



MOBA 游戏历史与解析

讲师：牟博文

课程提纲：

- 1. MOBA游戏 发展史**
- 2. MOBA+ 电子竞技与社群文化**

附： MOBA游戏机制探秘

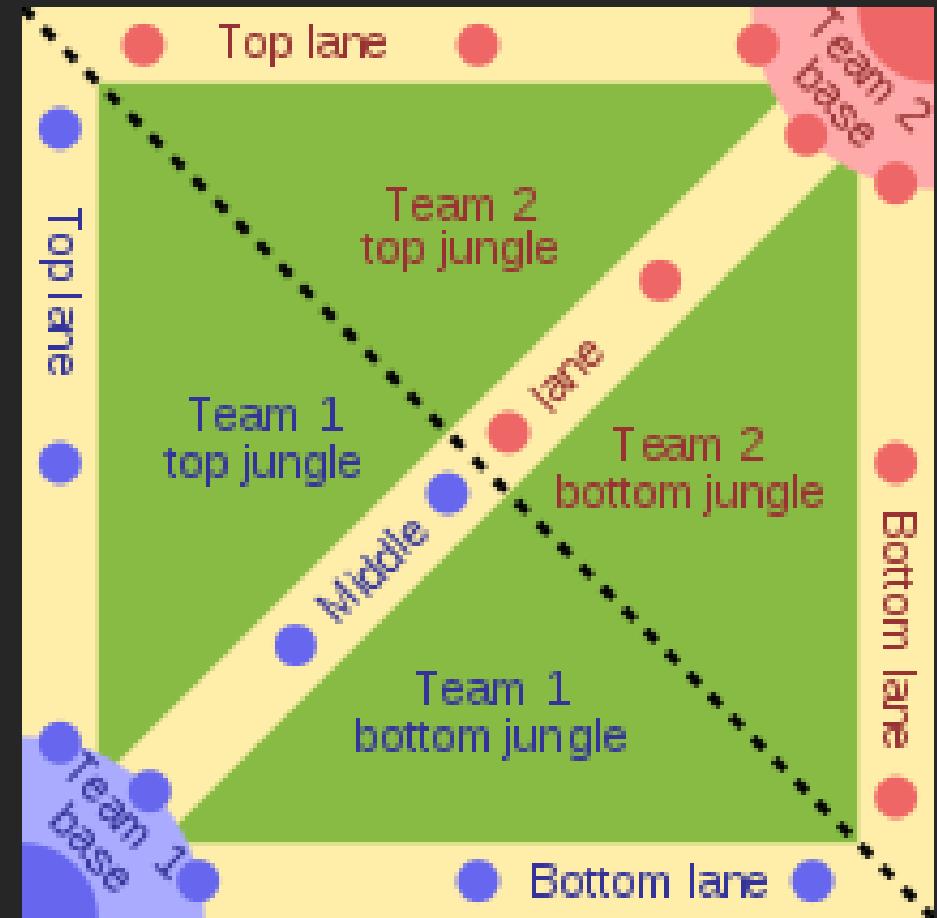
什么是 MOBA?

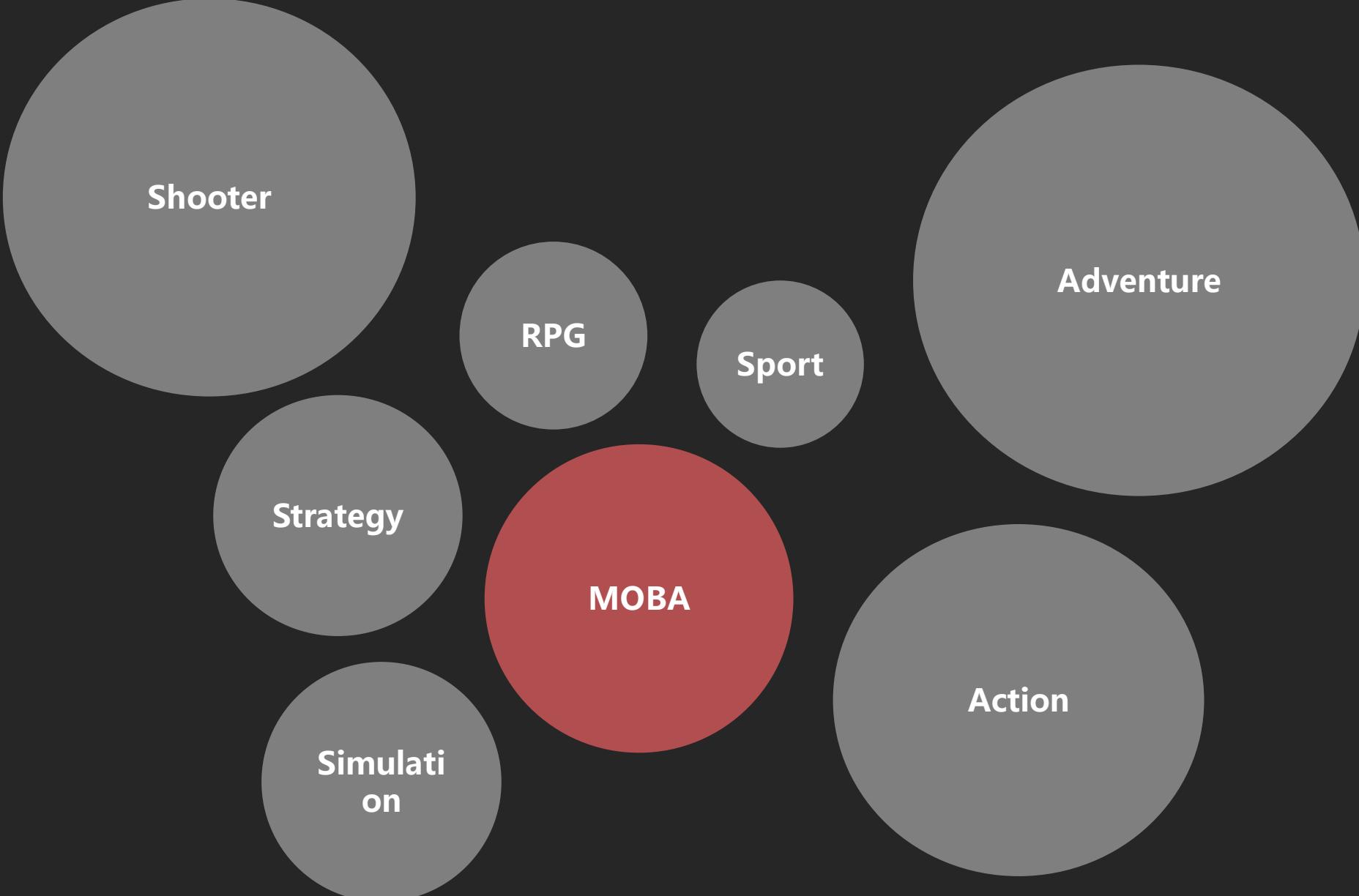


MOBA

Multiplayer Online Battle Arena

多人在线战术竞技游戏





Shooter

Action

Adventure

Sport

RPG

Strategy

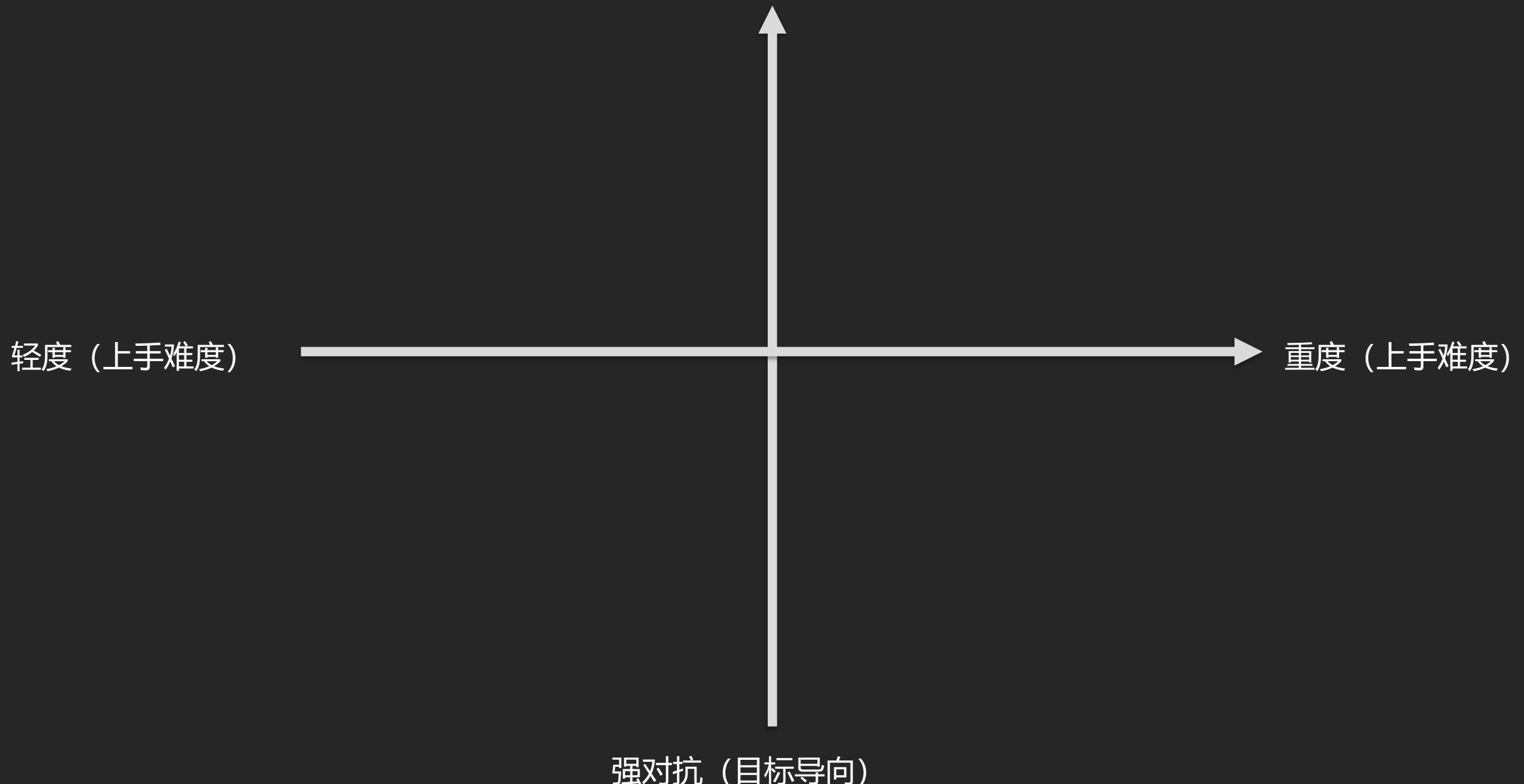
MOBA

Simulation





弱对抗（体验导向）



弱对抗（体验导向）



轻度（时间投入）

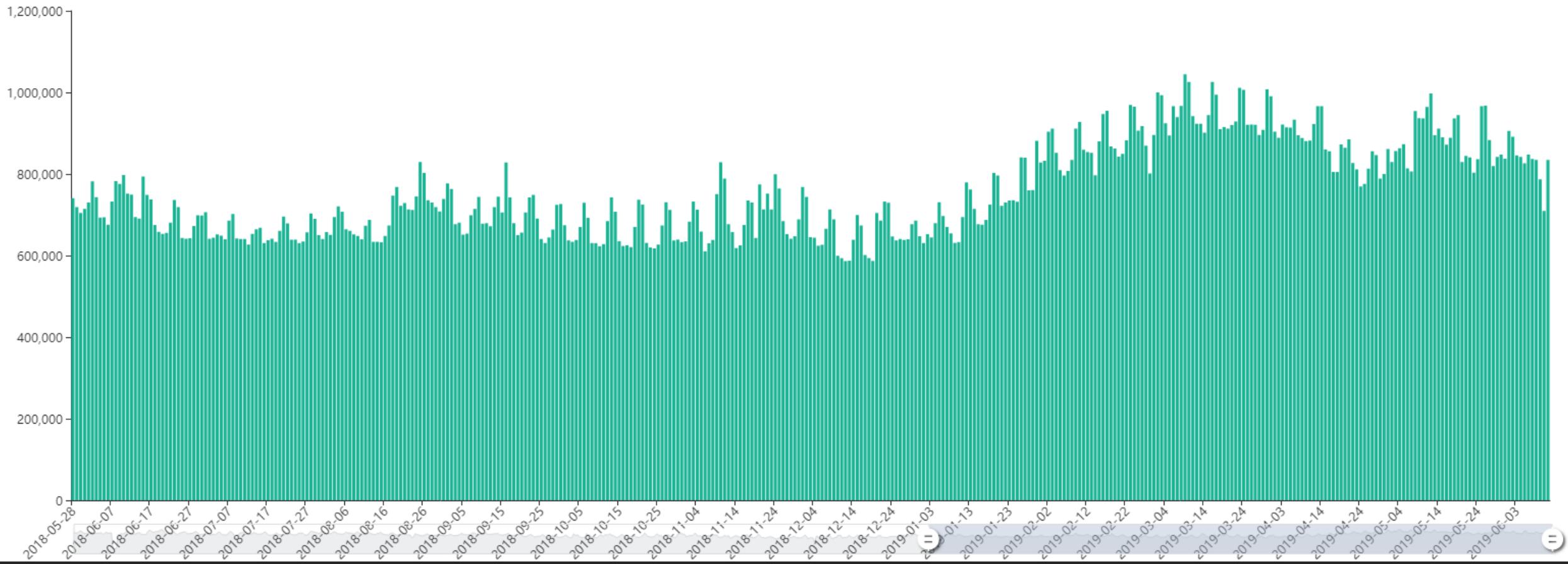


重度（时间投入）



DOTA 2
VALVE

强对抗（目标导向）



#	游戏名称		发行时间	售价 中国售价	用户评分	评论量 中文评论量	昨日最高在线数
1	 DOTA 2	Dota 2	2013-07-09	免费	85.76%	1,014,664	709,469
2	 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	PLAYERUNKNOWN'S BATT...	2017-12-21	\$29.99 ¥98	50.45%	991,957	698,520
3	 Counter-Strike: Glob...	Counter-Strike: Glob...	2012-08-21	免费	86.79%	3,089,502	563,187
4	 Path of Exile	Path of Exile	2013-10-23	免费	91.98%	78,747	110,182
5	 Tom Clancy's Rainbow...	Tom Clancy's Rainbow...	2015-12-01	\$19.99 ¥88	0.00%	0	104,967
6	 Grand Theft Auto V	Grand Theft Auto V	2015-04-14	\$29.99 ¥119	70.42%	474,422	77,980
7	 Borderlands 2	Borderlands 2	2012-09-17	\$19.99 ¥64	92.89%	158,250	77,923
8	 Rust	Rust	2018-02-08	\$34.99 ¥103	80.33%	277,319	67,303
9	 Rocket League®	Rocket League®	2015-07-07	\$19.99	89.04%	273,887	55,418
10	 Team Fortress 2	Team Fortress 2	2007-10-10	免费	93.81%	553,077	52,171



我们是冠军！

2018英雄联盟全球总决赛



INVICTUS GAMING

3-0 水

FNATIC

告诉世界我们是LPL

MOBA游戏 发展史

1998-2003 起源：从 Aeon of Strife 到 Defense of the Ancients



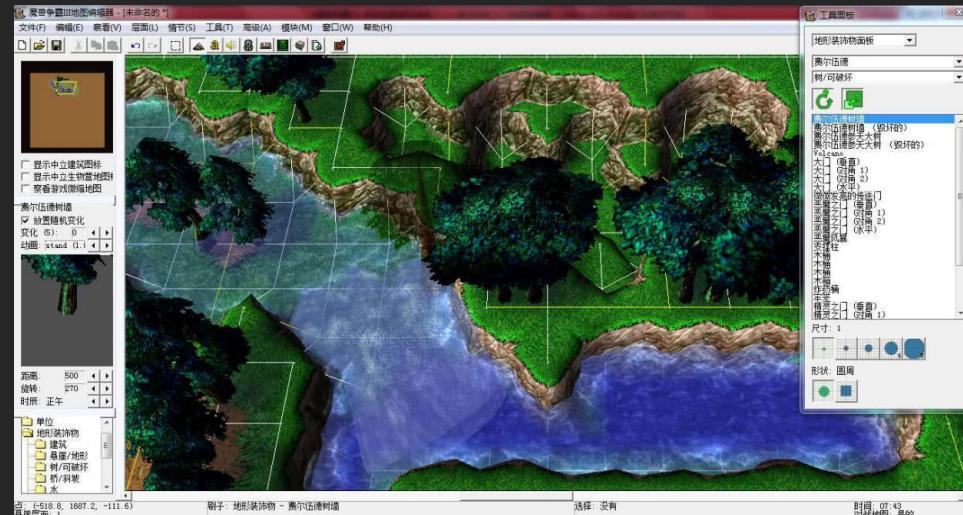
- 1998/3/31 《星际争霸 (StarCraft)》发行
- 2000/5/25 MOD地图: Aeon of Strife 出现
- 2002/7/3 《魔兽争霸III：混乱之治 (Warcraft III:Reign of Chaos)》发行
- 2002/9/20 浩方对战游戏平台正式运行 (中国)
- 2003/7/1 Defense of the Ancients (**Eul**)
- 2003/7/1 《魔兽争霸III：冰封王座 (Warcraft III:Frozen Throne)》发行
- 2003/8/1 Dota Classic (**Eul**)

1998-2003 起源：从 Aeon of Strife 到 Defense of the Ancients



- 1998/3/31 《星际争霸 (StarCraft)》发行
- 2000/5/25 MOD地图: Aeon of Strife 出现
- 2002/7/3 《魔兽争霸III：混乱之治 (Warcraft III:Reign of Chaos)》发行
- 2002/9/20 浩方对战游戏平台正式运行 (中国)
- 2003/7/1 Defense of the Ancients (**Eul**)
- 2003/7/1 《魔兽争霸III：冰封王座 (Warcraft III:Frozen Throne)》发行
- 2003/8/1 Dota Classic (**Eul**)

1998-2003 起源：从 Aeon of Strife 到 Defense of the Ancients



- 1998/3/31 《星际争霸 (StarCraft)》发行
- 2000/5/25 MOD地图: Aeon of Strife 出现
- 2002/7/3 《魔兽争霸III: 混乱之治 (Warcraft III:Reign of Chaos)》发行
- 2002/9/20 浩方对战游戏平台正式运行 (中国)
- 2003/7/1 Defense of the Ancients (**Eul**)
- 2003/7/1 《魔兽争霸III: 冰封王座 (Warcraft III:Frozen Throne)》发行
- 2003/8/1 Dota Classic (**Eul**)

2004-2005 启蒙：Dota Allstar 版本更迭



- 2004/2/1 Defense of the Ancients Allstar (Guinsoo, 鬼索, 真名Steve Feak)
- 2004/2 TDA-Clan 成立
- 2004/2 Dota-allstars.com成立 (Pendragon, 铅笔龙, 真名Steve Mescon)
- 2004/3 真三国无双v1.0 (lovemoon03, 亚洲最受欢迎RPG地图)
- 2004/5 Defense of the Ancients Allstar 5.0
- 2004/12/2 澄海3C、BattleShips (HF平台第一个专用房间)
- 2005/1 新加坡开始举办DotA线下比赛
- 2005/1/1 Defense of the Ancients Allstar 6.00 (Neichus)

2004-2005 启蒙：Dota Allstar 版本更迭



- 2004/2/1 Defense of the Ancients Allstar (**Guinsoo**, 鬼索, 真名Steve Feak)
- 2004/2 TDA-Clan 成立
- 2004/2 Dota-allstars.com成立 (**Pendragon**, 铅笔龙, 真名Steve Mescon)
- 2004/3 真三国无双v1.0 (lovemoon03, 亚洲最受欢迎RPG地图)
- 2004/5 Defense of the Ancients Allstar 5.0
- 2004/12/2 澄海3C、BattleShips (HF平台第一个专用房间)
- 2005/1 新加坡开始举办DotA线下比赛
- 2005/1/1 Defense of the Ancients Allstar 6.00 (**Neichus**)

2004-2005 启蒙：Dota Allstar 版本更迭



- 2004/2/1 Defense of the Ancients Allstar (Guinsoo, **鬼索**, 真名Steve Feak)
- 2004/2 TDA-Clan 成立
- 2004/2 Dota-allstars.com成立 (Pendragon, **铅笔龙**, 真名Steve Mescon)
- 2004/3 真三国无双v1.0 (lovemoon03, 亚洲最受欢迎RPG地图)
- 2004/5 Defense of the Ancients Allstar 5.0
- 2004/12/2 澄海3C、BattleShips (HF平台第一个专用房间)
- 2005/1 新加坡开始举办DotA线下比赛
- 2005/1/1 Defense of the Ancients Allstar 6.00 (**Neichus**)

2004-2005 启蒙：Dota Allstar 版本更迭



- 2004/2/1 Defense of the Ancients Allstar (**Guinsoo, 鬼索, 真名Steve Feak**)
- 2004/2 TDA-Clan 成立
- 2004/2 Dota-allstars.com成立 (**Pendragon, 铅笔龙, 真名Steve Mescon**)
- 2004/3 真三国无双v1.0 (lovemoon03, 亚洲最受欢迎RPG地图)
- 2004/5 Defense of the Ancients Allstar 5.0
- 2004/12/2 澄海3C、BattleShips (HF平台第一个专用房间)
- 2005/1 新加坡开始举办DotA线下比赛
- 2005/1/1 Defense of the Ancients Allstar 6.00 (**Neichus**)

2004-2005 启蒙：Dota Allstar 版本更迭



- 2004/2/1 Defense of the Ancients Allstar (Guinsoo, 鬼索, 真名Steve Feak)
- 2004/2 TDA-Clan 成立
- 2004/2 Dota-allstars.com成立 (Pendragon, 铅笔龙, 真名Steve Mescon)
- 2004/3 真三国无双v1.0 (lovemoon03, 亚洲最受欢迎RPG地图)
- 2004/5 Defense of the Ancients Allstar 5.0
- 2004/12/2 澄海3C、BattleShips (HF平台第一个专用房间)
- 2005/1 新加坡开始举办DotA线下比赛
- 2005/1/1 Defense of the Ancients Allstar 6.00 (Neichus)

2005-2007 发展：风靡世界的DotA



- 2005/5/1 Defense of the Ancients Allstar 6.02 (IceFrog, 冰蛙) 大量平衡性更新
- 2005/8 Heintje汉化了Defense of the Ancients Allstar 6.12
- 2005/10/5 VS对战游戏平台正式运行
- 2005/10 Dota Allstars出现在2005年暴雪嘉年华
- 2005/11 GL战队成立 (第一代MOBA战队)
- 2006年3月 RDL开赛，国内第一个大型线上赛事
- 2006年9月 第一届U9邀请赛
- 2007/2/7 Defense of the Ancients Allstar 6.41 (加入AP模式)
- 2007/3 CPL2006举办
- 2007/6 WCG2007 DotA项目GL战队夺冠

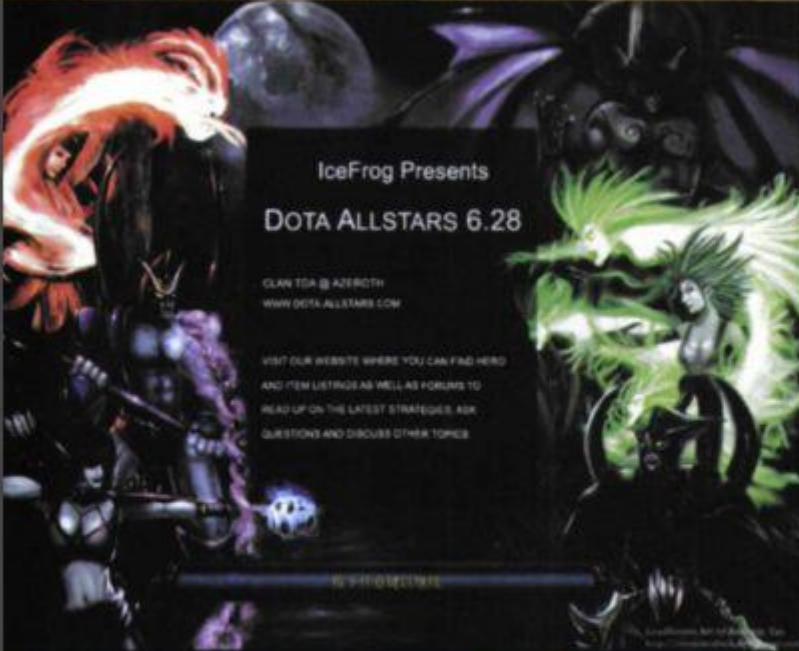
2005-2007 发展：风靡世界的DotA



- 2005/5/1 Defense of the Ancients Allstar 6.02 (IceFrog, 冰蛙) 大量平衡性更新
- 2005/8 Heintje汉化了Defense of the Ancients Allstar 6.12
- 2005/10/5 VS对战游戏平台正式运行
- 2005/10 Dota Allstars出现在2005年暴雪嘉年华
- 2005/11 GL战队成立 (第一代MOBA战队)
- 2006年3月 RDL开赛，国内第一个大型线上赛事
- 2006年9月 第一届U9邀请赛
- 2007/2/7 Defense of the Ancients Allstar 6.41 (加入AP模式)
- 2007/3 CPL2006举办
- 2007/6 WCG2007 DotA项目GL战队夺冠

D efense of the Ancients: Allstars

DotA Allstars新手入门



相信有很多朋友都玩过魔兽的RPG地图，像3C、TD等等，但是你们最近是否经常听到朋友在眉飞色舞的谈论这样一张地图：DotA Allstars？Defense of the Ancients：Allstars（简称“DotA”）是魔兽争霸III：冰峰王座的一个RPG地图系列，这个地图通俗的讲就是使用你的英雄并和同盟的英雄及小兵（creep，电脑AI操纵的战士）一起：摧毁对方的大本营。DotA以出色的平衡性，高要求的操作以及英雄和物品的多样组合趣味性征服了无数的玩家。它在国外非常流行，有正式的国际比赛，游戏规则，甚至是职业的战队，有的国家已经在WCG的选拔赛中列入了DotA项目。可以说DotA早已经是一项竞技比赛项目而不再仅仅是一张地图。自从DotA被汉化引入中国后，更是立刻赢得了广大中国魔兽玩家的青睐，大有领军魔兽RPG娱乐与比赛之势。Replays.Net更是刚刚主办了国内第一届DotA联赛，看来DotA以后在中国也必定会发展为一个电子竞技项目。

DotA的历史比较长，目前流行的6.20+系列已经是几经修改后的版本，只之前还有6+系列和5.84+系列等等，这里限于篇幅所限暂不介绍。很多人都说DotA是3C的翻版，其实并不尽然。DotA是必须要经过亲身体会才能领悟其中奥妙的地图，里面的英雄不像3C中的那样可以以一当百，更不能像3C一样疯狂的释放魔法来杀小兵赚钱。DotA里面需要对小兵做出精确的最后一击来获得金钱，因此对英雄的操作要求是非常高的，即使到了最后也还是要小心翼翼的处理敌兵，所以有时候说玩DotA真的很累，从头到尾都要全神贯注。（特别是初学者要注意拉）当然累也是因为它的刺激性，如果一点都不累也就不好玩啦”。下面我就分几个部分引导初学者来认

游戏指令篇

初学者进了游戏通常都很诧异，自己的盟友不停的在打什么-ma，-ms之类的东西，真是摸不着头脑，其实这些都是由玩家来输入的游戏指令，下面我就把比较常用的指令罗列一下：

- ap 玩家可以从敌对双方所有的酒馆中选择英雄
- ar 所有玩家使用随机从所有酒馆中选出的英雄开始游戏，在这个模式下重新选择需要的花费从200涨到400。
- np 神符不再随机的在河道中间生成。



2007-2009 利益风波：分道扬镳与伏笔



- 2007/1 **Guinsoo** 加入Riot Games
- 2007/4/7 S2公司向**IceFrog**请求许可制作一款基于Dota Allstars的游戏 (HON)
- 2008/8/7 Defense of the Ancients Allstar 6.55
- 2008/9/1 **Pendragon** 加入Riot Games
- 2009/5/1 Pendragon事件
- 2009/8/4 《魔兽争霸III：冰封王座 (WarcraftIII:Frozen Throne) 》 Patch 1.24a
- 2009/9 围绕DotA的版权之争开始 (Blizzard Dota)
- 2009/10/27 《英雄联盟 (LOL) 》开启测试
- 2009/12/5 **IceFrog**与Value合作



COBALT

FPS: 39 02:06

Latency(ms): 22.00

Decieve (1)

[Q]

80 Mana

9 sec. Cooldown

Shaco feintingly stealths for 3 seconds, and teleports to target nearby location. If he attacks while stealthed, the attack is guaranteed to kill for a bonus 50% damage.

Select target(s)

Ability Power 0

Attack 53

Movement Speed 325

Armor 18

50 / 50

250 / 250

Cobalt

51

1

"Shaco - the Demon Jester"

MINI

BLIZZARD DOTA

Game Starts In:

00:55

Tank



DPS



Support



Siege



Pick Hero Color:



Random Hero

Pick Hero

Arthas

Heavy Tank. Can summon Minions.



Team Roster

Local Player



2009-2015 红海：胜者通吃，败者离场

《半神 (DemiGod) 》发行	2009/4/14	Stardock
《梦三国》发行	2009/12/10	杭州电魂
《Avalon》发行	2010/2/10	娱美德研发 (韩国)
《超神英雄 (HON) 》发行	2010/5/12	S2 Games、Garena
《天翼决》发行	2010/10/15	盛光天翼
《混沌与秩序》发行	2011/4/27	Gameloft
《无尽英雄》发行	2011/9/22	上海狸猫网络
《金戈铁马》发行	2012/4/26	起凡
《至日竞技场 (Solstice Arena) 》发行	2013/6/13	Zynga
《中土守护者 (Guardians of Middle-earth) 》发行	2013/8/1	Warner Bros
《英雄三国 (Heroes of Kingdoms) 》发行	2013/9/11	网易
《英雄300》发行	2013/12/6	跳跃网络
《战灵》发行	2014/3/11	边锋
《神之浩劫 (SMITE) 》发行	2014/3/25	Hi-Rez Studios
《Vainglory (虚荣) 》发行	2014/11/16	Super Evil Megacorp
《英魂之刃》发行	2015/1/16	网龙
《无限危机 (Infinite Crisis) 》	2015/3/26	Warner Bros、Guinsoo
《风暴英雄 (Heroes of the Storm) 》发行	2015/6/2	Blizzard Entertainment

2009-2015 红海：胜者通吃，败者离场

《梦三国》发行	2009/12/10	杭州电魂
《天翼决》发行	2010/10/15	盛光天翼
《英雄300》发行	2013/12/6	跳跃网络
《Vainglory (虚荣) 》发行	2014/11/16	Super Evil Megacorp
《英魂之刃》发行	2015/1/16	网龙
《风暴英雄 (Heroes of the Storm) 》发行	2015/6/2	Blizzard Entertainment

2009-2015 红海：胜者通吃，败者离场



- 2010/4/22 《英雄联盟》国服首次技术测试
- 2010/12/1 Pendragon注册了商标Dota-Allstars、Dota (五个月后暴雪对Dota的商标提出异议)
- 2011/1/1 11对战游戏平台正式运行，解决了MMR问题（2012年9月最高在线突破80万）
- 2011/6/20 S1 (LOL World Championship) 英雄联盟全球总决赛在瑞典举办
- 2011/8/17 TI1 (The International) DOTA2第一届TI赛事在德国举办，奖金100w美元
- 2011/9/22 《英雄联盟 (LOL) 》国服开启公测
- 2013/9/25 《Dota 2》国服开启开放测试
- 2015/6/9 Defense of the Ancients Allstar 6.83（这是截至目前由icefrog所发布的最后一个基于Warcraft3的dota版本）



2015-2018 移动化：历史重现



- 2015/8/18 《全民超神》开启公测
- 2015/11/26 《王者荣耀》开启公测
- 2015/12/26 《王者荣耀》同时在线人数突破100w
- 2016/3/25 《自由之战》开启公测
- 2016/7/11 《Mobile Legends: Bang Bang》发行
- 2016/9/1 王者荣耀职业联赛 KPL 开启
- 2017/3/1 《小米超神》开启公测
- 2017/11 《决战平安京》、《超维对决》、《非人学园》、《代号M》开启内测

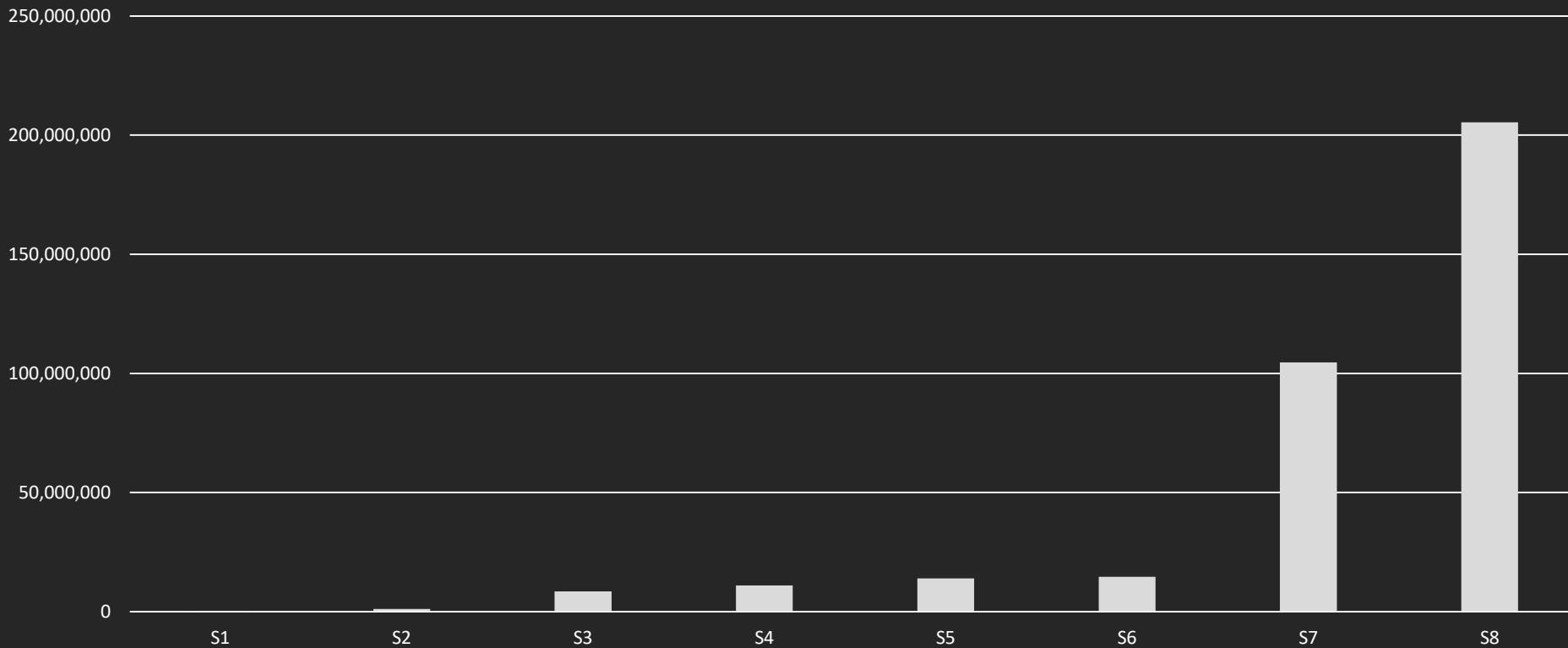


以史為鑒

MOBA游戏

+

英雄联盟S赛观众峰值





The International

2018年8月

奖金池

\$24,787,916+



THE INTERNATIONAL 2017

2017年8月

奖金池: \$24,787,916



THE INTERNATIONAL 2016

2016年8月

奖金池: \$20,770,460



THE INTERNATIONAL 2015

2015年8月

奖金池: \$18,429,613



THE INTERNATIONAL 2014

2014年8月

奖金池: \$10,931,105



THE INTERNATIONAL 2013

2013年8月

奖金池: \$2,874,380



THE INTERNATIONAL 2012

2012年8月/2012年9月

奖金池: \$1,600,000



THE INTERNATIONAL 2011

2011年8月

奖金池: \$1,600,000



The International

DOTA 2 CHAMPIONSHIPS



FINAL PRIZE POOL

\$25,532,177

1ST

\$11,234,158

2ND

\$4,085,148

3RD

\$2,680,879

4TH

\$1,787,252

5TH/6TH

\$1,148,948

7TH/8TH

\$638,304

9/10/11/12TH

\$382,983

13/14/15/16TH

\$127,661

17TH/18TH

\$63,830

Top 100 Highest Overall Earnings

ID	Name	Total (Overall)	Highest Paying Game	Total (Game)	% of Tot.
1. 🇺🇸 Fatality	Johnathan Wendel	\$454,544.98	<i>Painkiller</i>	\$240,550.00	52.92%
2. 🇰🇷 Flash	Lee, Young Ho	\$437,114.55	<i>StarCraft: Brood War</i>	\$407,228.05	93.16%
3. 🇰🇷 Mvp	Jung, Jong Hyun	\$377,116.38	<i>StarCraft II</i>	\$372,490.06	98.77%
4. 🇰🇷 Jaedong	Lee, Jae Dong	\$374,528.84	<i>StarCraft: Brood War</i>	\$355,712.95	94.98%
5. 🇰🇷 MC	Jang, Min Chul	\$367,902.11	<i>StarCraft II</i>	\$367,821.84	99.98%
6. 🇰🇷 Moon	Jang, Jae Ho	\$292,019.57	<i>Warcraft III</i>	\$265,407.44	90.89%
7. 🇺🇦 Dendi	Danylo Ishutin	\$275,800.28	<i>Dota 2</i>	\$274,583.79	99.56%
8. 🇬🇧 Puppey	Clement Ivanov	\$274,896.19	<i>Dota 2</i>	\$274,583.79	99.89%
9. 🇺🇦 XBOCT	Oleksandr Dashkevych	\$274,896.19	<i>Dota 2</i>	\$274,583.79	99.89%
10. 🇷🇺 LightOfHeaven	Dmitriy Kupriyanov	\$267,699.10	<i>Dota 2</i>	\$266,482.60	99.55%
11. 🇰🇷 NesTea	Lim, Jae Duk	\$262,494.80	<i>StarCraft II</i>	\$262,494.80	100.00%
12. 🇰🇷 Bisu	Kim, Taek Yong	\$256,507.13	<i>StarCraft: Brood War</i>	\$256,507.13	100.00%
13. 🇳🇱 VoO	Sander Kaasjager	\$232,725.00	<i>Painkiller</i>	\$230,500.00	99.04%
14. 🇮🇹 Stephano	Ilyes Satouri	\$229,902.31	<i>StarCraft II</i>	\$229,902.31	100.00%
15. 🇲🇽 Ferrari_430	Luo, Feichi	\$226,776.58	<i>Dota 2</i>	\$220,444.76	97.21%
16. 🇲🇽 Zhou	Chen, Yao	\$226,776.58	<i>Dota 2</i>	\$220,444.76	97.21%
17. 🇰🇷 Stork	Song, Byung Goo	\$222,696.12	<i>StarCraft: Brood War</i>	\$222,696.12	100.00%
18. 🇲🇽 Faith	Zeng, Hongda	\$219,776.58	<i>Dota 2</i>	\$213,444.76	97.12%
19. 🇲🇽 YF	Jiang, Cen	\$219,776.58	<i>Dota 2</i>	\$213,444.76	97.12%
20. 🇳🇱 Grubby	Manuel Schenkhuizen	\$217,961.87	<i>Warcraft III</i>	\$186,386.52	85.51%
21. 🇸🇬 ChuaN	Wong, Hock Chuan	\$215,909.23	<i>Dota 2</i>	\$209,577.42	97.07%
22. 🇰🇷 Leenock	Lee, Dong Nyung	\$209,859.89	<i>StarCraft II</i>	\$209,859.89	100.00%
23. 🇰🇷 sAviOr	Ma, Jae Yoon	\$208,731.66	<i>StarCraft: Brood War</i>	\$208,731.66	100.00%
24. 🇰🇷 DongRaeGu	Park, Soo Ho	\$206,347.24	<i>StarCraft II</i>	\$206,347.24	100.00%
25. 🇲🇾 Libalz	Alex Sung	\$203,396.17	<i>League of Legends</i>	\$203,396.17	100.00%
26. 🇲🇾 MiSTakE	Chen, Hui Chung	\$203,396.17	<i>League of Legends</i>	\$203,396.17	100.00%
27. 🇲🇾 Stanley	Wang, June Tsan	\$203,396.17	<i>League of Legends</i>	\$203,396.17	100.00%
28. 🇲🇾 bebeisadog	Cheng, Bo Wei	\$202,796.17	<i>League of Legends</i>	\$202,796.17	100.00%
29. 🇲🇾 Toyz	Kurtis Lau	\$202,796.17	<i>League of Legends</i>	\$202,796.17	100.00%
30. 🇺🇦 ArtStyle	Ivan Antonov	\$201,304.09	<i>Dota 2</i>	\$200,400.00	99.55%
31. 🇰🇷 Polt	Choi, Sung Hoon	\$189,771.60	<i>StarCraft II</i>	\$189,771.60	100.00%
32. 🇰🇷 HerO	Song, Hyeon Deok	\$183,535.26	<i>StarCraft II</i>	\$183,535.26	100.00%
33. 🇰🇷 PartinG	Won, Lee Sak	\$182,069.19	<i>StarCraft II</i>	\$182,069.19	100.00%
34. 🇰🇷 MarineKing	Lee, Jung Hoon	\$180,570.08	<i>StarCraft II</i>	\$180,570.08	100.00%
35. 🇰🇷 MMA	Moon, Sung Won	\$177,551.27	<i>StarCraft II</i>	\$177,551.27	100.00%
36. 🇰🇷 NaDa	Lee, Yoon Yeol	\$167,611.70	<i>StarCraft: Brood War</i>	\$136,028.21	81.16%
37. 🇮🇹 stermy	Alessandro Avallone	\$166,114.72	<i>Painkiller</i>	\$118,800.00	71.52%
38. 🇰🇷 Life	Lee, Seung Hyun	\$161,920.02	<i>StarCraft II</i>	\$161,920.02	100.00%
39. 🇰🇷 Lyn	Park, Joon	\$154,719.74	<i>Warcraft III</i>	\$148,769.10	96.15%
40. 🇰🇷 PuMa	Lee, Ho Joon	\$142,451.51	<i>StarCraft II</i>	\$142,451.51	100.00%
41. 🇲🇽 RocketBoy	Meng Yang	\$141,523.16	<i>Doom 3</i>	\$135,748.16	95.92%
42. 🇰🇷 July	Park, Sung Joon	\$141,356.46	<i>StarCraft: Brood War</i>	\$96,068.47	67.96%
43. 🇰🇷 iloveooov	Choi, Yun Sung	\$140,181.90	<i>StarCraft: Brood War</i>	\$140,181.90	100.00%
44. 🇺🇸 ZeRo4	John Hill	\$139,400.00	<i>Quake III Arena</i>	\$133,500.00	95.77%
45. 🇺🇸 BigTymer	William Johnson	\$130,000.00	<i>Call of Duty: Modern Warfare 3</i>	\$100,000.00	76.92%
46. 🇺🇸 Killa	Adam Sloss	\$130,000.00	<i>Call of Duty: Black Ops 2</i>	\$100,000.00	76.92%
47. 🇺🇸 Nadeshot	Matthew Haag	\$130,000.00	<i>Call of Duty: Modern Warfare 3</i>	\$100,000.00	76.92%
48. 🇺🇦 Toxjd	Johan Quick	\$129,431.39	<i>Quake 4</i>	\$125,200.00	96.73%

排名	队名	MMR	比赛场次	胜率	队员
1	 Secret	2092	<div style="width: 100%;">██████████</div> 36	<div style="width: 72.22%;">███████████</div> 72.22%	     
2	 VG	2010	<div style="width: 90%;">██████████</div> 29	<div style="width: 55.17%;">██████████</div> 55.17%	     
3	 PSG.LGD	2004	<div style="width: 90%;">██████████</div> 25	<div style="width: 68.00%;">██████████</div> 68.00%	     
4	 VP	1960	<div style="width: 90%;">██████████</div> 28	<div style="width: 67.86%;">██████████</div> 67.86%	    
5	 EG	1959	<div style="width: 90%;">██████████</div> 39	<div style="width: 69.23%;">██████████</div> 69.23%	     
6	 Fnatic	1955	<div style="width: 90%;">██████████</div> 16	<div style="width: 75.00%;">██████████</div> 75.00%	     
7	 KG	1919	<div style="width: 90%;">██████████</div> 33	<div style="width: 39.39%;">██████████</div> 39.39%	     
8	 Liquid	1892	<div style="width: 90%;">██████████</div> 33	<div style="width: 51.52%;">██████████</div> 51.52%	     
9	 NiP	1851	<div style="width: 90%;">██████████</div> 31	<div style="width: 58.06%;">██████████</div> 58.06%	     
10	 Gambit	1839	<div style="width: 90%;">██████████</div> 27	<div style="width: 59.26%;">██████████</div> 59.26%	     
11	 J.Storm	1807	<div style="width: 90%;">██████████</div> 33	<div style="width: 48.48%;">██████████</div> 48.48%	     
12	 EHOME	1804	<div style="width: 90%;">██████████</div> 26	<div style="width: 65.38%;">██████████</div> 65.38%	     
13	 OG	1792	<div style="width: 90%;">██████████</div> 27	<div style="width: 55.56%;">██████████</div> 55.56%	     
14	 Mineski	1785	<div style="width: 90%;">██████████</div> 21	<div style="width: 66.67%;">██████████</div> 66.67%	     
15	 paiN	1782	<div style="width: 90%;">██████████</div> 8	<div style="width: 87.50%;">██████████</div> 87.50%	     
16	 Na'Vi	1772	<div style="width: 90%;">██████████</div> 32	<div style="width: 65.63%;">██████████</div> 65.63%	     
17	 FWD	1769	<div style="width: 90%;">██████████</div> 17	<div style="width: 52.94%;">██████████</div> 52.94%	     
18	 CHAOS	1719	<div style="width: 90%;">██████████</div> 0	<div style="width: 0.00%;">██████████</div> 0.00%	     
19	 FP	1717	<div style="width: 90%;">██████████</div> 0	<div style="width: 0.00%;">██████████</div> 0.00%	     
20	 BOOM	1716	<div style="width: 90%;">██████████</div> 23	<div style="width: 43.48%;">██████████</div> 43.48%	     

名次	战队		排行榜	指数	收入
1	IG Invictus Gaming		340	96%	\$402K
2	G2 G2 eSports		290	103%	\$491K
3	TL Team Liquid		214	107%	\$300K
4	SKT T1 SK Telecom T1		209	52%	\$198K
5	JDG JD Gaming		139	75%	\$119K
6	FPX FunPlus Phoenix		106	85%	\$74K
7	GRF Griffin		96	78%	\$91K
8	FNC Fnatic		90	88%	\$34K
9	FW Flash Wolves		82	101%	\$98K
10	KZ KING-ZONE DragonX		74	86%	\$32K
11	RNG Royal Never Give Up		62	72%	\$29K
12	MAD MAD Lions E.C.		60	-	\$15K
12	C9 Cloud9		60	102%	\$25K
14	OG Origen		57	104%	\$57K
15	kt KT Rolster		44	90%	\$18K
16	Gen.G Gen.G eSports		41	63%	\$27K
17	AF Afreeca Freecs		40	73%	\$13K
17	MAD MAD Team		40	87%	\$19K
19	DWG DAMWON Gaming		37	92%	\$27K
19	PVB Phong Vũ Buffalo		37	104%	\$67K



2017 LEAGUE OF LEGENDS
WORLD CHAMPIONSHIP

英雄聯盟全球总决赛

解说阵容





League of Legends
10.6万 名观众
多人在线竞技

Just Chatting
8.7万 名观众
IRL

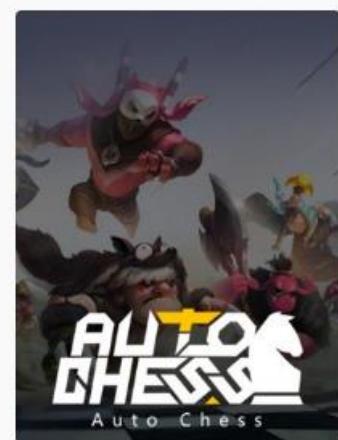
Fortnite
8.1万 名观众
射击游戏

DOTA 2
4.9万 名观众
多人在线竞技

Path of Exile
3.4万 名观众
动作 角色扮演
大型多人在线角色扮演

Grand Theft Auto V
3.2万 名观众
动作 驾驶/赛车游戏 开放世界

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
2万 名观众
射击游戏 第一人称射击游戏



World of Warcraft
1.9万 名观众
大型多人在线角色扮演

Overwatch
1.9万 名观众
第一人称射击游戏 射击游戏

Auto Chess
1.8万 名观众
策略 卡牌与桌游

Hearthstone
1.5万 名观众
卡牌与桌游

Special Events
1.4万 名观众
IRL

Minecraft
1.2万 名观众
动作 开放世界

Counter-Strike: Global Offensive
1.1万 名观众
第一人称射击游戏 射击游戏



优酷
最強の男

ムム哒！

PDD和皮皮希望小学合影





CRYSTAL MAIDEN

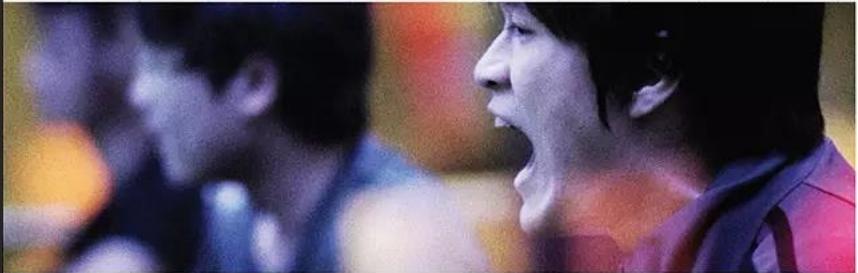
60	8	160
4+5		
245		
30		
26		
31		
	471 / 740	+1.7
	294 / 540	+5.1

OpenAI

196



A VALVE FILM



ONE GAME WILL CHANGE THEIR LIVES.
FREE TO PLAY

THE STORY OF THE WORLD'S FIRST \$1,000,000 VIDEO GAME TOURNAMENT

THIS FILM IS NOT YET RATED

STARRING DANIL "DENDI" ISHUTIN BENEDICT "HYHY" LIM CLINTON "FEAR" LOOMIS PRODUCED BY VALVE

VALVE

附： MOBA游戏 机制探秘

设计你的MOBA战场

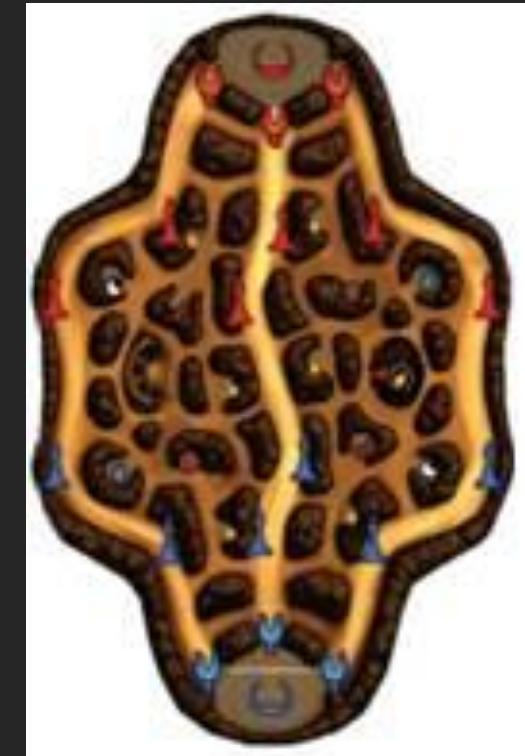
- 纸
- 笔

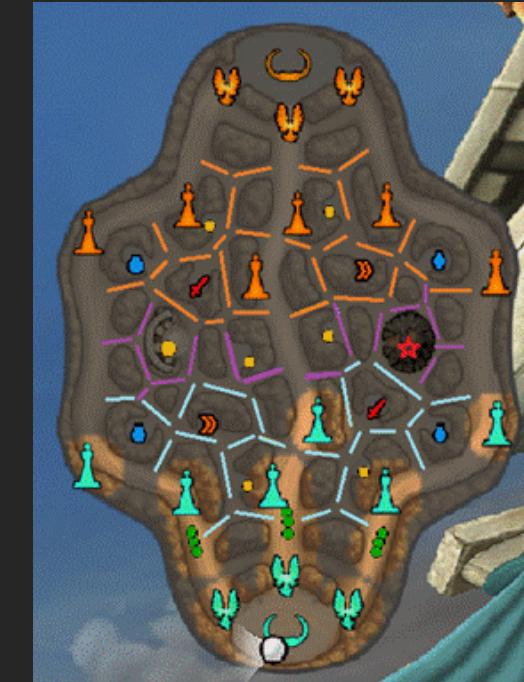


Step 1：战场设计

1. 地图设计
2. 兵线与资源
3. 单局成长：等级与装备
4. 中立资源
5. 视野机制

地图设计：设计平衡的战场

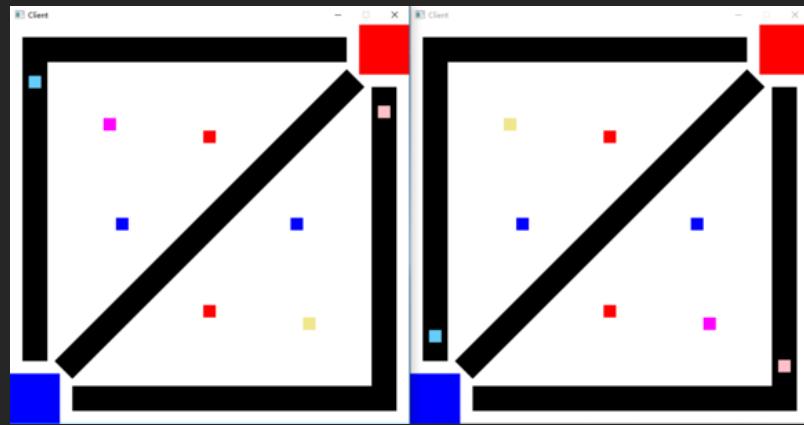
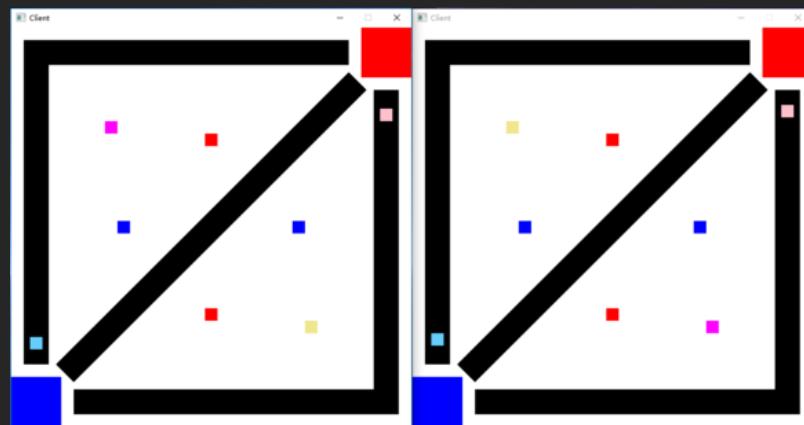




要素	细分维度	SMITE	LOL	DOTA
地图大小	地图大小: DOTA>SMITE>LOL			
	初始平均出生速度			
	上边路长度	70	62	83
	下边路长度	70	62	84
	中路长度	55	40	61
	地图宽度	41	47	59
	地图大小比	1.2	1	1.9
	道具加成极限情况速度			
	上边路长度	43	40	61
	下边路长度	43	40	61
	中路长度	36	30	48
	地图宽度	26	32	43
	地图大小比	0.975	1	2.15

要素	细分维度	SMITE	LOL	DOTA
地图复杂度	地图复杂度: DOTA>LOL>SMITE			
	概况			
	主路径	3	4	4
	野区分块	2	4	4
	地形种类	2	4	6
	建筑物种类			
	防御塔	6	11	11
	兵营	3	3	6
	基地	1	1	1
	野外商店	0	0	4
	其他	0	0	15
	地形种类			
	高低地	无	有	有
	草丛	无	有	无
	树林	无	无	有
	阻挡	有	有	有
	封闭式区域	无	无	有
	可改变地形	无	无	有

地图要素	细分维度	SMITE	LOL	DOTA
野区复杂度：DOTA>SMITE>LOL				
野区复杂度	红方上路野区路径	20	15	31
	红方下路野区路径	20	12	12
	蓝方上路野区路径	20	12	16
	蓝方下路野区路径	20	15	35
	野区资源点			
	红方上路野区资源点	3	3	5
	红方下路野区资源点	3	3	1
	蓝方上路野区资源点	3	3	1
	蓝方下路野区资源点	3	3	5
	公共野区资源点	4	2	3
野区特殊玩法	核心资源刷新时间	300	300	120
	到达核心资源时间平均时间	13	10	16
	野区特殊玩法：DOTA>LOL>SMITE			
	野区特殊玩法	buff系统	buff系统	视野争夺
		视野争夺	视野争夺	ROSHAN争夺
		大小龙争夺	大小龙争夺	引怪
				拉野
				封野
				砍树林
				神符系统
				神秘商店



兵线与资源





兵线机制



兵线机制



兵线机制



单局成长：等级与装备

- 玩家可以用金币来购买物品以加强英雄能力，多件物品可以根据配方合成更高级的物品。
购买适合英雄的物品是MOBA中很重要的游戏元素。



中立资源争夺



视野机制





2018 WORLD CHAMPIONSHIP PLAY-IN GROUP STAGE

2/1/6	284																		43
6/3/12	209																		51
5/3/13	283																		37
11/2/5	304																		35
0/4/17	88																		77



mastercard



RED INHIBITORS

---	TOP
2:31	MID
---	BOT

Step 2: 英雄设计

1. 技能机制
2. 视觉设计



狡诈巫师战利品 神话

购买 ¥55.00



狡诈巫师战利品捆绑包



稀有度：神话
推出时间：2013年11月7日



BurNing

BurNing



让法术破灭。

以上物品是与选手BurNing联合创建，每售出一套他都将得到分成。

套装内物品



修改效果

周身特效

英雄装备

试玩英雄 ↗



英雄一起去巡边

我们是冠军



选手推介

技能机制

一、投篮反馈

- 根据预判放出一个可以被敌人躲避的技能
- 技能命中后获得和命中难度相匹配的收益
- 技能可带多段操控，亦可多段收益



- 英雄联盟中：100%的远程英雄和92%的近战英雄都使用了这个反馈。
- DOTA中：屠夫，POM、工程师、Puck、大牛、冰魂.....他们的核心技能都是经典的投篮反馈，工程师的地雷甚至可以全场得分。

技能名称：等离子裂变 Q



法力消耗：40/45/50/55/60法力

冷却时间：7

技能介绍：

维克兹发射一束等离子，造成 $80/120/160/200/240(+0.6*法术强度)$ 魔法伤害，并使目标减速70%，这个减速效果会在1/1.25/1.5/1.75/2秒里持续衰减。

再次施放此技能，或者命中一名敌人后，等离子束会垂直分裂成两束。

用这个技能击杀一个单位，就会返还50%法力

技能名称：透光奇点 E



法力消耗：70/85/100/115/130法力

冷却时间：10

技能介绍：

创建一个区域，使其中的敌方单位减速 $20/24/28/32/36\%$ 。在5秒后，该区域会爆炸，对区域内的敌人造成 $60/105/150/195/240(+0.6*法术强度)$ 魔法伤害。

再次激活此技能可以提前引爆该区域。

技能名称：大杀四方 Q



法力消耗：30/35/40/45/50法力

冷却时间：9/8/7/6/5

技能介绍：

德莱厄斯环绕自身挥舞斧头，打击附近的敌人。被斧刃（技能指示器外环）命中的敌人会受到 $40/70/100/130/160(+1.05*装备攻击力)$ 物理伤害。被斧柄（技能指示器内环）命中的敌人只会受到前者50%的伤害（不会施加【出血】效果）。

技能名称：极冰寒狱 R



法力消耗：100法力

冷却时间：130/115/100

技能介绍：

瑟庄妮将她的极冰寒狱沿直线扔出。如果寒素命中了一名敌方英雄，那么它会碎裂，对目标和周围的敌人造成 $1.25/1.5/1.75$ 秒的晕眩效果。如果寒素到达了它的最大射程，那么它会碎裂，对敌人造成30%的减速效果，持续 $1.25/1.5/1.75$ 秒。

寒素碎裂区域内的所有敌人，都会受到 $150/250/350(+0.8*法术强度)$ 点的魔法伤害。

德莱厄斯每用斧刃命中一名敌方英雄，就会治疗自身 12% 的已损失生命值（最大值：36%）。

心理原理

1.期望理论在游戏层面的应用。投篮命中的积极反馈是不确定的，不确定性让人上瘾。同时，玩家自己可以积累经验提高命中率，变相提高期待。



2.对于被攻击者而言，别人丢过来的篮球就像跑酷中的障碍，从遭遇障碍到躲避障碍，玩家完成了完整的心流体验。也就是说，投篮动作对于攻防双方都产生了正体验。



我们为何要设计躲避空间？

- 不能设计一个玩家过不去的障碍，或者无论怎么尝试，都会给玩家带来损失的障碍。
- 没有反制手段的技能，就像是这种讨厌的障碍。
- 而作为反制手段最基本的设计点——躲避，对于维护玩家的体验非常重要。



技能设计的进阶：

- 只是命中敌人有时还不够有趣，同样是进球，我们可以进一步奖励“**空心球**”，
 - 让许多技能不只追求命中，而是在某种方式下命中会大幅增强的“**强化球**”。
 - 加入**多段操控**，控制投出去的“球”
- ...

二、叠层反馈

- 在英雄玩法中植入一个循环任务，完成环的方式简单明确：叠层。
- 奖励可在叠层中递增、也可以在完成整个环时（叠满层），给予玩家额外的“量变引起质变”的奖励。





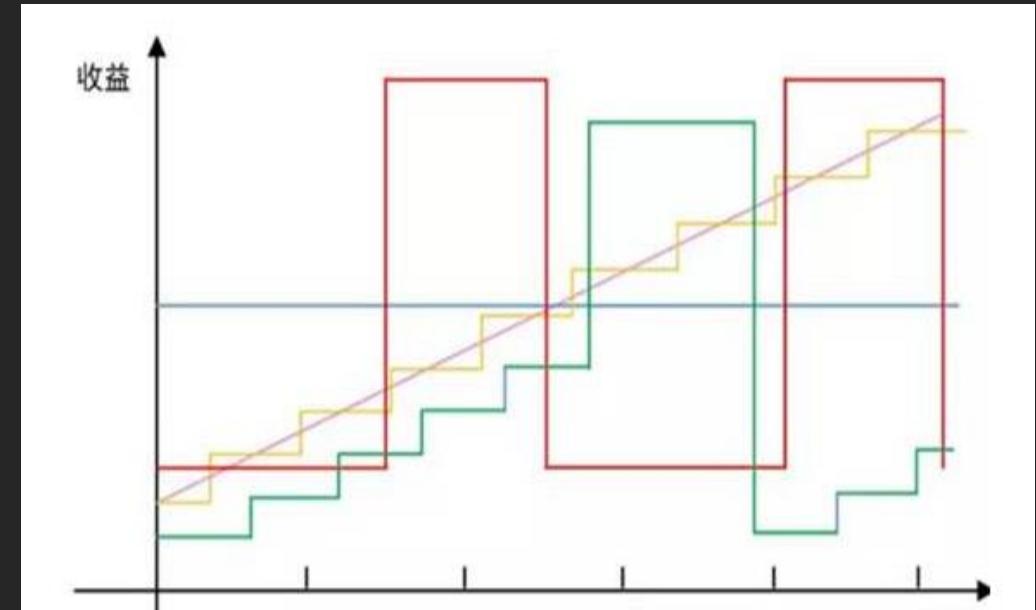
心理原理

1. “正反馈循环”：行动带来可预期的奖励，奖励回馈动力，动力带来行动并提供更多奖励。
2. 给予玩家一种明确的上升目标感。



技能设计的关键点：

1. 设计一个基本的行动反馈环（每释放X个技能，给予玩家一个奖励）
2. 设计环中的行动指令，即玩家如何完成叠层
3. 设计环的流程逻辑（完成后清空当前环？CD多久后触发下一个环？）



玩家通常会被同一种机制所驱动，会进入相似的心智模式

- 除了激发人的动力以外，叠层反馈的另一个优点就是几乎适用于任何层级，大到游戏追求线，小到某个技能。
- 核心关键字：连续设立目标



叠层反馈进阶：充能反馈

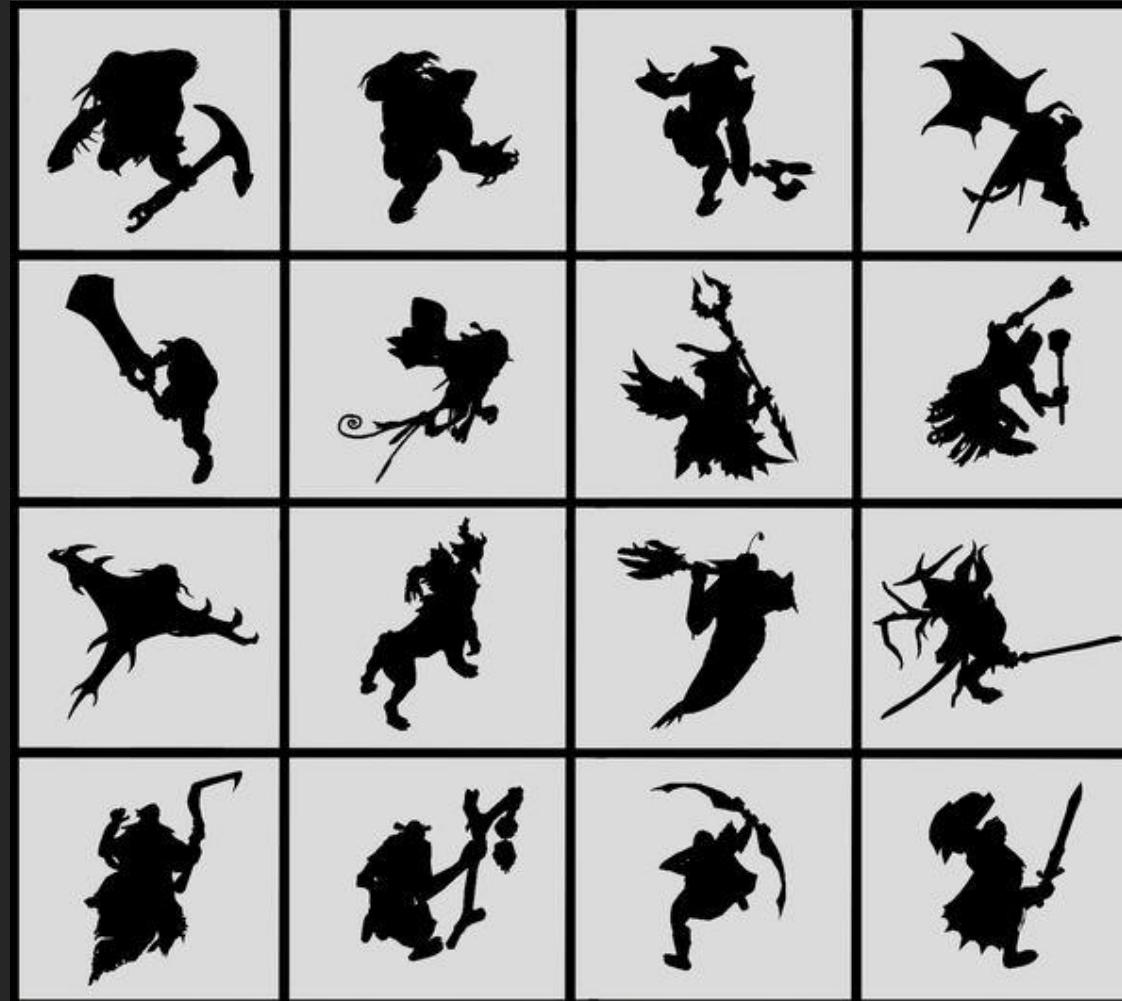
- 1、设计充能的方式和充能的过程，做好心理铺垫；
- 2、充能完毕后进入预高潮。节奏突然变得极不稳定，紧张感最大化，爆炸一触即发！
- 3、爆炸，进入最高潮，并迅速地结束，戛然而止。



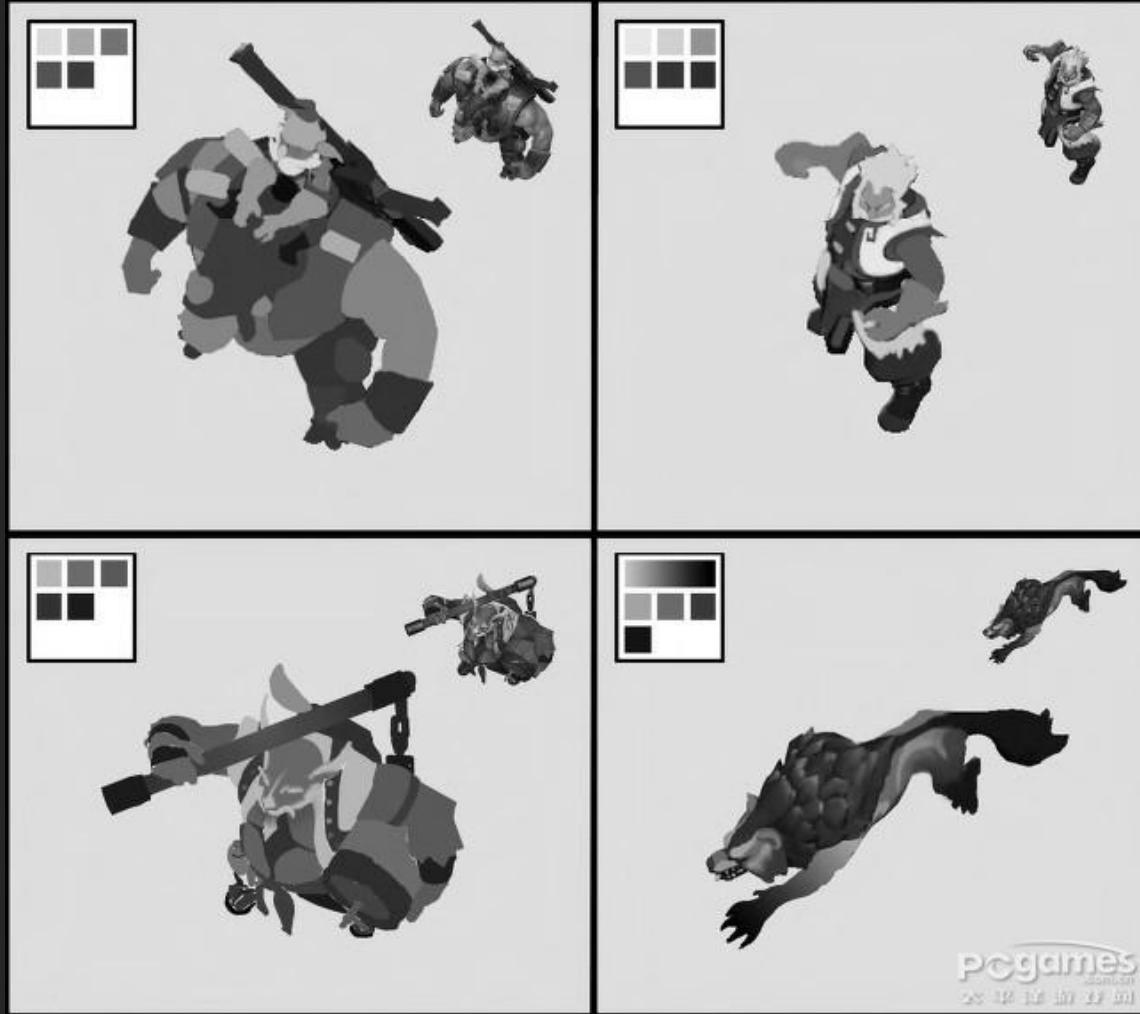
英雄视觉设计

轮廓剪影

- 第一眼看上去，英雄的轮廓必须清晰可辨。
 - 人物轮廓必须显示出角色的定位。设计人物要在脑海中摆出相应的姿势，这个姿势应该巩固加强表现角色的实力，神态和速度武器也需要一个独特的设计理解，但应该作为人物设计的补充存在。

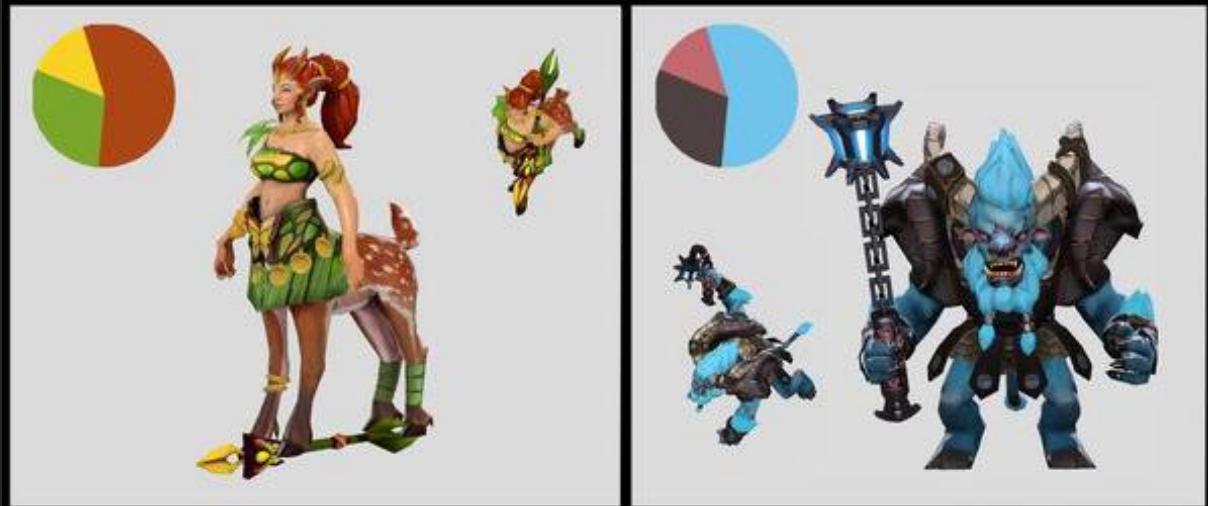


- 灰阶图形块面-创建视觉兴趣
- 人类的眼睛会本能地寻找画面边界区域间的对比，所以在我们的角色塑造上，会有意识的建立起各种灰阶明度对比，去强调突出不同形式重点。
- 灰阶层级的运用上，我们一般创造视觉保持甚至中心点集中在上半身的躯干上，去有意识拉大他的对比度，并同时至削弱下半身的对比关系。

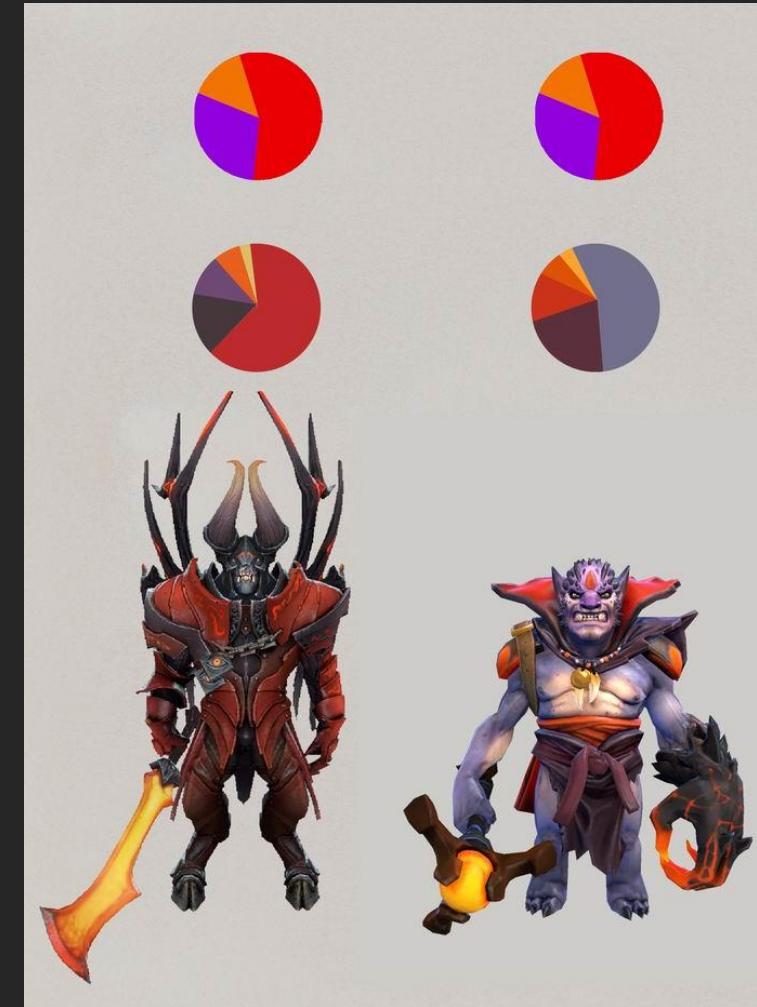


颜色与饱和度

- 首先为你的英雄选择一个最有代表性的主色调。
- 其次选择第二和第三颜色（利用互补色，或对比色甚至三原色的配色方案）。



COLOR MIXING



游戏内外实践评估

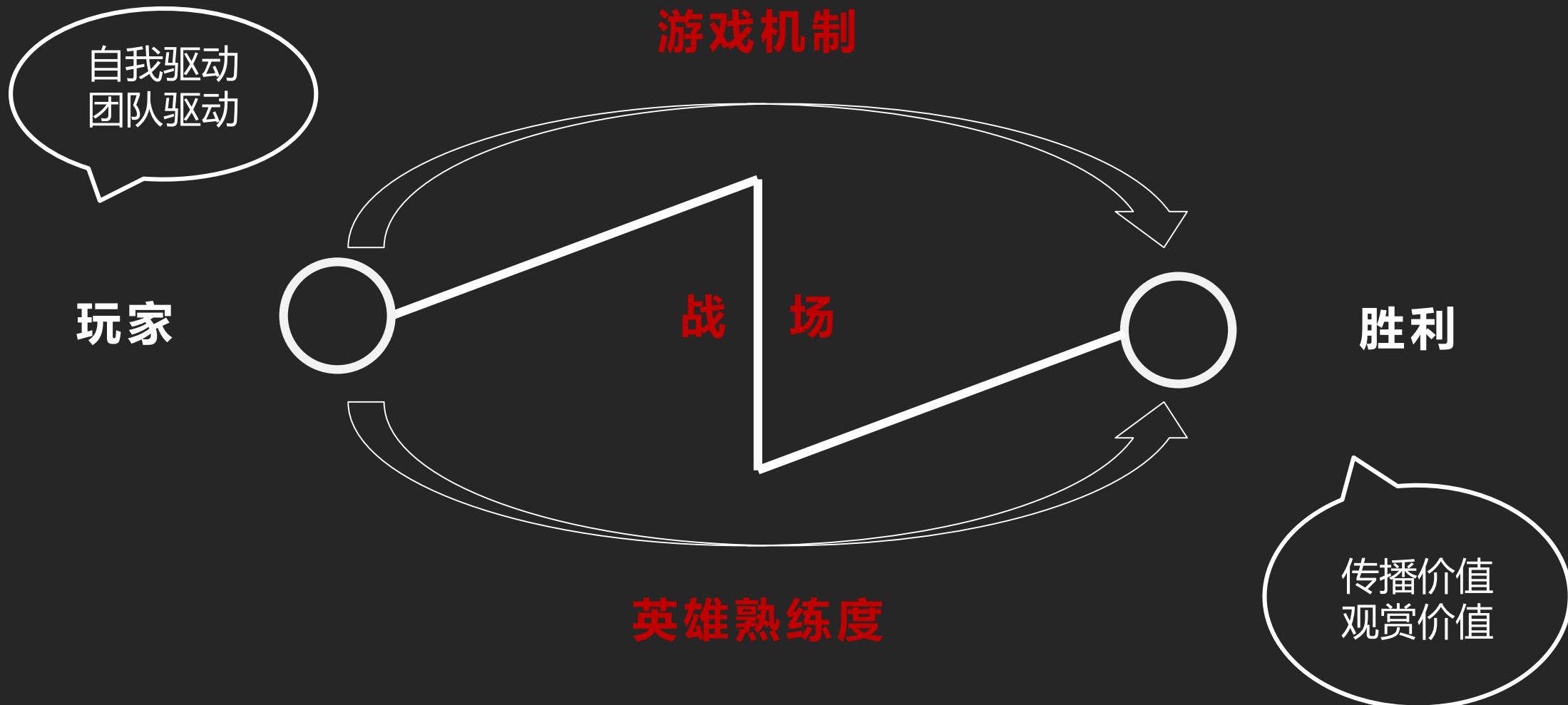
- 在实际情况中评估作品：检查工作进展的一种重要方法是看一下实际状况，也就是说把设计好英雄放在地图的不同地方
- 要注意光线的变化，确保在创作的每个阶段中都测试过形状、明度和色彩。



玩家



胜利



LEVEL UP!

恭喜各位升级！

