

荒野乱斗游戏设计分析







荒野乱斗是我最近在玩的一款比较热门的手机3v3竞技手游，玩家将在一张张精心设计的地图上，操纵各种的英雄，和队友配合取得胜利。

设计元素分析

游戏元素是设计师经验总结，并不是铁定规律，比较公认的游戏设计元素包括：Players（玩家）、Goals（游戏目标）、Rules（规则）and Actions（行动）、Challenges（挑战）。我将从这四个元素对该游戏进行分析。

Players（玩家）

该游戏是一个多人参与的游戏，多个玩家之间会进行合作或者对抗竞争。在该游戏的每一局游戏中，玩家可以选择不同的角色（我们通常称为英雄）进行游戏。设计师设计了许多英雄供玩家使用，他们有不同的技能、属性和角色定位。（下图是部分英雄）

	<p>雪莉 初始英雄</p> <p>角色定位：战士</p> <p>雪莉的霰弹枪可发射大型铅弹重创敌人。她的超级技能可摧毁掩体并击退敌人。 ^[9]</p>
	<p>妮塔 荣耀之路奖励英雄</p> <p>角色定位：战士</p> <p>妮塔发射的冲击波可以伤害多名敌人。她的超级技能是召唤一头熊灵与她并肩作战。 ^[10]</p>
	<p>柯尔特 荣耀之路奖励英雄</p> <p>角色定位：射手</p> <p>柯尔特双持左轮手枪，每次攻击都能射出大量精准无比的子弹。他的超级技能能发射的子弹更多更密、射程更远，还能粉碎掩体。 ^[11]</p>
	<p>公牛 荣耀之路奖励英雄</p> <p>角色定位：坦克</p> <p>公牛的双管猎枪可以对近距离的敌人造成巨大伤害。开启超级技能后，他可以撞穿障碍、撞飞敌人。 ^[12]</p>

这里要进一步谈到**角色设定**：不是一开始就能使用所有的英雄，一开始玩家只能选择初始英雄（上图中的雪莉），其他英雄需要在游戏过程之中解锁。解锁英雄分为四种方式：荣誉之路提升奖励；宝箱中概率获得；宝石购买；乱斗金券第30段奖励。而英雄也有着不同的稀有度，从高到底分别为：流彩，传奇，神话，史诗，超稀有，稀有，荣誉之路。往往稀有度越高的英雄越强力。因此，该游戏一大吸引人的地方就是玩家能够在游戏过程中逐渐解锁新的英雄，从而吸引玩家不断进行游戏。

Goals（游戏目标）

该游戏主打3V3宝石争霸模式。在该模式下，地图一开始会自动生成宝石，玩家需要与队友齐心协力抢夺宝石。当玩家死亡后，其身上所携带的宝石会掉落从而可以被其他玩家获得。



当一方玩家所持有的宝石数量大于10时，系统就开始倒计时，当倒计时结束后持有大于10颗宝石的一方胜利，另一方失败。



Rules (规则) and Actions (行动)

在游戏中，玩家可以通过虚拟摇杆来控制英雄在地图上的移动，可以通过一个类似轮盘的机制控制英雄的攻击方向，还有一个按键用于释放技能。每一个英雄都有一个血条，当玩家受到攻击后血条就会有相应的减少，当减至0的时候英雄死亡。当玩家一段时间不受到攻击后，血条会有一定量的恢复。游戏的地图中设有障碍可用来躲避攻击，设有草丛用来隐藏英雄的位置。有的地图还设置有矿车，当英雄被撞击后会受到一定的伤害。

Challenges (挑战)

由于该游戏是多人3v3游戏，所以存在的挑战就是考验玩家之间如何通过合作取得游戏的胜利。具体可以包括：玩家自身的操作：玩家对英雄的掌握、技能的释放、走位；玩家之间的配合：英雄的搭配，战术的使用；如何利用地图资源（地形、障碍）等。

游戏特色

1. 与传统的MOBA（Multiplayer Online Battle Arena，多人在线战术竞技游戏）手游（例如王者荣耀、刺激战场）相比，该游戏一局不到5分钟，具有游戏时长短，游戏节奏快的特点。因此玩家可以在琐碎的时间里就能快速进行游戏。
2. 集合了多种游戏的机制。除了主打的3V3宝石争霸模式，该游戏还融入了荒野决斗（类似于当前较火的吃鸡游戏）、乱斗足球等多种玩法，使之成为了一款“口味丰富”的手游。这样多玩法的设计使得玩家不容易产生“玩腻”了的感觉。
3. 对平民玩家友好：该游戏主要的消费在于购买宝箱以解锁英雄，而游戏本身已经提供了很多英雄供平民玩家使用。因此，通过熟练地使用英雄，平民玩家也能和所谓的氪金玩家平等竞争。
4. 增加了社交渠道。该游戏除了可以和微信、QQ好友一起“开黑”玩耍外，每局结束还能邀请上一局一起游戏的陌生玩家继续游戏。玩家可以借此认识陌生朋友，一起游戏。