

空洞骑士拆解分析报告

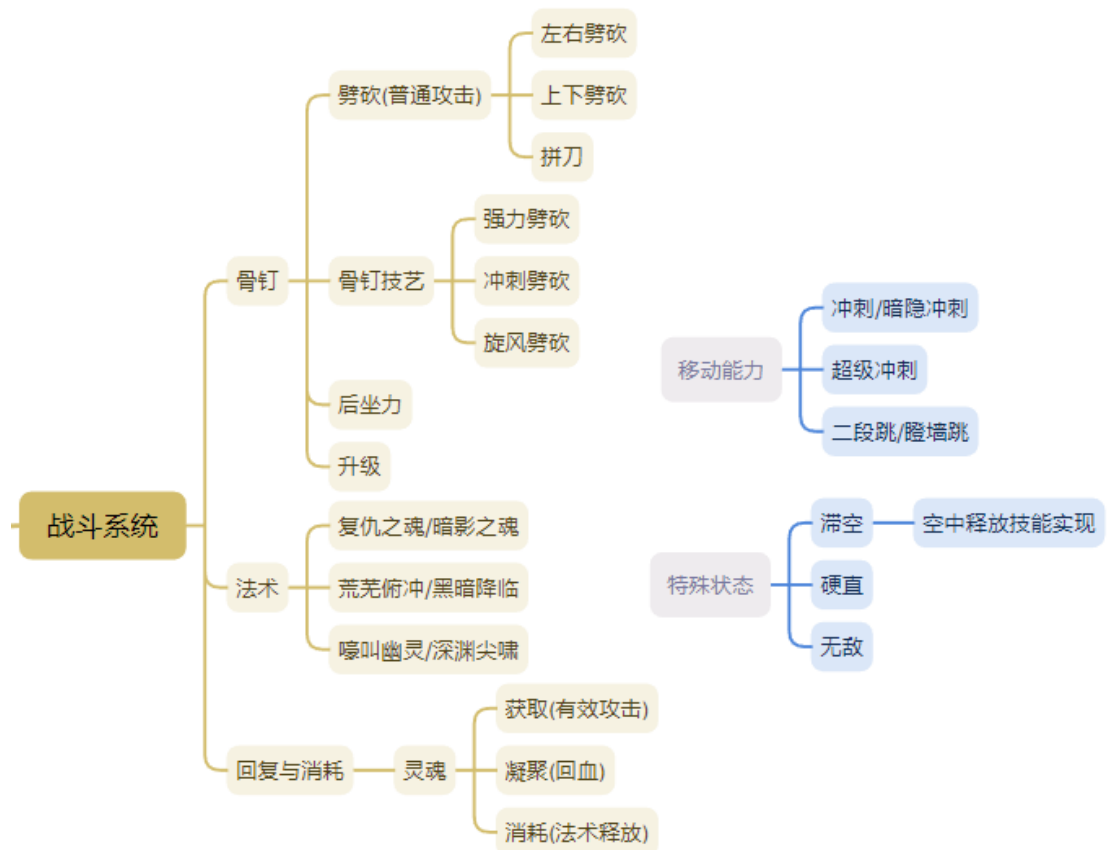
本文档通过对《空洞骑士》的战斗系统及地图关卡物品系统构成进行拆解
游戏系统拆分

空洞骑士是一款高难度类魂银河城游戏,涉及的主要系统模块以操控角色探索为主

其主要系统框架由以下构成



核心战斗系统



具体的战斗过程拆分

Part1.基础攻击动作与 BOSS 设计

1.攻击

此处明确概念:进攻时机(安全对敌造成伤害的时间点)

这一概念贯穿整个游戏,在高危低容错的游戏模式下,把握安全的输出节奏,是攻克游戏关键.由此,空洞骑士的攻击具备以下特点:

攻击动作快:允许玩家在短时间内完成攻击动作,并将更多时间用于移动躲避或接近敌人上面.即战斗的侧重点就落在了玩家如何去精确抓住进攻时机上面.

攻击距离短:意味攻击动作是高风险的.若非正确的进攻时机贸然进行攻击,当敌人反击时,玩家很难有足够的时间做出反应躲避

2.BOSS 的战斗行为

游戏中 BOSS 的攻击行为多种多样, 不过可以大致简单分为几类:

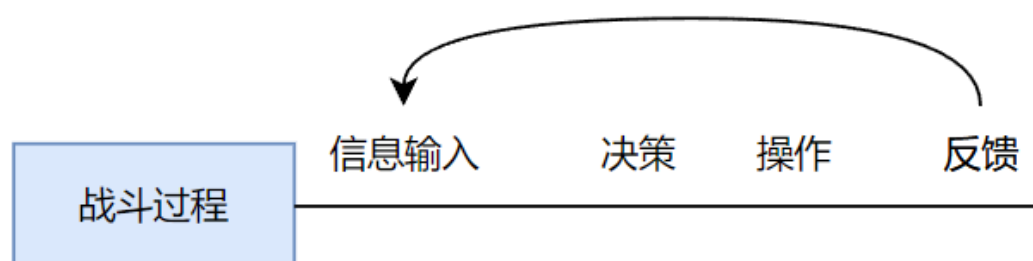
近身类,BOSS 主动贴近玩家进行攻击.一般而言,此种类型的攻击会给玩家留下进攻窗口;但是不同类型的动作,玩家把握进攻时机的难度不一;

引导类,BOSS 引导一个或多个弹体攻击玩家.很多情况下,BOSS 会停止移动或降低移动频率、速度.玩家需要在躲避弹体的同时进行攻击;

范围类,BOSS 在屏幕大范围内进行攻击,此类攻击发动时玩家一般无法有效展开攻势;

上面所述的三种涵盖大部分 boss 的攻击方式。

游戏战斗设计中要求玩家抓住转瞬即逝的进攻时机对敌人造成伤害同时保证状态健康,简化的战斗过程如下所示

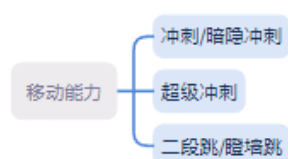


在此战斗设计思路中,随之而来的是,初次遇见 BOSS 及精英怪很难凭借反应把握进攻时机.被动挨打贯彻游戏“初见杀”始终.玩家需要多次挑战 BOSS,熟悉攻击方式,把握好出现的进攻时机才能击败 BOSS

part2.战斗机制设计

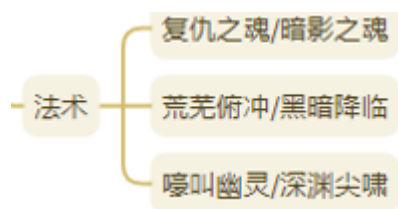
围绕着上述的游戏核心战斗设计思路, 游戏中的战斗机制也契合设计的中心, 从而形成完整的以抓进攻机会为主的战斗体验

1.移动



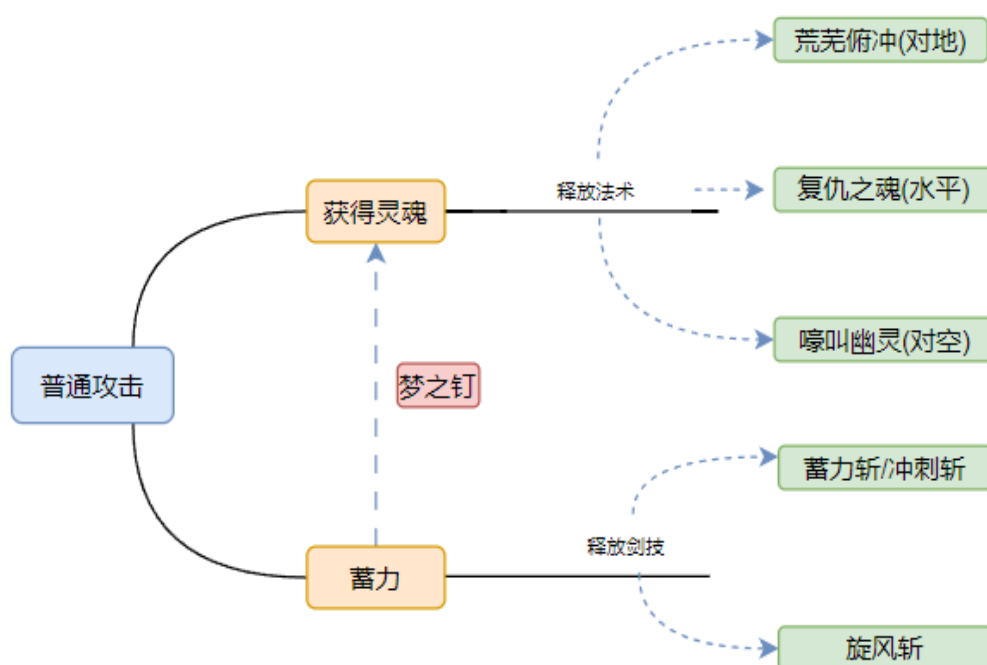
游戏内并无防御的机制,一切的防御动作都基于玩家的走位,在固有的 boss 攻击模组下进行躲避,静待进攻时机出现,是游戏主要的对敌节奏.因此,躲避是重要的防御手段,通过移动接近敌人也是攻击中必要的一环

2. 法术



法术通过消耗灵魂来让玩家可以较安全的向处于不同位置的敌人发起攻击；由于法术需要消耗灵魂，灵魂则最主要通过普通攻击获得，因此法术在游戏过程中作为辅助攻击手段，而普通攻击仍然是主要的进攻手段。

总结玩家攻击手段概括如图所示



地图系统

游戏采取的碎片化剧情叙事和轻地图指引的形式引导玩家对圣巢进行探索.

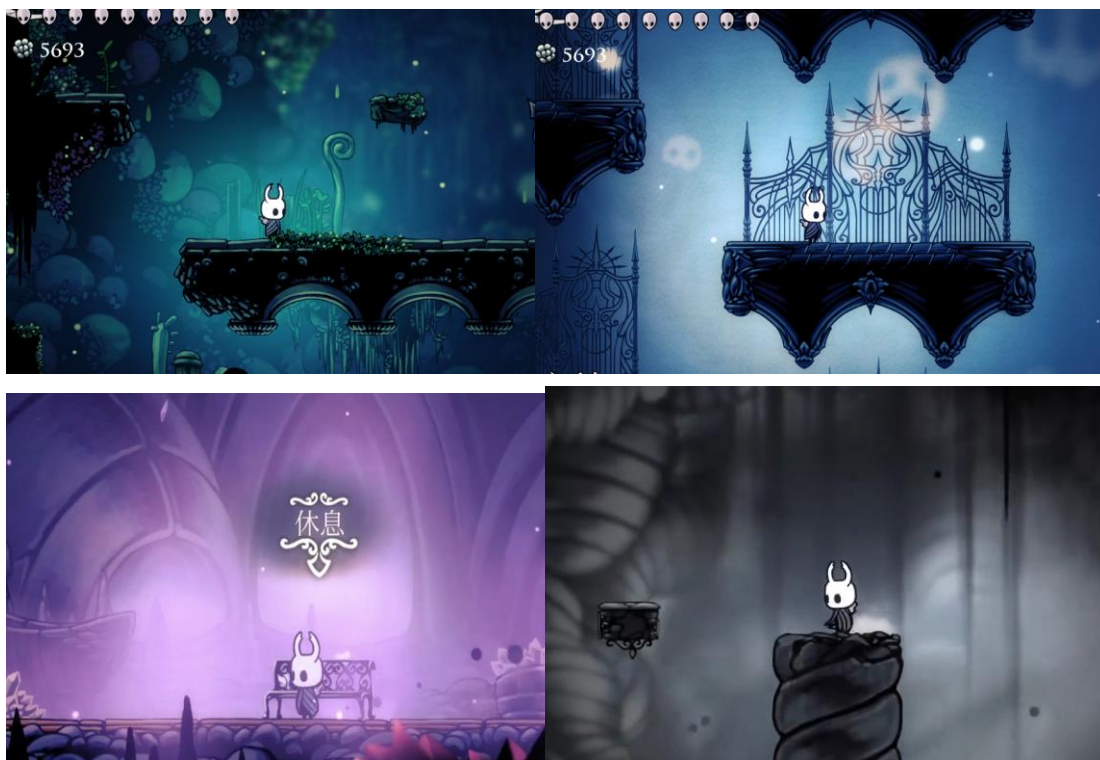
地图的 15 个区域像拼图一样镶嵌在一起

每个区域都有不同观感,玩家对游戏世界的探索,伴随地图新区域的点亮,形成游戏核心闭环的一部分.在一次次更新地图后,点亮的区域慢慢铺满屏幕,玩家因此被动的收获了成就感.极大程度满足了玩家的探索欲.



区域特点:

- 1.各个地图的区域都有鲜明且与众不同的观感,同一地图内的不同区域,也有明显的明暗过度.
- 2.区域主题色与地图色一直,便于玩家区别记忆,让玩家减少刻意记忆寻路和空间推理



锁与钥匙(LOCKS & KEYS)

银河城游戏最重要的设定之一,锁钥设计

在游戏的前期,开发者对玩家的指引体现在引导玩家获取新的角色能力上(冲刺/二段跳/超冲等).

在战胜第一个 BOSS 之后获得第一个技能“复仇之魂”（KEY），并在一个做成教学关卡的委托任务中学会该技能的使用，同时也是打开新区域的方法提示，这个技能就是打破区域怪物锁（LOCK）的 KEY。



还有之后的一直引导玩家的大黄蜂，击败之后获得蛾翼披风（KEY）就可以进入之前地形锁（LOCK）的真菌荒地，再根据路牌和小姐姐的指引，达到另一个地形锁（LOCK）——断桥，之后进入螳螂村，得到“螳螂爪”（KEY），就可以借助反墙跳越过断桥，到目前为止，游戏大致线路呈线性状态。每拿到一个技能（KEY）时就会解“锁”（LOCK）一部分区域而拿到关键“钥匙”螳螂爪后，可探索地图成倍扩大。



前期线性引导直到泪城结束,自此,非线性探索模式开启

关卡设计

游戏地图推进中,区域 boss 无疑是玩家所遇到的攻克当前区域的最大难题.尽管在此高难的游戏设定下,制作组仍在关卡房间中用较为隐晦的方式向玩家说明当前区域的主要战斗风格,通过 boss 关卡前的怪物房间对玩家进行战斗训练.在区域 boss 房间之前,总能遭遇相当于弱化版区域 boss 风格的精英怪,他们通常比起按既定路线循环行走的小型敌人更具有攻击性,在增加地图探索元素的同时,也使得玩家在初见 boss 之后的挑战中快速适应区域 boss 的攻击方式.

战斗训练:

例 1:

初始区域-遗忘十字路(新手村)会遇到的小型敌人,其飞型模组,动作轨迹都与区域锁 boss 格鲁兹之母高度相似,只有体型上的区别。



例 2:
同见于遗忘十字路的关卡 boss:假骑士



其亢奋的攻击欲望与大范围的弹幕伤害和水平高速的冲撞攻击对于新玩家来说极具压迫感,但玩家仍可在此区域 boss 之前遇到拥有类似其攻击模组的精英敌人-躯壳守卫



例 3:
关键 KEY 螳螂爪道具获取的地图区域-真菌荒地螳螂村.在此区域中充斥着高攻击欲望和快速大范围攻击的螳螂战士和发动远程攻击的螳螂青年。



他们分别对应了区域 boss 螳螂领主的水平和远程攻击



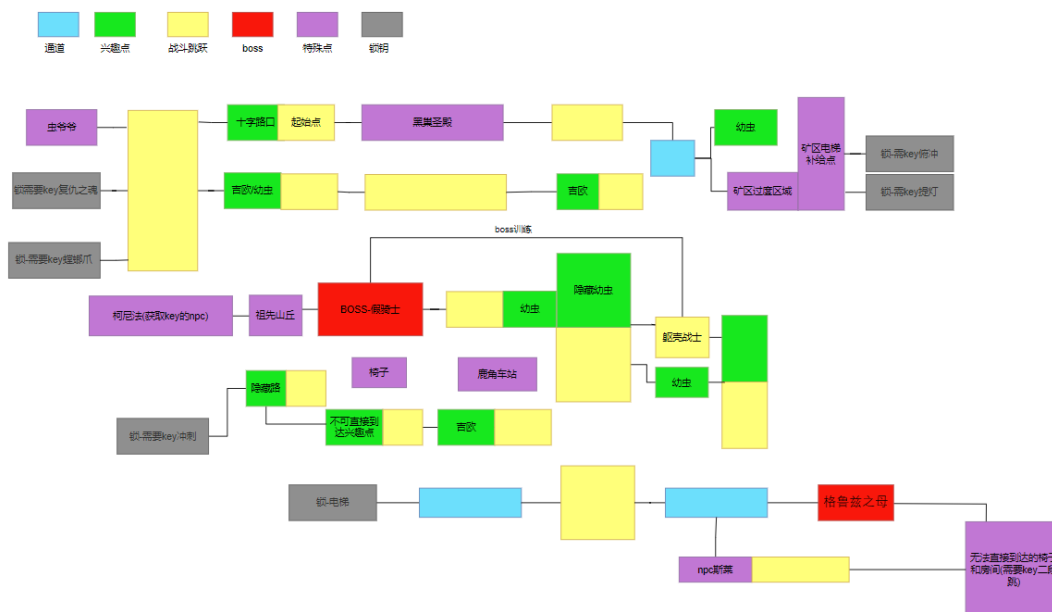
尽管有 boss 前战斗训练, boss 房间依旧充满了挑战, 其训练目的作用于整个 boss 挑战中来说, 攻击模组上并不具有高度的重合, 仅针对于让玩家在初见 boss 时能够尽快进入对进攻时机的把握.

关卡组成特点(例:遗忘十字路)

除了 boss 前的战斗训练, 地图中还设计了大量探索点和兴趣点, 兴趣点往往与支线剧情, 重要 NPC, 物品收集相关. 吸引玩家探索的同时, 也是玩家收取碎片化剧情的关键所在. 在碎片化不具象的剧情反馈中, 极大程度的保留了尘封剧情的神秘性. 如重要物品收集支线-拯救幼虫等.



十字路口关卡组成结构如下

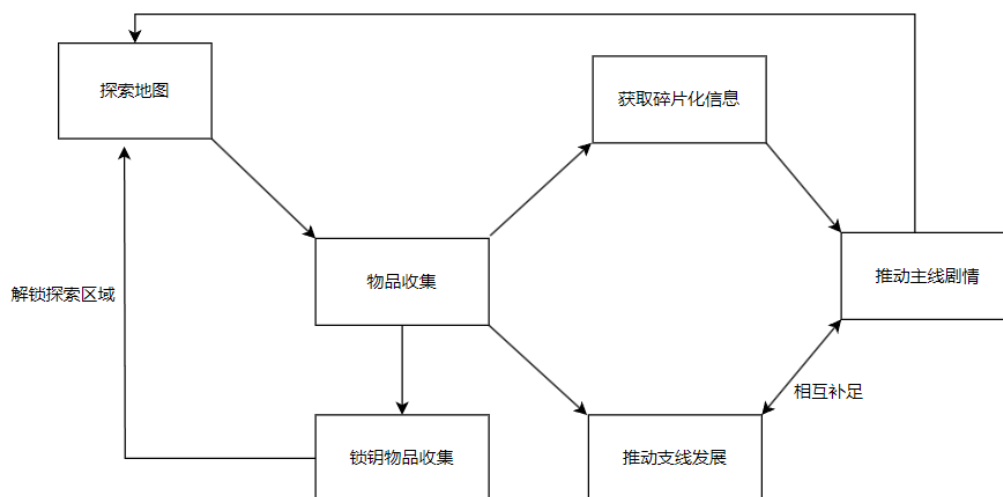


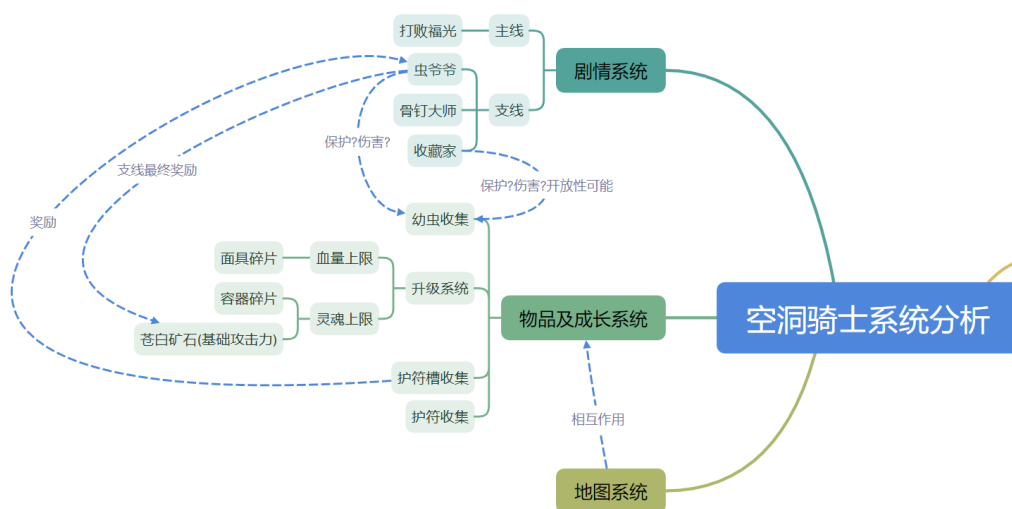
如图所示

除去 boss 房间和普通探索房间,地图组成要素极多,包含幼虫收集,锁钥获取,新区域地图锁

而地图要素探索对游戏中物品收集实现正反馈.物品及地图贴图要素对游戏剧情实现反馈.

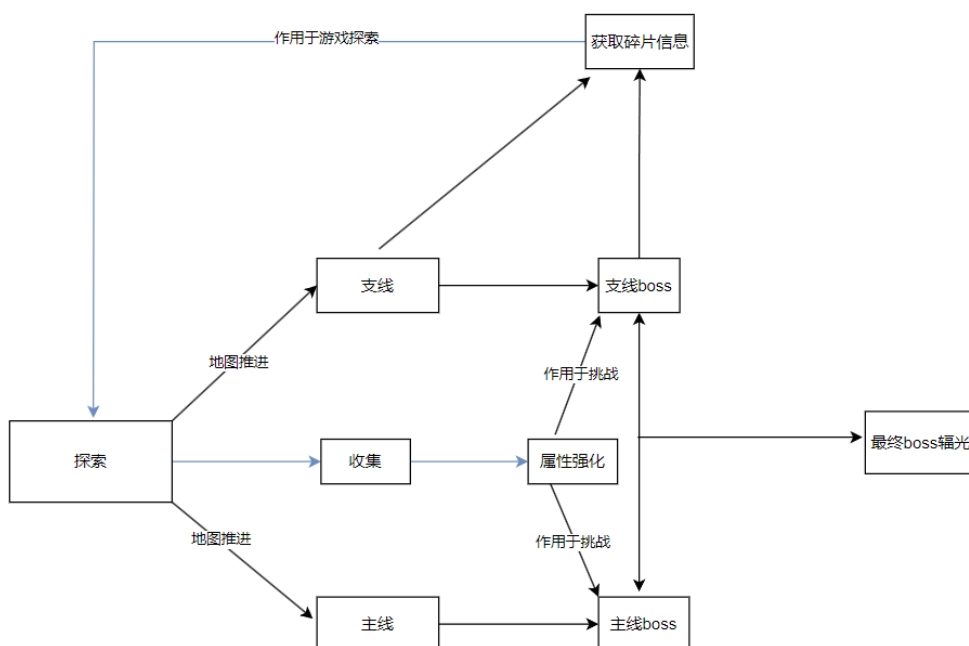
其逻辑循环为





如此,游戏主要探索系统模块不全相互独立,各有作用联系.

游戏核心循环



本案是基于游戏探索撰写的部分主要功能系统模块组成,分别从战斗系统构成,地图关卡设计,地图探索对游戏流程及主支线剧情的作用,游戏核心循环方面对游戏《空洞骑士》进行拆解