

# 第一次作业——对《元气骑士》的分析

## 作业题目

阅读 Tracy Fullerton GAME DESIGN WORKSHOP 第 2-4 章（游戏结构、基本元素、戏剧元素）。选择其中一款你喜欢的中等规模游戏如“植物大战僵尸”为案例，根据教材中一个或一组训练要求，回答该游戏的分析与设计问题。

## 选用游戏：元气骑士

说明：我将采取分析的形式，将问题化成分析的形式。

## 游戏简介



元气骑士是一款像素射击冒险游戏，一个玩家选择某一个角色，可以操控角色进行走位，射击以及放技能，根据不同角色拥有的技能和武器来射杀地牢关卡中的敌人，关卡模式一轮共有 3 个场景，每个场景 5 个关卡，其中第 5 个关卡有 boss，最终通关即游戏胜利。在游戏过程中会拿到不同的武器和天赋，当玩家血条变为 0 即死亡，存活玩家可以拯救死亡玩家，所有玩家死亡即游戏失败。



## 前设

《元气骑士》的设定较为简单，游戏整体的画风是像素风，所有的角色形象都设计成二头身大小，角色人物可爱，并且每一个角色还设定了不同的皮肤。故事背景设定在了黑暗阴森的地牢中，以地牢探险为主题，剧情讲的是一堆高科技小怪物抢走了魔法石，主角要去夺回魔法石的故事。游戏的机制是顶视射击，清理完一个房间的小怪就可以去下一个房间，找到传送门进入下一个关卡。

## 玩家

在《元气骑士》中，玩家可以单人，也可最多 4 人进行联机。在玩家最开始注册游玩时，系统会给与一个基础角色，在游戏时会根据关卡中获得的金币来得到魔法石奖励，使用魔法石（下图右上角的蓝色石头）可以实现角色的升级和新角色新皮肤的解锁。



本游戏共有 14 个角色，每一个角色都有不同的技能和初始武器，并且共有近 120 个武器，玩家在游戏过程中可以不断地遇到新的武器进行使用。

## 单人游戏与协作游戏

玩家可以选择单人进行游戏，也可以选择最多 4 人联机进行游戏。并且该游戏不存在玩家与玩家之间的对抗，因此较为适合朋友之间友好的协作游戏，游戏氛围较为轻松。

## 目标

《元气骑士》的目标很简单，就是在游戏中尽可能多的收集打败敌人掉落的金币和材料，当然如果能够通关可以实现每轮游戏收集金币和材料最大化，当所有玩家都死亡之后游戏结束。

## 冲突

在《元气骑士》中，冲突主要在于玩家在通过关卡时随着关卡的上升，敌人会变多，并且敌人会放出红色的“弹幕”以及毒气、冰冻等来攻击玩家，并且每隔 5 个关卡就会出现 boss 关，阻碍

玩家通关赢得胜利。

## 边界

《元气骑士》中，游戏界面的设置是有边界的，在每一个关卡中会存在多个打怪点，每一个打怪点之间仅由长方形的走廊连接，打怪点也会设置大小，通常为正方形，会设置一个入口，当一个玩家进入之后所有玩家（如果为联机模式）都自动进入打怪点之中，直到该关卡所有敌人消灭才会开启该打怪点的出口。因此玩家在游戏时不可超过设置的边界，减少了玩家躲避敌人攻击的空间，增加了玩家的游戏操作难度，也减少了游戏的设计难度。



## 挑战

随着玩家拥有角色的升级以及拥有角色变多，可以选择联机模式，在不改变关卡本身布局和大小 的情况下，玩家数变多会使敌人数直线增加。并且玩家还可以开启“吊炸天难度”，以及不同的随机挑战因子（包括体型变大、血量减少等），另外每一周的周挑战也会变化，在这些东西的加持下游戏难度会直线提升，玩家想要通关的难度也直线增加，增加玩家继续游戏的欲望



## 可玩性

### 操作

《元气骑士》操作简单，操作界面左边控制角色移动，右边瞄准器用于攻击，武器界面可以切换武器，一般来说一个角色可以佩戴两把武器，蓝色闪电界面为技能触发，技能触发之后需要一定时间恢复。本游戏设定可以自动瞄准，因此玩家只需要注意走位即可，操作较为简单，新手也可以很快上手。



## 角色

《元气骑士》共有 14 个角色，需要玩家自己去解锁（部分需要现金），不同角色的技能不同，对应的属性也不同



以牧师为例，玩家可以通过不断升级使角色变强，一个角色还存在 3 中技能，可以进行解锁和选择，每一个角色还有多个皮肤，大大增加了角色可玩性。



在《元气骑士》中，我个人认为在初期阶段玩家主要是通过单人游戏将自身角色等级升级，但是当个人等级升级到最高之后，对于关卡模式单人游戏可玩度就下降了，于是《元气骑士》又开启了守护神殿“模式，保障了单人玩家的可玩度。

《元气骑士》加入的联机模式又将游戏的可玩度再次增加了，可以通过不同角色技能的配合来进行游戏，越到后面的关卡遇到稀有武器的几率越高，增加玩家游戏兴趣，并且在多个模式的叠加之下游戏难度直线上升，并且联机玩家可以通过复活死亡队友来继续游戏，如果要通关的话时间大约为半小时，时间控制适当。

## 资源

在游戏过程中，每个角色拥有的是血条、能量条和盾，血条也就是”生命“，当血条为 0 时该角色死亡；能量条用以武器的使用以及技能的释放，一般来说越好的武器消耗能量越多，当能量耗尽就无法使用需要消耗能量的武器，当然打败敌人时会增加能量；盾可以看作会自动恢复的血条，当角色受到攻击时先消耗盾，若盾为 0 则消耗血条，但是盾在一定时间后会自动恢复。



玩家在游戏过程中通过打怪会获得金币以及材料（例如木材，零件等），结束之后金币可以以一定比例兑换成魔法石，用以角色升级，材料可以用来合成武器和坐骑等。