成为一部广受塔防玩家喜欢的游戏。

1. 主题分析
2. 多维度评估：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 多维度评估 | | | | |
| 评测维度 | | 细项 | 评价 | 分值（0-10） |
| 核心维度 | 玩法 | 创新型 | 经典塔防设计，在原本优秀的游戏设计的基础上做出了一些尝试如（增加可携带的塔位、英雄的调整以及以一个崭新的视角来看待故事）相比前作做出了一定的创新 | 8 |
| 耐玩性 | 经典的塔防设计和优秀的关卡以及多种多样的防御塔搭配一定程度上延长了游戏的寿命。游戏中插入的各种彩蛋也刺激着玩家的好奇心，整体耐玩度较高 |
| 视觉美术 | 辨识度 | 已经形成了游戏的特定美术风格，关卡地图、防御塔以及敌人等游戏元素均具有较强的辨识度。 | 6.5 |
| 美术质量 | 贴图质量总体一般 |
| 交互设计 | | 操作方式 | PC（鼠标操作为主，键盘特定按键辅助操作）安卓和IOS（按键较少） | 7 |
| 信息呈现 | UI层级较少，界面很干净，信息展现清晰，玩家易上手 |
| 题材 | | 新颖度 | 第一次让玩家采用维兹南的视角来看这片大陆，较前几作具有一定的新颖度 | 5 |
| 流行度 | 系列IP流行度较低 |
| 故事设计 | | 剧情 | 较好地与前作衔接，末尾也引出了下一阶段的关键人物 | 6 |
| 新手引导 | |  | 新手引导较为隐晦，需要玩家在不断探索游戏的过程中自行摸索 | 6 |
| 数值 | | 成长 | 角色和塔的成长性都较强，相较于前作，该游戏有意引导玩家去多升级塔来通过关卡。 | 5 |
| 平衡 | 游戏平衡性较差，出现了一些可以无视关卡地形机制的英雄和防御塔，一定程度上减低了该游戏的策略性 |
| 玩家社群 | |  | Steam社区活跃度较高，玩家留存时间长 |  |