很久没有能让我不玩会想的游戏了

之前3d这种重度战斗的游戏几乎没玩过，第一个接触的就是这个，上手上了挺久的，写这个的时候在打一心了，应该要通关了

**优点：**

1. 游戏核心招架系统，通过招架可以使敌人躯干失衡，如果躯干条满了，则就算对方是满血，也可以一击必杀，这就给玩家两条路，要么磨血，要么肉搏打躯干，而这个游戏是完全按照第二种设计的，我估计不会有人磨血
2. 通过敌人的一些行为，需要操作主角做出对应的反制，大概分以下几种
   1. 敌人攻击，LB格挡，不能连续按，也不能提前，需要恰到好处的格挡,这个变种非常非常多，每个敌人的攻击频率、间隔手段都不一样，比如我印象比较深的破戒僧，他有个技能是转圈横扫，总共5次，前4次都是同一个频率，第5次的时候会比之前快一些，这个很多时候明明知道第5段来的快，但是由于前4段的肌肉记忆，还是会中招，所以需要恰到好处的格挡，还是需要交学费的
   2. 突刺：B 识破，敌人发动突刺攻击可以通过B键将敌人的武器踩在脚下，敌人躯干条长得很高，然后这个动作也很帅，成就感会很大
   3. 下段横扫：通过跳跃躲避，他这里还增加了一个跳跃的时候再按下跳跃，可以进行一次踩踏，躯干也长得比较多
   4. 一些不好闪避也无法反制的技能：比如义父的鞭炮，弦一郎的不死斩，可以通过方向键+B进行垫步，垫步有无敌帧，但是很短，所以就需要考验时机
   5. 雷电奉还：一些怪可以使用雷电之力，如果主角被击中则掉血和僵直，但是可以敌人放闪电时，跳跃接住闪电，落地时按下RB攻击键，则可以把雷电扫向对方，使对方陷入长时间僵直
   6. 总之总结起来就是，敌人的所有技能都可以通过操作去反制或躲避，再加上出色的boss设计及技能设计，让每一次反制成就感很足
3. 及其丰富的敌人ai
   1. 只狼敌人的AI变数很多，基本无固定套路，并且还有个挺恶意的点是，当你在战斗中喝药时，基本每个boss都有反制你的手段，比如你一喝药弦一郎就放箭，虽然恶心，但是还真的挺有意思的，也挺真实的
   2. 很多操作会改变敌人ai，比如义父有个技能是禁药，如果中了，那么他的攻击频率会变高
   3. Boss分人和兽，打人的时候比较侧重于反制，打兽的时候会比较突出战斗的宏伟，印象最深的是大白蛇，太刺激了，到现在依然记忆犹新
4. 存档点的设计，这个就是魂游戏的一个特点，每次找到存档点的时候的喜悦不亚于击杀了一个boss
5. 忍杀系统，一些特定条件下可以一击毙命敌人
   1. 敌人躯干条满了
   2. 在敌人脱战条件下，从背后忍杀
   3. 在敌人脱战条件下，从高空跳下忍杀

缺点:

倒也不是缺点把，他的一些技能、义手设计，反正我几乎没用过，我反倒感觉有些多余，因为他设计的游戏中所有的角色，都不需要那些技能和义手，义手我除了用鞭炮打过狮子猿，基本没用过别的