**王者荣耀游戏拆解**

1. **游戏整体评价**
2. **游戏性：**王者荣耀以**1V1、3V3、5V5**等多种方式的**PVP对战为主**，同时也有**冒险模式、人机对战等PVE模式**。在到六级后可以**解锁排位赛，本赛季最高段位达到最强王者/上赛季最高段位达到荣耀王者，均可开启本赛季**巅峰赛****。王者荣耀是一款典型的**MOBA类手游**，主要**玩法**是通过控制**玩家选择的英雄通过对战击倒对方水晶。**

**2、画面：游戏内场景、游戏内人物建模、游戏外人物原画等**。在MOBA类游戏中，游戏内场景和游戏内建模最为影响玩家的游戏体验，**王者荣耀通过优化不同模型的手感以及推出新的英雄皮肤把这一点进行完善。**

**3、音乐：**游戏内的音乐整体与游戏风格保持一致，**在进行对决时不同时间点的音乐和该时刻的对决风格相吻合**。比如：刚进入游戏时音乐较平缓，当发生团战时，较为起伏的音乐，击败敌/我大小龙的时候不同的音乐（我方击败龙时会有进攻冲锋的号角，敌方击败时则会较为沉重）。在主界面的背景音乐则是根据不同的主题定时更新，让玩家保证新鲜感。

**4、剧情：**王者荣耀一直想做基于王者荣耀的世界观，但是很遗憾很少会有玩家关注。**主要是缺乏动画、小说等文创宣传，仅仅靠游戏内的彩蛋式宣传是不够的**，无法造成大规模传播，此外王者荣耀所制作的**CG动画虽然精美但是无法构成一个完整的连贯的剧情**，很难让玩家产生代入感。拿今年出圈的《英雄联盟：双城之战》来说，无论是音乐还是动画，无疑让英雄联盟的传播程度更上一层楼。

**5、消费点：**王者荣耀玩家的主要消费点在于英雄皮肤，这个消费点也是大多数MOBA类游戏的选择，**更换游戏皮肤可以增加10%的攻击值，既不会让零氪玩家在游戏操作上有任何不适，因为皮肤的改变不会造成游戏机制的不平衡，也可以满足部分玩家对更新奇和优良皮肤的追求。**

**二、角色等级细节**

**消耗**：玩家时间/点券/钻石

**投入**：不同的等级制度投入不同。

**战斗等级**中，分路战力等级、赛制等级、英雄战力等级都需要玩家通过排位赛、巅峰赛的胜利来提升。英雄熟练等级需要通过PVP、 PVE的方式获得提升。

**社交等级**中，亲密关系等级需要通过和亲密对象一起进行游戏或者赠送游戏内道具的形式提升。战队贡献等级需要玩家通过完成特定战队任务/捐赠点券、钻石得到提升。

**战令等级**需要玩家完成战令任务得到提升。

**信誉等级**根据玩家在游戏内对局情况，是否有违规情况来判断。

**人物活跃等级**根绝玩家完成活跃任务所获得的经验进行提升。

**消费等级**根据玩家所充值的点券金额来判断。

**三、游戏战斗细节**

**1.巅峰赛/排位赛**

5V5竞技，根据玩家胜利所获得星级把玩家分为各个段位。**钻石段位及以上玩家所进行的巅峰赛/排位赛模式为征召模式（双方玩家均可禁用所有英雄中的三个）。**在选择英雄阶段，玩家需要选择达到一定熟练度的英雄。游戏内玩家需要控制自己所选择的英雄把对方的基地水晶拆除。游戏内玩家通过击败兵线、野怪、敌方英雄来获取经验、金币。通过金币购买游戏内装备，对英雄属性进行提升。通过经验提升英雄等级，以此来提升技能等级以及英雄属性。游戏内主要游戏资源为野怪（分为普通野怪和龙类野怪，龙类野怪可以提供比普通兵线更强力的先锋以及对英雄的属性提升的效果）。通过这些运营手段，达到能拆除对面水晶的目的。

**游戏内装备：**游戏内装备的划分有很多种。此处我使用在二、游戏系统架构图拆解中的划分方法进行划分。主动装备为本方团体/个体英雄提供属性增益/特殊功能（金身、护盾等）技能的装备。其他装备中，合成装备为由神装+原始遗珠（复活甲使用完的装备）组合而成，所需金币多，增益效果强。专精装为特定英雄所能购买的装备。

**技能：**技能分为召唤师技能和英雄技能。召唤师技能为选择英雄时就需要决定的技能，由玩家自行决定，与英雄无关。英雄技能分为主动技能和被动技能。被动技能为英雄在一定情况下（被敌方攻击/草丛内躲着敌人等）触发，主动技能为玩家控制英雄进行触发的技能。主动技能等级需要通过局内英雄等级的提升而得到提升。

**增益：**每个玩家自己的装备可以对玩家造成增益，或者对敌方英雄提供减益。部分游走装备可以为购买此装备的英雄及附近一定范围内的英雄提供增益。龙类野怪/红、蓝野怪可以为击杀的英雄/团队提供个体/团体增益。部分英雄技能可以在一定有效期内对英雄提供增益。

**回报：**提升巅峰分数/排位星级

匹配模式

与巅峰赛/排位赛类似，区别在于不会提升巅峰分数/排位星级。不会对英雄熟练度进行限制，无征召模式。

人机对战

与匹配模式类似，区别在于你的队友/对手是电脑AI所操控。

娱乐模式

因为娱乐模式太过繁多且很多模式都是限时向玩家发布，因此此文选择万象天工内的无限乱斗进行分析。无限乱斗玩法和匹配模式类似，区别在于在游戏内每隔一段时间会给游戏内场景/所有英雄更改随机设定（如：防御塔减速，提高攻击力，增加移速，额外闪现等）。此外，兵线的推进的速度、攻击力，击败兵线/野怪所获得的经验、金币均会得到提升以加快游戏进程。

**四、总结分析**

王者荣耀采用了轮盘和虚拟按键来进行英雄的移动和技能的释放，并且UI界面非常的简洁明了，如技能的加点和商店中装备的购买，都十分的方便

王者荣耀一局游戏的时长基本被控制在20分钟之内，而新增的风暴龙王和10分钟后大龙的改动都是对游戏时长的控制

UI界面不够简洁，可以将社交，活动，邮件等系统折叠在一起，若玩家想查看，可以点开后查看

缺乏故事感，即使有故事，也是脱离现实和历史的剧情，难以引起共鸣，容易被跳过，尝试间完容易陷入疲劳而弃玩

有些离线模式的战斗模式可以永久开放，满足玩家在特殊场合-高铁，飞机等的体验

氪金的体验感不强，作为以团体作战为主的游戏，更重要的是游戏配合和练习，且氪金带来的视觉享受在进入战斗后进一步弱化

**四、拆解图**

**（见王者荣耀拆解pdf）**