

作者：汤逸震

浅谈两类 moba 游戏的差异与利弊

1. 概况

随着生活节奏的加快，快餐游戏如雨后春笋般频繁出现在市场上，从早先就占领大批市场份额的 moba 类游戏再到现如今异军突起的吃鸡类游戏，可以说快餐类游戏渐渐的更加被人们所接受。而今天就来谈谈 moba 类游戏最为领军的两款游戏 dota2 和 lol。

明眼人能看出之后的 moba 游戏从技能到物品机制基本上是沿用 dota2 和 lol 的机制。王者荣耀、决战，平安京、300 英雄等是参照 lol 的机制，而梦三国，梦三国 2 则是参照的 dota2 的机制。至于 dota2 和 lol 是谁“抄袭”的谁这点就不多加讨论，免得被挂上刀斯林和撸狗的“标志”。本文则是从地图、技能、物品等方面来讨论两类游戏的差异与利弊。（为方便描述，下文中的两类游戏分别用类 dota 和类 lol 来进行比较）。

2. 游戏基本设施

2.1 地图和传送

谈到地图，不得不提到另一项机制：传送（即平时所说的 TP）。类 dota 的游戏地图往往比较大，从一端到另一端的距离比较长，由此传送卷轴的出现较好的弥补地图较大带来的无意义的赶路时间。类 dota 游戏的 TP 为一次性使用类道具，能从地图任何一个地方传送到己方建筑物（包括防御塔、圣坛、血泉及高地上吸引仇恨的建筑物等）一定范围内，且只有晕眩等控制技能才打断，支援逃跑都是很好的选择，同时传送卷轴价格便宜，dota2 的 7.09 版本的 TP 才 50 金一张，所以基本上不存在太穷导致买不起的。甚至能在游戏大后期出到答飞鞋能直接传送到友方英雄附近。而 lol 因为地图较小的原因所以不存在传送卷轴这类道具的机制，但是仍为一些不必要的赶路做了措施，具体措施为每个英雄都有一键回城的 B 键，需要较长时间的蓄力能直接回到血泉中，但是任何伤害都会打断。同时召唤师技能中有传送，这点类似于类 dota 中的 TP，可以快速上线或支援队友，CD 非常长。

这样带来的利弊是虽然类 dota 地图较大，但是后期能通过带线的方式来缩小自己的劣势，并且某些英雄带线速度较快能给敌方造成兵线上困扰，吸引敌方来击杀的同时能通过回城卷轴可以脱离危险地区。但类 lol 比较难实现这一点，一是地图较小，敌方英雄赶到较快，二是回城时间长，且受到伤害就会被打断。这就导致游戏后期劣势方往往抱团在一起，不会相距过远。类 dota 这样的好处是游戏中后期战术较多，劣势方翻盘机会较大，但由此带来的问题则是游戏时常较长，中期对于兵线的处理僵持时间很长，一局游戏往往要 30 分钟以上，有时候一旦僵持住甚至要超过一个小时。相同的情况则是类 lol 中后期优势方可以选择 41 分推，劣势方只能抱团在一起往往无法招架，所以时间上要大大减少。

2.2 防御塔

防御塔机制两类游戏大抵相同，即对靠近的敌方单位造成伤害。类 lol 中防御塔的伤害较高，且对同一目标的伤害会越来越高，即便是游戏中期也能对敌方英雄造成大量伤害。这

就使得在游戏前中期对友方英雄的保护程度大大提高。而与之不同的是，类 **dota** 游戏中的防御塔只能在最早期对敌方英雄造成较多伤害，像某些力量和敏捷一样等级达到五级就能冲塔击杀一些脆皮英雄。但类 **dota** 游戏防御塔的威慑并不是来自防御塔，而是来自随时能从其他地方 TP 到该塔下的队友。出去这个外，**dota2** 中的防御塔能给一定范围内的友方英雄提供 1-3 点护甲加成，这点对整体游戏影响不是很大。

两种不同的方式和地图大小的配合则显得相得益彰，毕竟类 **lol** 没有传送卷轴，防御塔要有足够的伤害才能保护己方英雄。类 **dota** 这样做的优势在于前期冲塔击杀较为方便，同时 TP 支援较多，因此爆发的人头比较多，但路人局可能得到的支援较少，因此如果一直被冲塔强杀可能会导致心态崩盘。

3. 技能

3.1 技能机制

Dota2 的玩家和 **lol** 的玩家总是会对一个问题产生无休止的争吵，那就是两个游戏哪个更难。其实一个东西难不难，都是相对的。如果是整局游戏的运营出装等，我觉得是类 **dota** 更难但是如果是操作方面的话，则是类 **lol** 更难。而影响操作的，则是两类游戏的技能机制带来的不同。**lol** 中没有指向性与非指向性技能这个概念，稍微解释一下这个概念，指向性的意思是指在不考虑特殊因素（如隐身，位移）等技能可以必定命中指定目标。如 **dota2** 中冥魂大帝的一技能冥火爆击，**lol** 中的皮城女警的 R 技能让子弹飞。两类游戏双修的玩家会发现相较于类 **dota** 中大量的指向性技能，类 **lol** 中几乎少的可怜。类 **dota** 中一个英雄可能有三四个指向性技能，然而类 **lol** 中一个英雄能有一个指向性技能就已经很不错了。

同时除了指向性的问题之外，还有一个便是位移技能。类 **lol** 中从上单到中单到射手到打野到辅助，位移技能屡见不鲜，而类 **dota** 中有位移技能的英雄往往都算作核心，都是有一定的核心能力。

最为显著的则是技能为主动或被动的的问题。**Dota2** 传承于 **dota1**，大量英雄都有着被动技能，大部分被动技能都有着很显著的作用，所以即使不需要主动使用也会对战局有很大的影响。最为明显的则是 **dota2** 中的冥魂大帝和幻影刺客，两个英雄都有两个被动技能且大招都为被动技能。而 **lol** 除去几乎没影响的天生被动以外则基本没有被动技能，除了个别比如薇恩、纳尔以及卡牌等。

这三个问题带来的是使得类 **lol** 游戏中更考验玩家的走位和预判，毕竟大部分技能为非指向性技能，一旦无法命中敌方英雄，就相当于平白比对方少了一个技能，打团效果大打折扣。因此在 **lol** 的对线中，除了补兵以外更多则是对预判和走位的要求。打团则更不用说，脆皮 **adc** 一个走位不慎直接被秒更是家常便饭的事情。

这两类机制的不同带来的利弊则是 **lol** 中更考验细节操作，即微操，让追求细节的玩家能有更好的体验。而类 **dota** 这类机制则是为了更好的和其他方面搭配，比如道具等要素。总的来说是为两款游戏的不同追求打下更好的基础，适合不同的人群。

3.2 技能伤害类型

除去技能的机制外，技能的伤害类型两类游戏也是有很大的不同。两类游戏的共同点是随着技能等级的升高技能效果会有固定的提升。不同的则是类 **lol** 会随着装备的丰富，技能伤害会随着装备的成型而大幅上涨，但是类 **dota** 则不会，技能在升到满级后则基本不会有伤害的提高（**dota2** 在 7.0 版本后加入了智力提高技能伤害加成，然而伤害微乎其微，只能提高极微伤害）。

所以类 **lol** 中有一个类 **dota** 中基本上很少存在的定位，即 **ap** 中单，依靠大量法强装备

来提升技能伤害，并通过技能来输出，装备成型的情况下可以轻易一套击杀地方血量较少的英雄单位。而像 **dota2** 中仅有一件装备可以增加法术伤害，这点就是鲜明的对比。

与技能伤害情况相似的还有 **CD** 削减机制，类 **lol** 中有许多装备可以减少技能的 **CD**，帮助英雄在一波团战中可以多次使用技能。同样在类 **dota** 中仅有一件装备可以减少技能 **CD**。

这两种类型说不上孰优孰劣，只是让两类游戏的特点更加明显。类 **lol** 因为高技能伤害和快速的技能释放让敌我双方更加注重走位和预判。类 **dota** 则是技能局限相对明显则更依赖装备的选择及整体运营。

4. 装备及道具

装备方面两者最大的区别就是是否能主动使用了，类 **lol** 中可主动使用的装备寥寥无几，且主动使用效果也没什么心意。而反观类 **dota**，可主动使用的装备非常多，几乎占了所有高级装备的一般以上，从各种功能性的黑皇杖、分身斧再到各种限制类机制的羊刀、紫苑、阿托斯之棍，除此之外还有逃生，切入都大有妙用的跳刀、隐刀、推推棒，可以说 **dota2** 的秀操作不仅仅是在技能上面，和各种物品的妙用搭配才是其操作核心。

这样带来的好处就是 **dota2** 相对较复杂，且英雄的位置定位没那么单一，在大量切入道具和生存道具的存在下，即使是近战英雄，也能很好的承担起物理输出的位置，同时辅助因为大量生存、逃生的道具支持下，辅助也能有更多的操作空间。然而这些复杂的机制下引来的则是游戏门槛就高，除去记住所有英雄的技能之外还要记住所有物品的特效，以及更深层次的强驱散及弱驱散的问题。所以这就是类 **lol** 游戏的好处，游戏容易上手，同时画面卡通，受众自然大。

5. 英雄定位

讲完前面那些来讲英雄定位的方面则显得方便很多。首先以 **dota2** 和 **lol** 为举例说明一下两类游戏的英雄定位。其中 **dota2** 的英雄位置为 1,2,3,4,5 号位，1 号位一般走优势路，即天辉的下路和夜魔的上路，是指前期较弱，需要辅助保护发育到后期，具有较强后期输出能力的式神。2 号位一般走中路，后期拥有较强输出能力且比较需要等级来提高输出能力，同时对边路能有一定的支援能力。3 号位一般走劣势路，即天辉的上路和夜魔的下路，是指前期具有较强抗压能力，中后期能发挥一定作用的英雄。4 号位和 5 号位皆为辅助，具体不同的则是 4 号位会比 5 号位吃更多资源，在中后期能有更多的发挥空间，而 5 号位则负责买更多的眼，地图的视野主要靠 5 号位。

而 **lol** 的定位则是中单，上单，打野，射手和辅助。中单一般为法师或者刺客，通过中路单线高等级的提升来提高自己的爆发能力。上单和打野一般为战士。射手则是拥有长射程的远程物理输出，最后辅助则是保护队友，为队友提供输出环境的同时要更多的保证视野。

因为装备的存在和两个辅助的优越性，类 **dota** 游戏在英雄选择方面有更多的灵活性，同时分路也不会太死板。从 1-3-1 的刚三打法到 4 号位打野的 1-1-1-2 再到现在的劣势路双人路的 1-2-2，英雄的选择像 1 号位也不会局限于远程的射手类英雄。而像类 **lol** 则在分路上显得过于死板。

6. 其他相关事宜

两类游戏还有很多不同的特点，比如野区野怪的拉野，勾兵线，到河道的神符，以及许多的多操（操纵多个单位）英雄，但这些并不影响两类游戏的发展方向，最多是增加 **dota2** 的游戏内容多样化。

7. 小结

两类游戏现在除了游戏模式类似外，都正在往属于自己的道路上走。各种优缺点也都只是相对而言。现在的两款游戏则是在赛事上吸引了大量的观众，不管是 **dota2** 的 **the international** 系列还是 **lol** 的 **s** 赛，都能吸引大量的观众来参与观看赛事，为这两款游戏吸引了大量的流量。也许这也是两款游戏能成为现象级游戏且经久不衰的要素之一。