



浅谈格斗游戏

引进评估中心 叶华夏

叶华夏

- 格斗游戏玩家
- 主持人、解说、教师
- 游戏测评师



01

格斗游戏的定义与术语

“格斗游戏史上最经典的时刻”



格斗游戏（Fight Technology Game，简称为FTG），是[动作游戏的一种](#)

格斗游戏在动作游戏的基础上，会被强烈要求更[精妙的人物判定与招式设定](#)（精确到“帧”），以达到公平竞争的原则。

动作游戏与格斗游戏的关键性区别在于[操作](#)和[战斗策略](#)



2D格斗游戏与3D格斗游戏

在格斗游戏中，2D与3D通常指游戏中角色的移动空间，2D格斗只能前后上下移动，3D格斗则可以360°横移。从感官来看，即使是3D人物建模的格斗游戏，也很有可能是2D格斗。



2D格斗



3D格斗

输入设备



摇杆



手柄

格斗游戏术语—指令



空中通常用字母【J】代替，因此上图也可以说是J214K

如图所示，通常每一个数字所代表的等同于小键盘对应数字的方向，而大多数情况下，当我们在简略语中说【5mp】、或者【5hp】等等指令时，则意味着不推方向键的站立姿势。



“立回” -对战双方在攻击对方成功或防御对方进攻之前所做的一切动作



“确反” -利用对方攻击之后无法行动的硬直来进行反击的行动



“取消” -重要连续技构成方式之一



“确认” -确认对手的状态以及我方的状态

格斗游戏术语—择



在对局中，多种应对方式与多种进攻手段往往是择的开端



02

知名的游戏

The Future Is Now
SNK[®]

拳皇系列、侍
魂系列、
饿狼传说系列



铁拳系列、
刀魂系列



罪恶装备系列、
苍翼默示录系列



SEGA[®]

VR战士系列



CAPCOM®

街头霸王系列、恶魔战士系列



03

格斗游戏的发展与演变

功夫 (1985)

©1985 KONAMI

SCORE
028200

HI
028300

STAGE - 04

功夫

对格斗游戏的发展具有开创先河的意义，其许多设定延续到后来，成为很多格斗游戏的标准规范。比如其中之一是游戏中首次出现了摇杆和“P”、“K”两个攻击键的经典设定。



你认识“他们”吗？



STREET FIGHTER

1987

STREET FIGHTER II

1991

STREET FIGHTER ALPHA 3

1995

3rd STRIKE
STREET FIGHTER III

1997

STREET FIGHTER IV

2008

STREET FIGHTER V

2016



街头霸王
(1987)



街头霸王2
(1991)



街头霸王3
(1997)



“格斗游戏的开拓者”

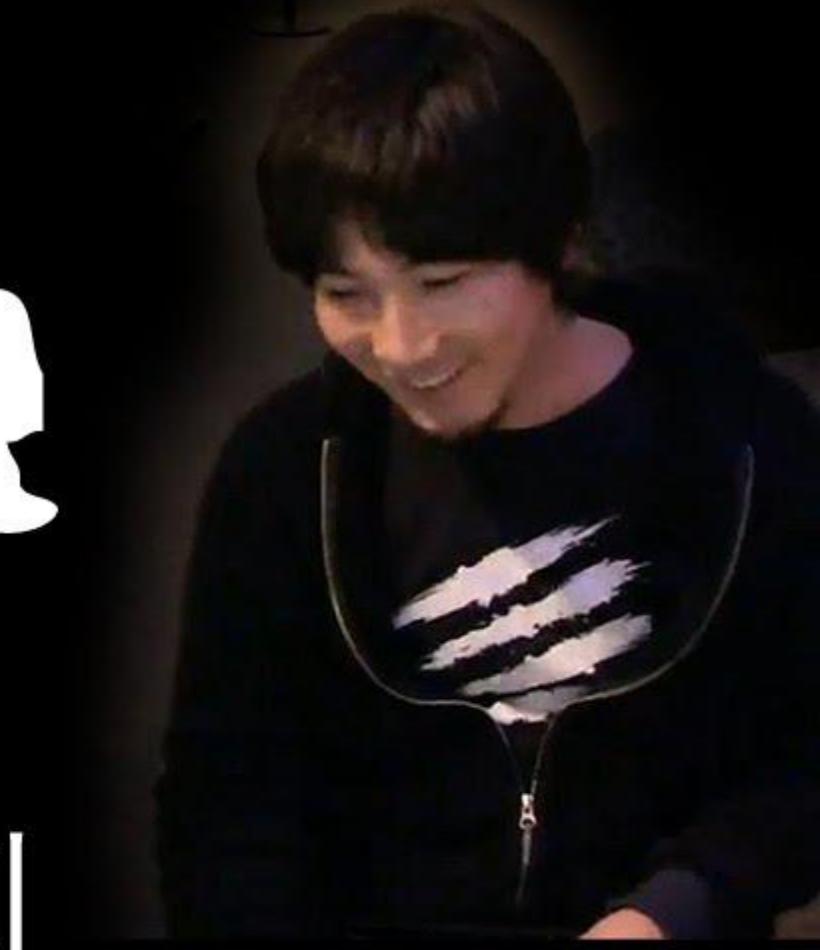
“格斗游戏的定义者”

“格斗游戏的金字塔顶”

全美格斗冠军



格斗之神



EVO 2004

背水の逆転劇

JUSTIN WONG

梅原大吾

“格斗游戏史上最经典的时刻”



MCZ Daigo

0

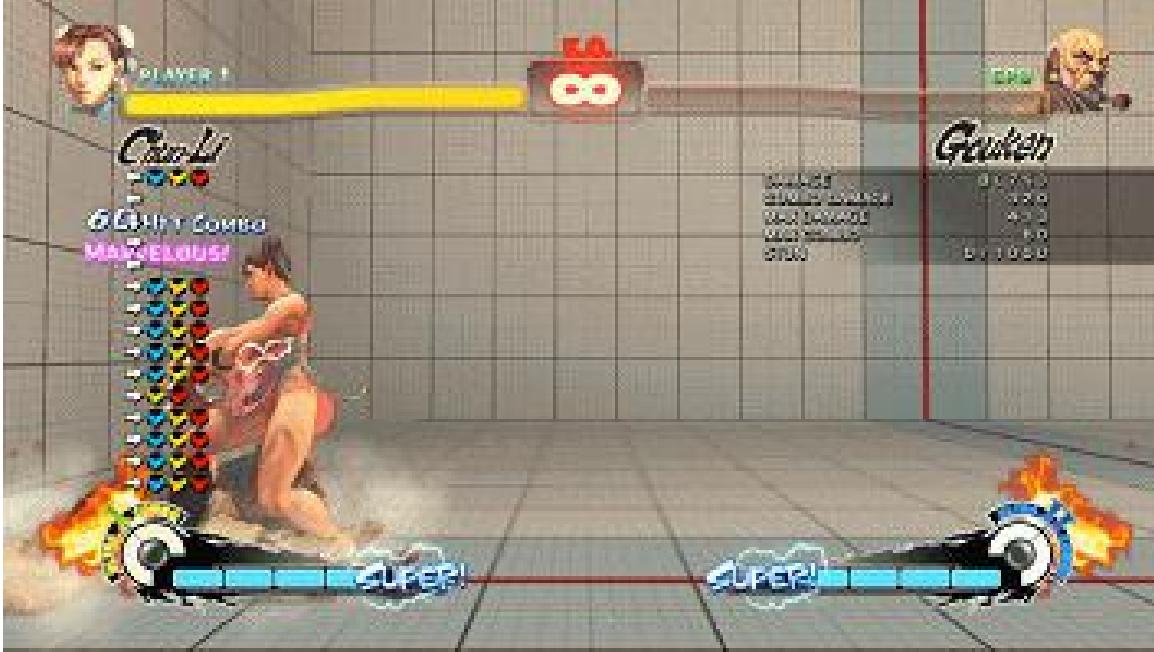
1

EG Justin Wong





街头霸王4
(2008)



“你从未体验过的
全新版本”



街头霸王5
(2016)

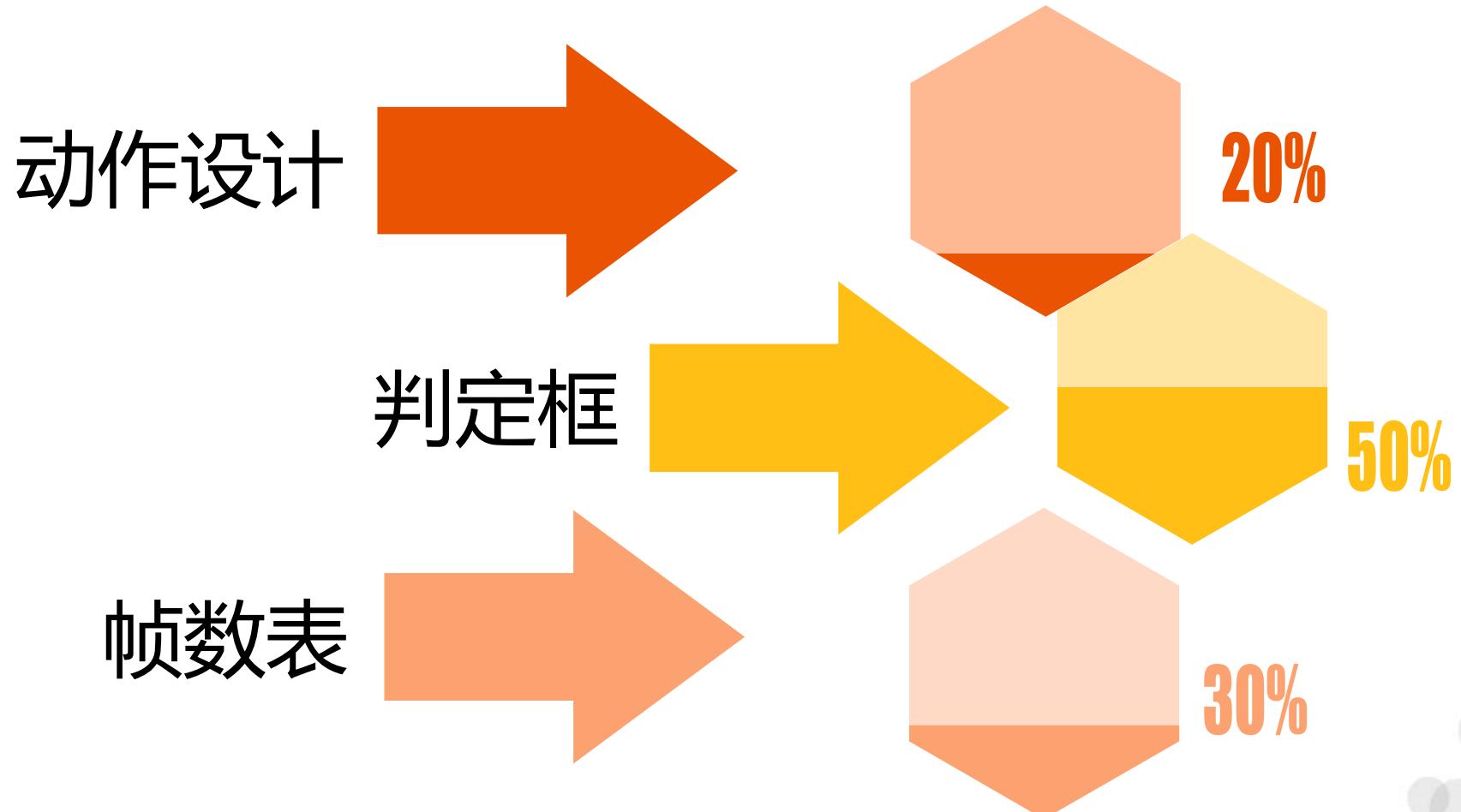


“我进化了，但更
简单了”

04

如何评测格斗游戏

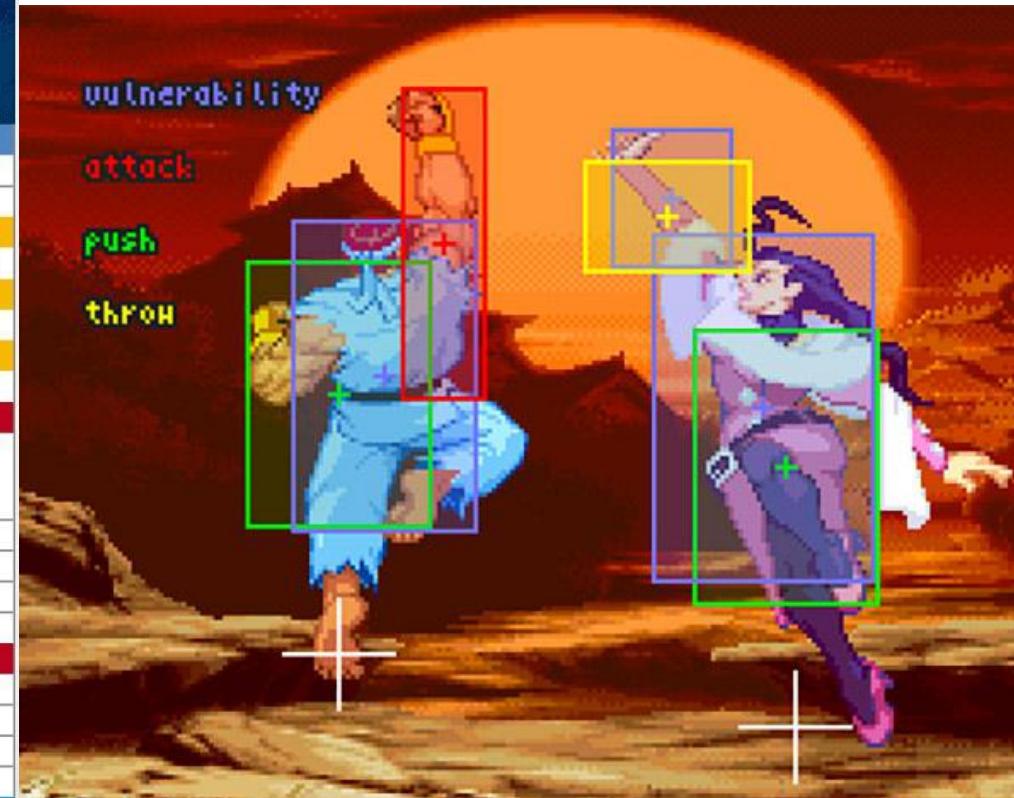
评测格斗游戏重点——平衡性（格斗游戏三要素）



格斗游戏三要素



动作设计（招式表）



判定框

帧数表



KEN

ケン

通常投げ

つかみ膝蹴り

近距離で or + 弱 弱

地獄車

近距離で + 弱 弱

Vスキル

奮迅脚

中 中 (ボタンホールドで攻撃動作に派生)

Vトリガー

ヒートラッシュ

強 強

Vリバーサル

旋風鉈落とし

ガード中 +

特殊技

波升系（主要以波动拳。升龙拳为特点，具备远程进攻的能力）

紫電力カト落とし

ニキアヒ
電玩之家
Unique Attacks

稻妻カト割り

Nikaiho

顎撥

Senpukuga

顎撥二連

Mirenko

獅子碎き

Special Moves

必殺技

波動拳

Mishikyu EX

昇龍拳

Sotoja EX

竜巻旋風脚

Ryobenda EX

空中竜巻旋風脚

Nikankkyaku EX

クリティカルアーツ

紅蓮炎迅脚

Critical Art

Shishiruirui

Charge

EX: EX Version Exists (Costs 1 stock of EX Gauge)

: No directions inputs



MOVE LIST

Commands written here are for characters facing right.

Normal Throws

Shimonshu

(CLOSE TO OPPONENT) or + L L

Kyoshitsugeki

(CLOSE TO OPPONENT) + L L

V-Skill

Hi shodoku

M M

V-Trigger

Dokunomo

H H

V-Reversal

Nikaiho

ニキアヒ
電玩之家
Unique Attacks

Senpukuga

蓄力系（主要以蓄力招式为主，不具备远程进攻的能力，不过拳脚判定会比较强）

Mirenko

Special Moves

Mishikyu EX

+

Sotoja EX

+

Ryobenda EX

+

Nikankkyaku EX

+

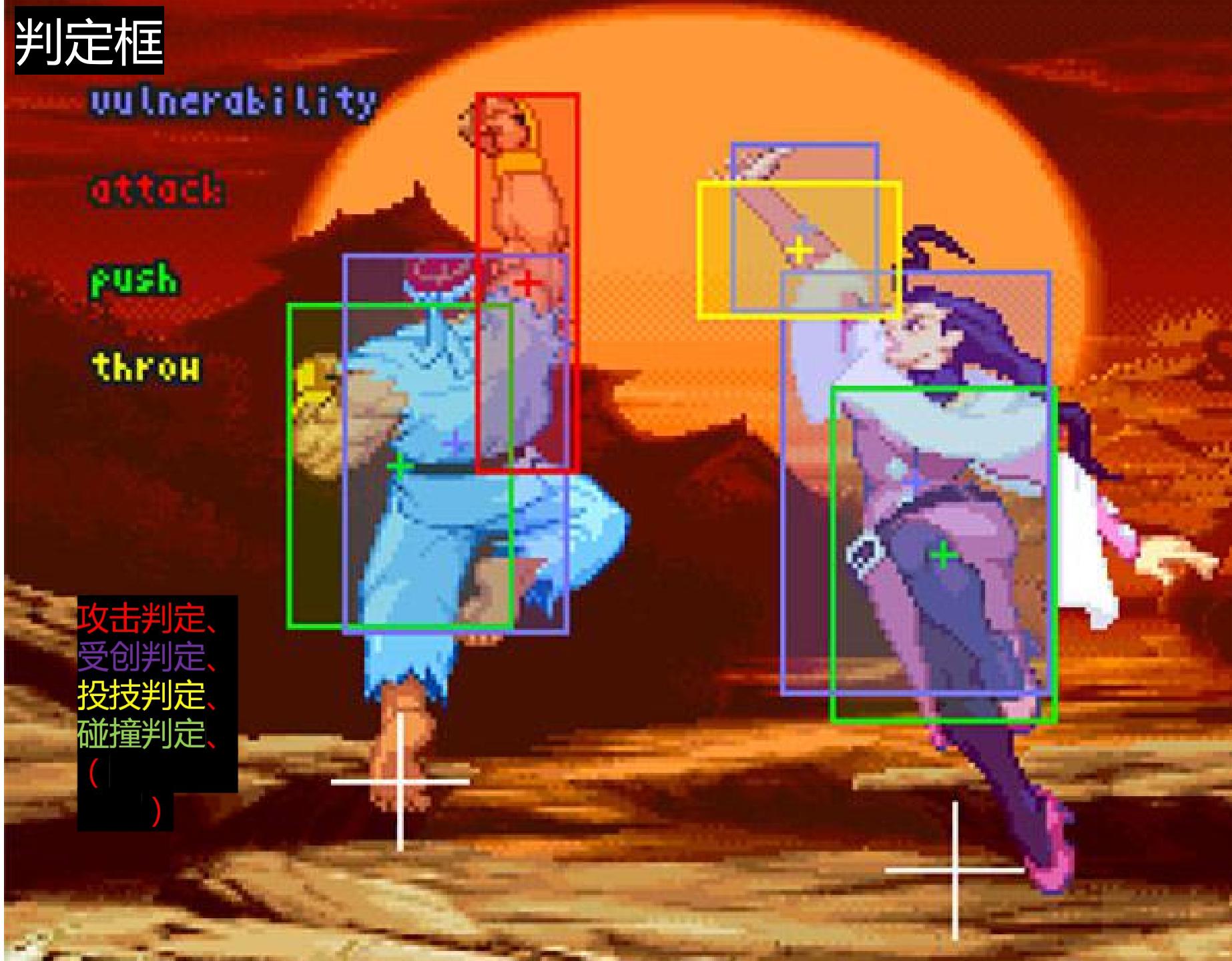
Critical Art

Shishiruirui

+

*Commands written here are for characters facing right. All commands are reversed when facing left.

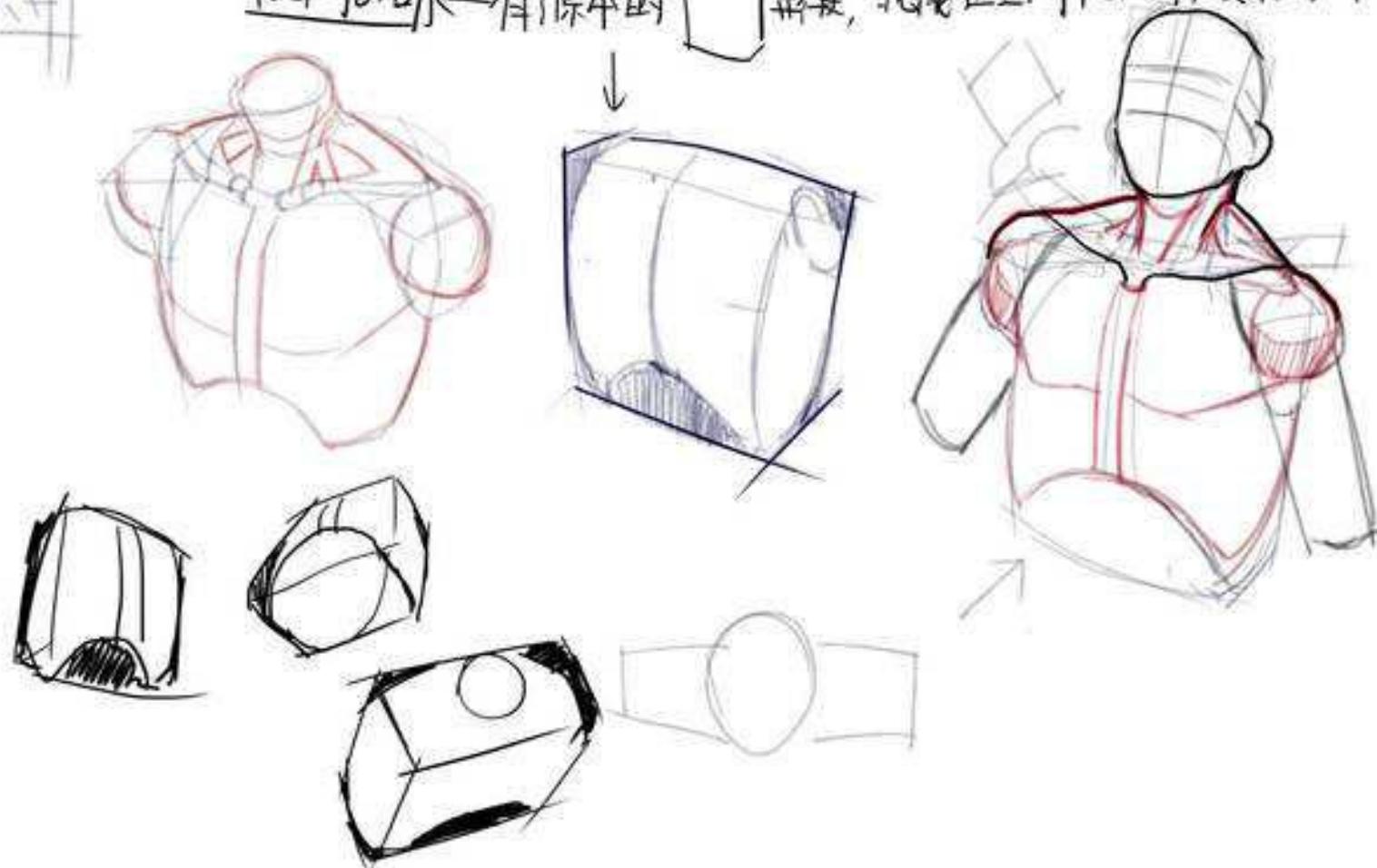
判定框



素描

空间切割

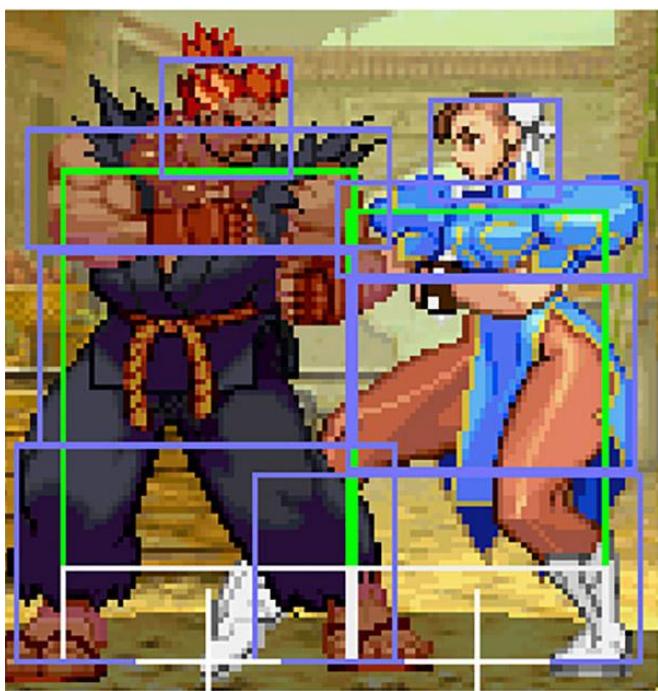
←有了原本的  形状，就能在空间中切割更复杂的形状



攻击判定



受创判定



碰撞判定



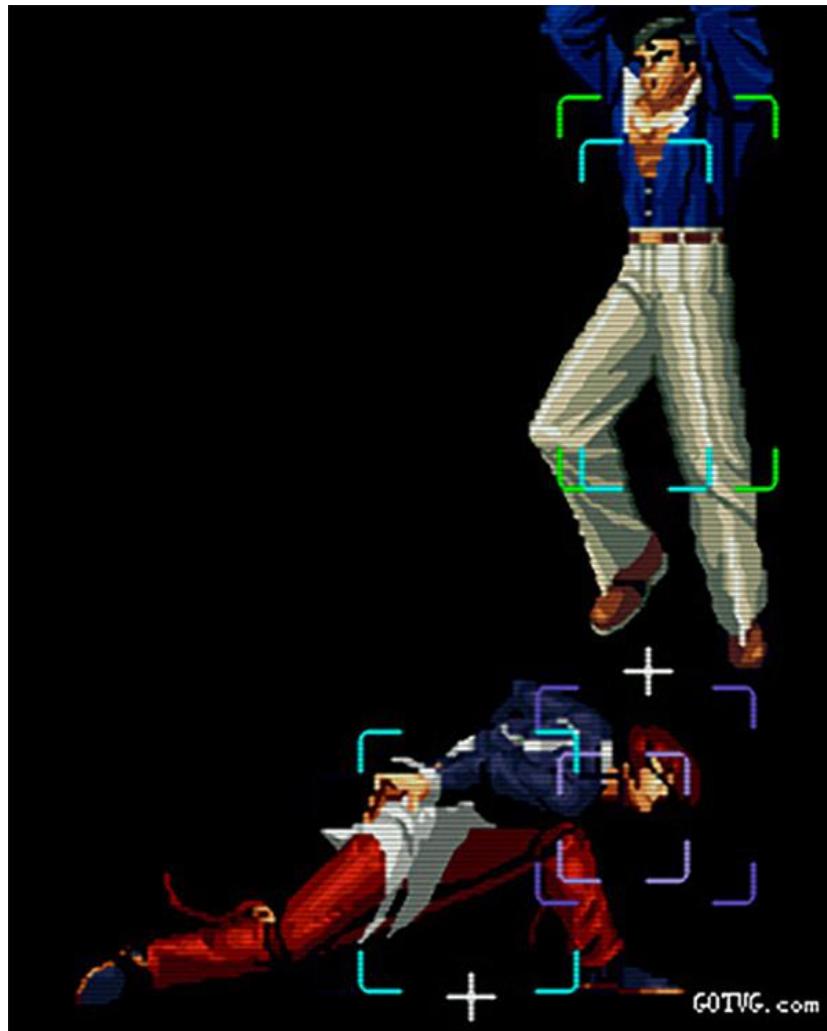
投技判定



有时候碰撞判定的
错误设定也会导致
招式变的**极不平衡**

淡蓝色：人物
碰撞判定框

举例：拳皇97、98中的八神大招“八稚女”判定





现代传统格斗游戏中判定框的应用：拳皇—草薙京



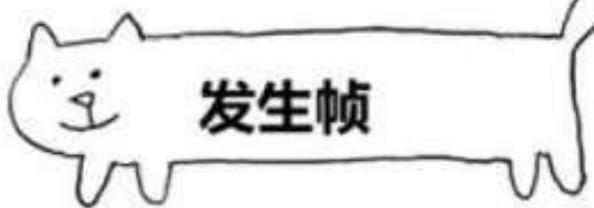
帧数表



例：隆的轻拳发生4f，持续3f，硬直5f。

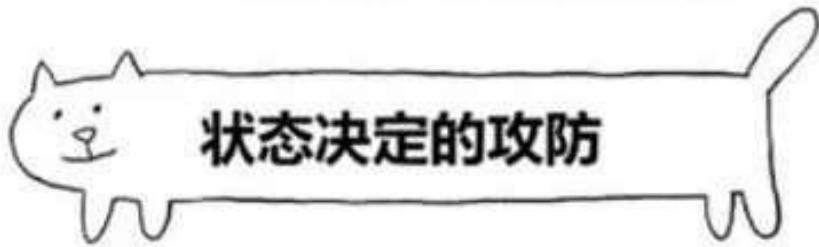
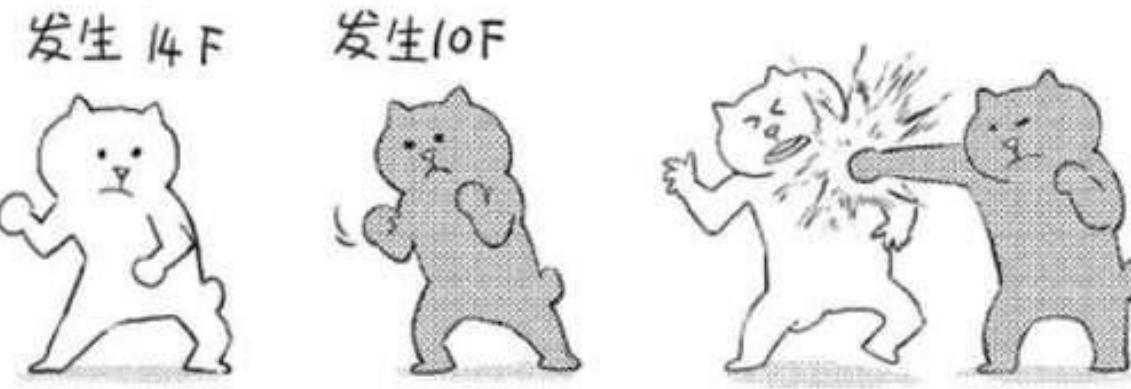
Focus Attacks											LEGEND	x
NAME	COMMAND	H	BL	D	S	ST	A	R	OH	OB	NOTES	
Focus Attack lv.1	Ⓐ + Ⓛ	1	LH	60	100	10+11	2	35	-21(-2)	-21(-2)	Crumple on counter hit, hyper armor for 1 hit before release	
Focus Attack lv.2	Ⓐ + Ⓛ	1	LH	80	150	18+11	2	35	—	-15(+4)	Crumple state on hit, hyper armor for 1 hit before release	
Focus Attack lv.3	Ⓐ + Ⓛ	1	—	140	200	65	2	35	—	—	Unblockable, crumple state on hit, hyper armor for 1 hit before release	
Red Focus Attack lv.1	Ⓐ + Ⓛ + Ⓜ	1	LH	90	100	10+11	2	35	-21(-2)	-21(-2)	Crumple state on counter hit or if used in combos, infinite hyper armor before release	
Red Focus Attack lv.2	Ⓐ + Ⓛ + Ⓜ	1	LH	180	150	18+11	2	35	—	-15(+4)	Crumple state on hit, infinite hyper armor before release	
Red Focus Attack lv.3	Ⓐ + Ⓛ + Ⓜ	1	—	210	200	65	2	35	—	—	Unblockable, Crumple state on hit	

例：通过帧数表可以看到各招式的帧数

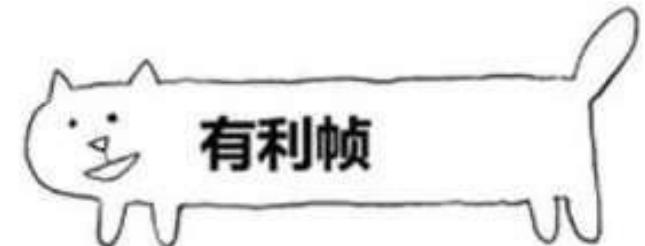
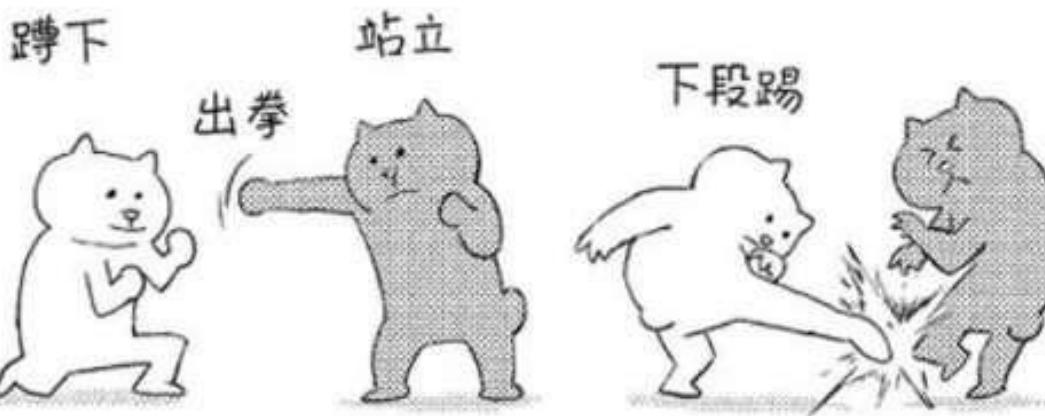


发生帧

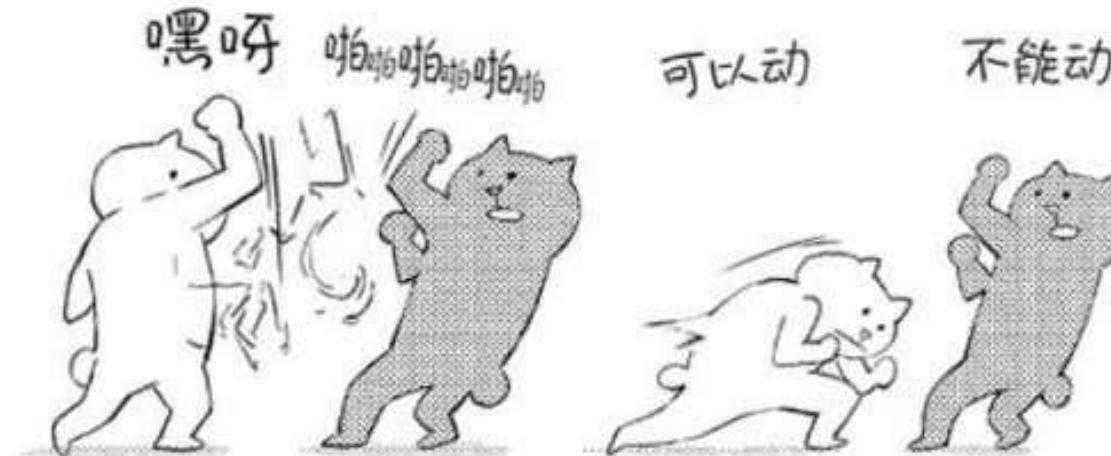
在两方帧不相上下
同时使用招数能时
一般来说发生更快的招数能会赢



即使在发生的速度上
胜出上段判定的攻击
也无法战胜蹲下状态的敌人
顺便一提蹲下状态被跳招数所克制



在招数的攻击/防御时
利用硬直差产生有利帧
在有利帧中能比对手先行动

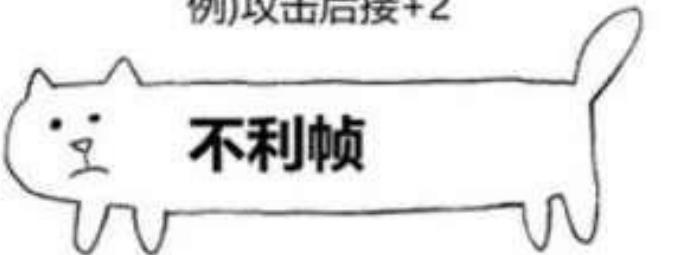


例) 攻击后接+2

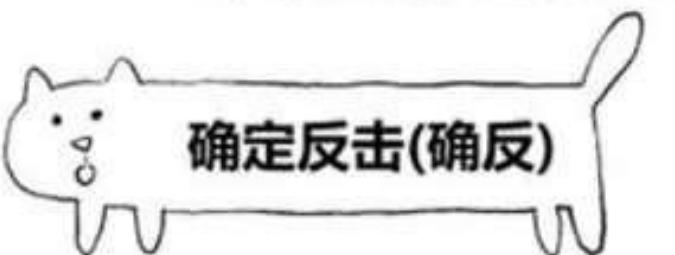
在有利帧中能比对手先行动



例) 攻击后接+2



在招数的攻击/防御时
由于硬直差会产生不利帧
在不利帧中对手会比自己先行动
也被称为负面帧
例) 那个新招数能有多少负面帧?



简称“确反”
在防御后必定能进行反击的帧中
使用合适的招数

例如 对格挡硬直-16的招数
发生帧16F以内的招数就能确定反击



	STUN	50
	STARTUP	3
	ACTIVE	2
	RECOVERY	7
	ON HIT	+3
	ON BLOCK	+2
	CANCEL	CH, SP, SU

NOTES —

	STUN	100
	STARTUP	5
	ACTIVE	2
	RECOVERY	16
	ON HIT	+7
	ON BLOCK	+3
	CANCEL	SP, SU

NOTES —

	STUN	200 (120)
	STARTUP	4
	ACTIVE	3
	RECOVERY	25
	ON HIT	-7
	ON BLOCK	-12
	CANCEL	SP, SU

NOTES Forces standing, less damage on active frames 3-5

LK near opponent

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	30
	STUN	50
	STARTUP	4
	ACTIVE	2
	RECOVERY	9
	ON HIT	+3
	ON BLOCK	+0
	CANCEL	—

NOTES —

MK near opponent

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	75
	STUN	100
	STARTUP	4
	ACTIVE	2
	RECOVERY	18
	ON HIT	-3
	ON BLOCK	-6
	CANCEL	SP, SU

NOTES —

HK near opponent

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	120
	STUN	200
	STARTUP	6
	ACTIVE	3
	RECOVERY	24
	ON HIT	-5
	ON BLOCK	-9
	CANCEL	SU

NOTES —

STANDING (ST.) NORMAL MOVES

LK

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	30
	STUN	50
	STARTUP	3
	ACTIVE	2
	RECOVERY	7
	ON HIT	+5
	ON BLOCK	+2
	CANCEL	CH, SP, SU

NOTES —

MP

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	70
	STUN	100
	STARTUP	5
	ACTIVE	2
	RECOVERY	16
	ON HIT	-1
	ON BLOCK	-4
	CANCEL	SU

NOTES —

HP

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	120
	STUN	200
	STARTUP	7
	ACTIVE	3
	RECOVERY	18
	ON HIT	+1
	ON BLOCK	-3
	CANCEL	—

NOTES —

LK

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	40
	STUN	50
	STARTUP	4
	ACTIVE	2
	RECOVERY	11
	ON HIT	+1
	ON BLOCK	-2
	CANCEL	—

NOTES —

MK

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	70
	STUN	100
	STARTUP	7
	ACTIVE	2
	RECOVERY	18
	ON HIT	-3
	ON BLOCK	-6
	CANCEL	—

NOTES —

HK

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	110
	STUN	200
	STARTUP	9
	ACTIVE	4
	RECOVERY	20
	ON HIT	-2
	ON BLOCK	-6
	CANCEL	—

NOTES —

CRUCHING (CR.) NORMAL MOVES

Crouching LK

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	20
	STUN	50
	STARTUP	3
	ACTIVE	2
	RECOVERY	9

Crouching MK

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	65
	STUN	100
	STARTUP	4
	ACTIVE	2
	RECOVERY	9

Crouching HK

	HITS	1
	BLOCK LEVEL	HL
	DAMAGE	100
	STUN	200
	STARTUP	8
	ACTIVE	3
	RECOVERY	20

格斗游戏评测重点

角色动作设计是否丰富，决定了一款格斗游戏的肉体

判定框设计是否精准，决定了一款格斗游戏的内在

帧数表设计是否饱满，决定了一款格斗游戏的灵魂



05

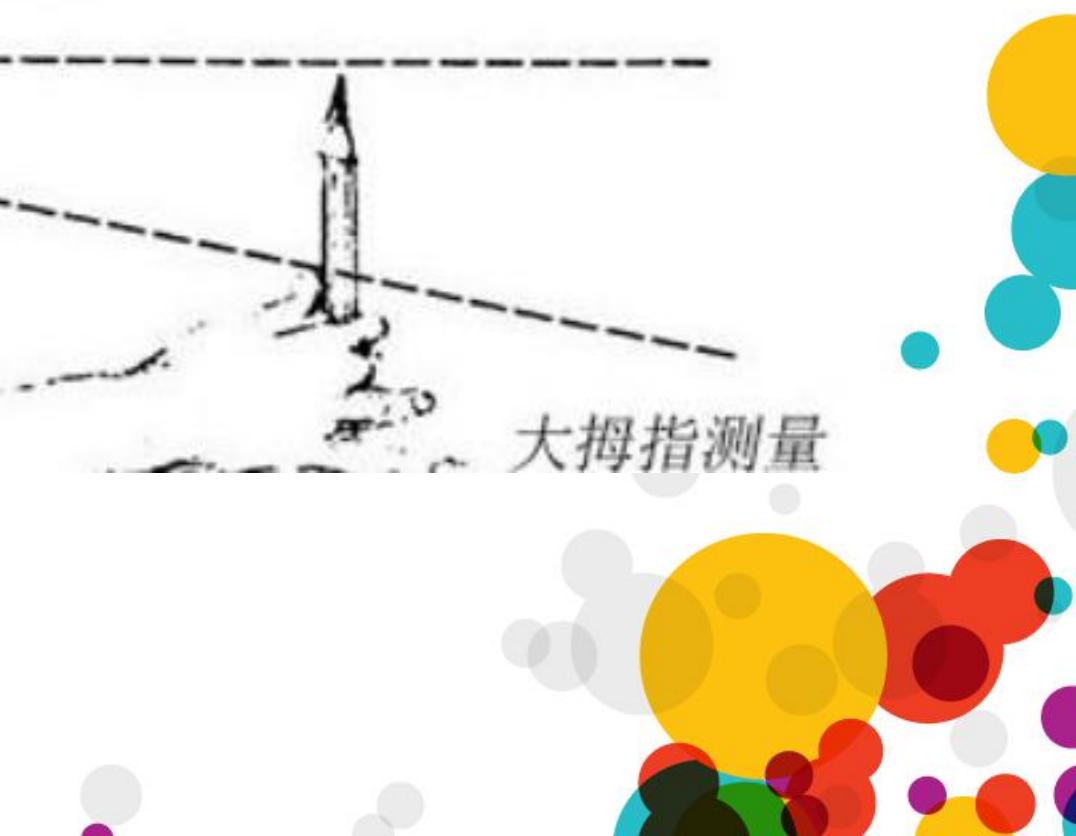
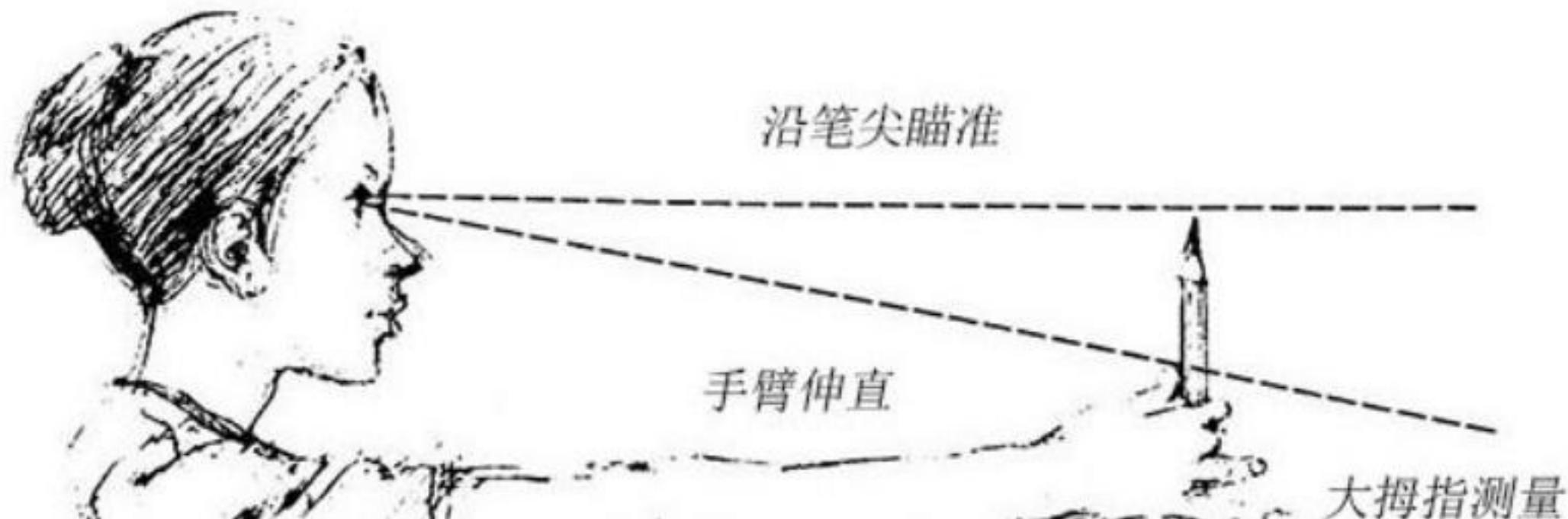
格斗游戏的魅力





某场街霸5的比赛马上开始，这时一位职业选手掏出了一把卷尺

这个场景有没有很熟悉





Points

2018 Season ▾

Region	Rank	Previous Rank	Points
Global	1	1	4431
Asia	1	1	380

ECHO FOX|Tokido

TOKIDO(谷口一) Yūe Taniguchi

日本格斗五神之一

东京大学毕业

格斗游戏全才

Akuma, Ryu

打法凶狠，擅长开发压制力较强的连段，对胜负非常执着

日本格斗五神



梅原大吾也是格斗五神之一



2012年《街霸X铁拳》香港发布会



A photograph of a young man with short brown hair, wearing a white t-shirt with orange and blue accents, standing on a stage. He is holding a clear, rectangular trophy with both hands above his head. The stage has a brick wall in the background, and there are metal trusses and spotlights visible in the dark auditorium. The lighting is focused on the man and the trophy.

“Fighting Games
is.....something
so GREAT ! ”



谢谢