

## 《WARHAVEN》游戏总监分享游戏设计理念 预告2023年开放抢先体验

韩国 NEXON 于日前释出旗下肉搏战 PVP 新作《WARHAVEN》在 11 月初结束的全球 Beta 测试纪录。藉此机会，游戏总监 Eunseok Yi 近日透过电子邮件的方式接受巴哈姆特 GNN 访问，分享游戏设计特色及未来上市目标。

由《Durango：野生之地》和《新玛奇英雄传》开发团队呈现的《WARHAVEN》是一款多人械斗动作游戏。在游戏中玩家将可选择使用剑、矛、锤、弓等武器的 6 种士兵中选择一个进行战斗，当累积功绩后也可变身成具强悍力量的 4 种「不朽者」其中一种来纵横战场并取得战局优势。



《WARHAVEN》游戏总监 Eunseok Yi 除了在访问中透露本次全球 Beta 测试结果、期间内玩家的表现外，也公开了本作下阶段测试时程安排及上市规画。以下为本次访问内容整理：

**Q：《WARHAVEN》中以武器来区别不同的战斗特色，当初为什么会想要用武器来做设计呢？**

Eunseok Yi：在冷兵器的肉搏战体验中，我们认为与其每个角色都使用相同的武器，不如让每个角色拥有具自己特色的武器，便能使游戏更加多采多姿与富含趣味。

**Q：玩家在选择武器时有没有什么限制？武器有没有能力或造型的差别**

?

Eunseok Yi：我们在设计角色和武器时，会尽量避免与其他角色定位重复的方向进行。玩家在游戏中可选择各种角色，进而体验具独特性的武器手感。



**Q：在设计武器的时候有没有碰上什么瓶颈，例如武器特色展现不出来？未来是否会有更多武器呢？**

Eunseok Yi：在不影响角色及武器特性的范围内，来调整平衡虽然不是那么简单，但《WARHAVEN》是倾向近距离 PVP 战的游戏，在设计与目前主流 PVP 游戏不同的武器类型时团队反而会感到非常兴奋。我们往后还会持续带来新角色及武器。

**Q：战斗感觉十分磅礴，除了武器外，地图上也有许多要素可以让玩家施展策略，可以分享一下这些设计的想法吗？以及他们为战局带来的影响将会有多大呢？**



Eunseok Yi : 《WARHAVEN》的世界观是构筑在经历了长时间战争下，这个「奇幻世界」依然正在进行的大规模战场。

在这样的世界中，过度生产的冷兵器以及人们对英雄神话的依赖下，创造了各式各样的战争武器与工具。我们想象着在这样的世界中可能有的独特技术所制作的战争工具，进而制作成了整体游戏战局的元素。

Q : 不朽者的设计想法是从哪里来的呢？在开发中有没有什么印象深刻的事情？

Eunseok

Yi : 在游戏世界观中的战士们是从各个不同文化圈来到一个战场上的，在广阔的世界之中战场也分散各个地方，因此根据各自的信念所侍奉的英雄也不同。我们思考了从不同文化中衍生出来的样貌，一起带入同一个游戏中是否合适后，才诞生了现在的 4 名不朽者。



**Q：**《WARHAVEN》Beta 测试已于日前结束，请问这次测试中玩家的反应如何？这次的结果是否如预期？

**Eunseok Yi：**这是我们首次进行的封测，虽然与正式上市的游戏相比仍有比较多的问题，但许多玩家依旧对近距离 PVP 战玩法给予了支持肯定。

目前收到了许多对 4 人小队玩法和 16v16 肉搏战的正面评价，以及对角色、武器的独特设计方面的好评，整体来说玩家评价偏正面。但也有玩家反应得加强新手教学和游戏系统，以及配对机制的部分，我们将会持续改进。



**Q：测试期间玩家的表现有没有什么令团队感到出乎意料的事情？**

Eunseok Yi：有许多台湾玩家参加了此次封测，并且多数人以优秀的实力占据排名前端让我们感到非常高兴。为了感谢喜爱《WARHAVEN》的玩家，我们正在考虑于之后的测试中，以更有效率的方法听取玩家回馈。

。

**Q：如今在 Beta 测试后，未来上市时程规画或是还会经历几次测试呢？**

Eunseok Yi：目前预计于 2023 年展开抢先体验为目标进行开发，下一阶段将会以 GBT 中收集到的玩家回馈进行规画。



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16703156481588.html>