

界观和角色设定



游戏《据点危机: 英雄联盟外传》在 5 月 25 日发售, 我选取主角艾克的 Z 型驱动器中的时光回溯玩法和延迟人物映像这两个小技能作为玩法信号进行分析。



当玩家按下并长按该技能之后, 艾克会根据按下的持续时间进行游戏倒带, 恢复受到和造成的所有伤害以及攻击弹道。

在使用时光回溯的过程中可以使用其他技能 (例如使用时间减缓只让一片区域回溯)。并且在生命值用光时如果还有时

光回溯能力 (即图中黄色格子 and 对应数字) 是能够回溯致命伤害重新战斗的。延迟人物映像会在玩家满能量时持续显示, 来辅助玩家预判。在大招使用的时候也会闪现回残影所在的位置造成伤害。



该游戏在百度贴吧和 NGA 等论坛上有不少玩家讨论 (玩家整体从游戏性和剧情两方面讨论), 但整体人气并不高, M 站仅有 3 篇专业点评, 最高分为 88。但在 steam 上面有着 93% 的好评率 (截至到 05282023)。

数据方面，谷歌趋势中显示该游戏在英雄联盟话题内有着一般的热度，但吸引了众多圈外游玩该游戏并反去搜索英雄联盟。

这个游戏被英雄联盟圈的玩家和类银河恶魔城品类玩家所关注，玩家对其的评价为优良的设计，标准类银河恶魔城的流程。在人物技能还原方面十分优秀，能够设计的逻辑自洽，没有 OoC。并且在复制评论爬取出现最多的关键词时（
[Unique Gameplay] 和 [as same excellent 通常后面接 Ori 或空洞骑士] 。

2.为什么我觉得这个玩法很重要？

与其他品类的游戏相比，本游戏最大的变化是玩家有大量且随时随地的机会进行“回溯”。下面分别使用卡牌，MOBA，和 FPS 三种游戏类型对比：



在《炉石传说》的冒险模式“女巫森林”副本中，“时光修补匠”的英雄技能可以【重置整个回合】。该角色的技能更多是作为一个欧非测试器的存在，当玩家随机法术命中到不好的目标是可重新随机。或本回合思路测试失败后重新开始回合换一个思路。每回合只能用一次且不能规避致命伤。更多是作为一个优化当前战斗方案的机会存在



《Dota2》的“虚空假面”中（后使用 Void 代称），技能为发生一段位移并恢复掉【4 秒内】所有收到的伤害，位移期间无敌。Void 作为一个血量较低的战士，“时间漫游”技能为改角色增加了战场中的阔度，提升了战场生存能力和逃生能力。并且购买魔晶进行技能升级后获得“反时间漫游”，能够回到原来的

起点。这个操作很类似《据点危机》中 Dush 过去再使用时间回溯技能，但差别在于 Void 的“漫游”只享受治疗不会回收伤害，但据点危机中的艾克回完全复原所有行为。



《守望先锋》中，猎空的“闪回”技能（此处搭配技能“闪现”），可以倒回时间，她的生命值、弹药和所处位置都会回到【三段闪现前】的状态。同样该角色作为一个高爆发低血量的英雄，并且武器伤害仅

能近身攻击才可体现出伤害。但由于很容易错过闪回时间，正面战场上除 1v1（orv2）外较难存活，失误后惩罚极大。

最后回顾据点危机中的时间回溯有以下几个要点【随时随地的进行施法和终止施法】

【享受治疗和攻击打断】【能够持续显示回溯路径】【受到致命伤后仍可使用】

作为一款 IP 衍生的游戏，需要先注重原游戏体验和完全不知情玩家的体验。据点危机的关卡流程设计严格执行了能力锁/道具锁，回路探索，四通八达的世界，和协

同效应。那么作为在 Gameplay 方面被玩家夸赞的游戏，如何让非本赛道的玩家获得良

好的上手体验。除了英雄的选取完美符合了技能以及背景故事与地图适配之外，时光

回溯这个设计能够让玩家有很多的机会 0 风险试错。

在本游戏中，玩家使用快速多次的方法尝试不同的错误或者重复相同的错误（时间回溯时间不够导致复活在子弹脸上，等），刺激着玩家每一次都尝试一个不同的方法（简单来说，撞上子弹后回溯，往左跳试试，掉血了，往右跳试试，安全），并好奇着 One more Time 的时候会不会完美规避或解决掉这个问题（滑板+滑索的时候没有勾到滑索上，如果没有这个机制玩家会直接死亡，而本游戏中玩家能够直接回溯到失手的前一秒重新钩锁）。

玩家的死亡体验就像前文中的“（）”括号内有着大量内容一样糟糕（如果把括号内的内容另起一段变成“举例来说”当然视觉和思路上会更加轻松）。而该技能的妙处在于，时间回溯的时候玩家并没有离开战斗，而是在观察刚刚受到伤害的更多细节。

[REDACTED]

[REDACTED]

不足之处在于该玩法不符合人们的常识，或者说玩家下意识会理解“回溯=无敌”（我用了，我应该能赢得）。但这是一个持续的过程，玩家需要长按来进行回溯，就导致玩家短暂按一下，仅规避了伤害还没有躲避弹道，回溯后再次不可避免地受击。

举例：最高难度战斗，频繁地被炼金小鬼一棍打死，然后回溯时间，回溯完之后又刚好落在一发手雷上，然后再回溯再死。比喻一下就像是在玩猎空，刚回溯完就被对面精准一枪头。

在优化方面，可以在前 1 或 1.5 秒内高速回溯，之后的 3.5 秒再慢动作回溯。或者提供在使用技能期间，R 摇杆能够上下调配倍速。又或者玩家回溯点和影子所在地附带小范围的时间减缓区域。

根据之前分析的部分特点【随时随地的进行施法和终止施法】【享受治疗和攻击打断】

【能够持续显示回溯路径】【受到致命伤后仍可使用】，我们不仅可以将这种特点放在玩家自身上，也可以放在技能上让敌人来“享受”。延展玩法方面需要促进玩家冒险的冲动，能够让他们无脑冲锋后发现这样不行，换一种方式继续上。多次的微调带来多次不同的反馈刺激用户。下面举两个游戏类型供参考：

英雄射击类：短 TTK 的话，从复活点复活改为在坐标大幅度变化 15 秒前的位置复活，能够更好的让玩家回到战斗，减少跑路时间。中/长 TTK 可以将多个生命槽（大量生命值）改为少量生命+多个能量护盾，每损失一个能量护盾就可以选择闪回一次。并且分开 DPS 英雄射击类游戏和长 TTP 英雄设计游戏的差别。

MOBA：玩家可以有一个技能（召唤师技能或英雄技能都可）是闪回到 4 秒前的位置（长 CD），能够对敌我双方使用并都恢复血量不重置 CD。这个玩法充满了乐趣，因为玩家是能看到敌方过来的路径。比如敌方传送过来，我可以给他送回去（白传送了）。我闪现过去探个视野再闪回，风险是被控了就回不来，收获是信息。或者设置一个定时技能将受到的伤害在一定范围内敌人平摊，再根据所造成的伤害获得治疗量。