

坦克连的优势和不足

目录

- 1 优秀的装甲损坏表现..... 3
 - 1.1 弹痕特效 3
 - 1.2 装甲破坏 3
- 2 接近 WOT 的画面表现 4
 - 2.1 地图贴图 4
 - 2.2 光影..... 4
 - 2.3 模型细节 5
- 3 WOT 国服运营欠佳 5
 - 3.1 360 代理下物价上涨 5
 - 3.2 服务器延迟大 5
- 4 远超 WOTB 的画面和地图 5
 - 4.1 地图过小 5
 - 4.2 画面表现差 5
- 5 类似于 WOT 的操作和界面 6
 - 5.1 存在侵权嫌疑 6
 - 5.2 舆论批评 6
 - 5.3 同质化竞争 7
- 6 交互不适合移动端 7
 - 6.1 部分按钮过小 7
 - 6.2 信息体现不足 8

6.3	界面配置不合理	11
7	坦克模型过于完美	13
7.1	缺少战斗痕迹	13
7.2	表面过于光滑	13
7.3	锈蚀油污等痕迹不明显	13
8	开火特效简单	14
8.1	烟尘特效	14
8.2	炮弹飞行曳光	14
8.3	缺少变化	15
9	音效欠佳	15
9.1	发动机音效单一	15
9.2	履带音效不明显	16
9.3	开火音效	16
10	和 WOT 过度相似的细节	17
10.1	坦克图标类似	17
10.2	提示信息相似	18
10.3	弹种设置相似	19

1 优秀的装甲损坏表现

1.1 弹痕特效

不同类型弹药命中后有不同效果，为动能弹提供了穿孔效果，为化学弹提供带灼烧边缘的弹孔。可以继续弹体边缘添加一些花瓣型分裂和弹体碎片划痕等提升命中反馈。



1.2 装甲破坏

对外部裙甲的反复打击可以使其破坏并降低该部分的防御，可以将这种机制扩大，体现装甲的金属疲劳效果，使得无法击穿的打击也可以削弱敌方防御。



2 接近 WOT 的画面表现

2.1 地图贴图

房屋、树木、地面效果接近 WOT 的低画质效果,有利于之后的桌面端与 WOT 的竞争。



2.2 光影

已经可以体现光照的影响,使得整体画面更富有变化。

2.3 模型细节

坦克模型已经有了适度的细节，虽然存在一些缺陷，但是对 WOTB 有着绝对的优势。

3 WOT 国服运营欠佳

3.1 360 代理下物价上涨

相比之前空中网代理的阶段，当前的付费内容价格有着较大幅度的增长，使得多数玩家不再愿意进行付费。

3.2 服务器延迟大

当前的游戏过程中，经常出现延迟突然变大的情况，也出现过无法登录的问题，使得这种对延迟依赖较高的游戏体验下降严重。

4 远超 WOTB 的画面和地图

4.1 地图过小

WOTB 的地图相对较小，无法很好的进行大范围的机动，这样虽然加快了战斗节奏，但是也限制了各种战术的发挥，相比较来说，坦克连的地图相对较大，有近似 WOT 的地图范围。

4.2 画面表现差

WOTB 的画面表现相对较差，载具细节少、地图表现差。坦克连的画面表现远远超过 WOTB，是一个重要的优势。



5 类似于 WOT 的操作和界面

5.1 存在侵权嫌疑

一些图标的设计和坦克世界过于相似，可以考虑修改表现风格，参考各种插件给出的信息，在屏幕的左上角提示敌我双方的载具类型、剩余血量、玩家战绩等信息。在右上角给出小地图，最好以半透明方式呈现。攻击、弹种、移动、本载具姿态等信息的呈现区域应当适度统一，避免按钮过小。

5.2 舆论批评

过度相似的设计可能会引起舆论的批评，指责抄袭等不利于推广的风评。只有适度的创新，才能削弱这种批评，并且吸引竞品玩家。

5.3 同质化竞争

坦克世界的常规战斗模式中为纯粹的双方 PVP 地面对抗,除了这种模式外,可以适度加入一些自动攻击的地图单位和空中单位,增加游戏的内容丰富度和可玩性,避免同质化竞争

6 交互不适合移动端

6.1 部分按钮过小

可以看到,部分按钮过小,在移动端不容易进行操纵,而一些次要信息占据了大多数位置。弹种切换和消耗品使用,应当增大其面积方便触碰,同时放在较远的位置避免误触。瞄准镜的放大缩小可以考虑采用双指放大方式方便操纵。方向操控适度增大原地转向所占面积,以多个分隔体现最大速度上限。指示坦克姿态的部分可以适度加大,并且把内部组件的情况表现出来。





图中弹种选择的位置最好可调，在默认情况下应当以竖排形式放置在屏幕的左上角或者右上角，并且适度增大器面积，使其容易被触摸且不容易在下部分被误触。

6.2 信息体现不足

开镜瞄准状态时，只能显示不可击穿、一定击穿、概率击穿三个状态，而且指示不明显，在激烈的战斗中容易被忽略。为了增加玩家可知的信息部分，可以在敌方坦克表面绘制一层击穿指示提示，提示玩家哪些部分是可以击穿的，这样可以更好的指示玩家如何打击敌方，提升新手的体验。



图中的瞄准界面下，指示坦克姿态的图标过小，在实际战斗中容易被忽略或遮挡，可以以半透明形式放在方向操控的下方，并添加部件信息。



开镜后的倍率调节应当允许以双指缩放。



每次命中后，除了直接造成伤害、发现敌方、协助伤害这些常见提示外，可以加入助攻和模块损伤等附加提示信息，提升正面反馈的频率。





6.3 界面配置不合理

一些常用的按键面积过小，不好操纵，如弹种和消耗品栏位。应当加大其面积且放置在屏幕的侧面避免误触。



显示敌我信息的栏位过于简略，可以考虑设置二级选项，允许进行详细的查看。

小地图占比较大，应当提升其透明度，尽量不遮挡视线。



移动按钮过于简单，应当允许玩家按照滑动范围调节最大速度。



7 坦克模型过于完美

7.1 缺少战斗痕迹

为了体现战斗中留下的痕迹，可以用微小的划痕、弹痕，部分组件的残缺等体现，当前的模型过于完美，不能体现战场的真实感



7.2 表面过于光滑

除了接缝和掉漆外，多数平面区域缺少磨砂感，从而显得如同塑料一般不真实。

7.3 锈蚀油污等痕迹不明显

履带、负重轮、炮塔座圈这些容易生锈的部分的锈蚀痕迹不明显，可以加入一些随机出现的锈蚀痕迹。

发动机排烟口、散热口、油箱接头等部分缺少油污痕迹，难以体现坦克作战中燃料和润滑油的痕迹。



8 开火特效简单

8.1 烟尘特效

坦克的烟尘范围较大且具有一定持续时间、当前的烟雾效果较简单，可以加入一些较为多变且逐步升级的烟雾特效体现属性的提升。



8.2 炮弹飞行曳光

当前炮弹飞行时产生的曳光过于简化，可以采取一个逐渐变小且存在波动的光点代替，为了体现曳光材料不同，可以改变光点的颜色。



8.3 缺少变化

除了简单的炮口烟雾火光外，可以根据炮口制退器的形状，设计一些形状不同的烟雾特效，丰富载具开火特效变化。



9 音效欠佳

9.1 发动机音效单一

相比于坦克世界中的音效，当前的发动机音效过于简单，在平地、野地、爬坡、下坡、受损、非受损情况下的音效几乎没有变化，而且音效单一，不能体现早期坦克噪音大、不平稳的特点。可以录制一些大功率柴油机的音频并且进行处

理加入发动机音效。



9.2 履带音效不明显

在坦克世界中，履带在接触不同地形时会发出不同的声音，且碰撞到岩石和建筑时会发出明显的声音。为了进一步体现履带音效，可以为公路、沼泽、泥地、岩石路面设计不同的音效，体现履带发生转动时的尖锐摩擦声音。

9.3 开火音效

除了开火瞬间的声音外，可以适度体现火炮回音导致的声音叠加。同时应当体现随口径、初速等因素导致的开火音效的变化。





10 和 WOT 过度相似的细节

10.1 坦克图标类似

坦克世界和坦克连的各个类型坦克的图标过于相似。为了避免过度的相似性，可以采取英文字母缩写或其他形式标注坦克的类型，最好能够显示更多信息。





10.2 提示信息相似

可以看到，被命中提示、命中提示等主要信息提示和坦克世界过于相似。为了进一步体现己方特色，可以增加更多信息反馈，使得各种命中效果都能体现在提示信息中。





除了被攻击，攻击反馈外，可以加入一些助攻奖励信息和队友攻击被己方损伤载具的奖励。

10.3 弹种设置相似

除了常见的弹种外，可以适度加入一些稀有弹种，增加玩家的选择选项，更加凸显各类弹种的不同优势。





这里的三种弹种虽然较为常见，但是可以再加入一些特殊弹种，如照明弹、混凝土破坏弹、破片榴弹等。