风格化与一体感——《只狼》战斗系统的设计思路

V3.1

# 前言

作为一款动作游戏，《只狼：影逝二度》（下面简称《只狼》）的战斗风格如此与众不同，被戏称音游，被戏称打铁。而对于玩家，每当战胜一名强敌，都仿佛亲身经历了一场严酷的“剑豪死斗”。

风格化和一体感。《只狼》如何用游戏设计创造这两种体验？我尝试以“动作游戏”的标准范式为起点，以《只狼》的战斗系统为终点，探寻设计思路。

# 突破逻辑

戏谑的说，动作游戏中的战斗，就是一个玩家和敌人不断互相伤害的过程。从大量的动作游戏中可以总结出一个标准范式：

* 玩家的战斗目标，是通过消减敌人生命，来赢得战斗。玩家的战斗过程，是通过某些手段伤害敌人，并且使用某些手段规避敌人的伤害。
* 攻击，是玩家伤害敌人的主要手段。
* 防御，是玩家避免伤害的一种手段。处于防御状态时，玩家角色通常十分安全。
* 闪避，是玩家避免伤害的另一种手段。闪避，通常意味着一个快速的短距离移动，伴随有很短的无敌时间。
* 玩家可能需要跳跃等其他操作。

之所以没有提及移动，是因为它属于比战斗系统更基础的系统。想想看，在非战斗情况下，玩家角色仍然可以移动。在非动作游戏中，移动同样不可或缺。所以在这里使用通用的移动概念——那是推动左摇杆、摁下键盘WASD之后的一种体验。

至此，我们可以认为“战斗系统”具有这副模样：它是**一套由攻击、防御、闪避组成的，用于互相伤害的体系**。

为了体现“剑豪死斗”的风格，最直接的方式，是在数值上给玩家压力。而系统设计上，也可以通过减少防御和闪避能应对的场景，来剥夺玩家的安定感。毕竟生死向错，没有人是安全的。

* 添加一种攻击，让玩家无法防御。
* 添加一种攻击，让玩家很难闪避。

对于很难被闪避的攻击，可以引入跳跃操作来应对，并且限定输入跳跃后，玩家既不会像防御那样减免伤害，又不像闪避那样会获得短暂的无敌。到此，由攻击、防御、闪避、跳跃的系统设计，成为完整的闭环。玩家在任意情况下，都要根据战斗场面作出选择：

* 如果敌人硬直，选择攻击。
* 如果敌人进行普通攻击，选择防御。
* 如果敌人进行的攻击无法被防御，选择闪避。
* 如果敌人进行的攻击很难被闪避，选择跳跃。

这是一个玩家永远处于后手的猜拳游戏。其内在的战斗逻辑是： **躲开敌人的攻击，寻找时机攻击敌人。**

几乎所有有战斗因素的动作游戏，都在做这件事。只要在攻击、防御、闪避、跳跃之间，玩家与敌人的互动之间，添加更多细腻的设计，这个战斗系统就可以良好地运转起来。而很多动作游戏，也在用当前的框架，让玩家获得快乐。很多出色的游戏公司，使用多年积累下成功经验，赋予游戏出色的手感，让玩家大呼过瘾。到这里就可以了。用剧情、画面、音乐、打击感……等等等等来包装游戏，依旧可以构造一个风格化的世界。毕竟，电子游戏是多媒体的艺术。

当然，许许多多游戏都在寻求设计上的突破。为了让游戏更具风格化，或者游戏根据操作感，不同游戏赋予攻击、防御、闪避、跳跃不同的功能。

比如区分轻重攻击，轻攻击允许玩家在固定时间内有更多攻击次数，重攻击允许玩家击破敌人的防御。

比如区分防御和完美防御。完美防御可以立刻终结敌人的攻击，然后轮到玩家表演。或者允许完美防御积累一个状态槽，用这个状态槽可以重创敌人。

比如区分闪避和完美闪避。完美闪避可以立刻位移到敌人身后，允许玩家输出海量伤害。

比如干脆让跳跃就可以攻击到周围的敌人。

然而，无论怎样添加细节，都没有突破来自标准范式的逻辑——**躲开敌人的攻击，寻找时机攻击敌人**。两个短句，一个逗号，在玩家的思考和游戏的节奏中，划分出鲜明的段落。

确实有“仿佛”跳出了这个逻辑的解决方案。

比如持续伤害。持续伤害，会使敌人获得一个状态，不断损失生命。使用持续伤害杀伤敌人，会让游戏鲜明地分成两个阶段：我拼了命要打到你，不然你不会中毒/被点燃/被电击；我拼了命要逃开你，确保自己安全，并让持续伤害慢慢折磨你。然而，持续伤害的本质，是将一次伤害分摊在一段时间内，玩家仍然要**躲开敌人的攻击**。

比如反弹伤害。反弹伤害，会将敌人的伤害，按照一定比例返回给敌人。使用反弹伤害，玩家始终在担心一件事：他一刀下来，是被我弹死，还是把我砍死？然而，反弹伤害的本质，只是在需要选择防御、闪避、跳跃的时候，多了一个选项。当玩家的生命值足以承担伤害时，允许玩家使用这个时机，用损失自己生命的方法伤害敌人。这也只是一个**伤害敌人的新时机**。这和攻击动作，没有本质区别。

比如霸体。霸体会使得玩家身体更硬朗，仿佛吃了钙片，自己的行动不会再被敌人打断。使用霸体的玩家，只会攻击攻击再攻击。而霸体的实质，是在本该躲避敌人攻击的时候，继续攻击。这是一个新的、**由玩家选择的攻击时机**。一如往常。

这三种方法，都有主宰游戏的潜质。但更多时候，游戏性的崩溃也是源自对它们的滥用。

就让“剑豪死斗”游戏就停留在这里吧。但是它会好玩吗？我们不得而知，毕竟结果属于另外一个故事。

《只狼》选择更进一步。他走出了动作游戏自古以来的边界。他要挑战这个来自标准范式的逻辑。

重温一下此时的战斗系统：

* 玩家使用攻击伤害敌人。
* 玩家使用防御，应对普通攻击。
* 玩家使用闪避，应对不能被防御的攻击。
* 玩家使用跳跃，应对很难背闪避的攻击。
* 敌人的攻击伤害巨大。

可以看到，在标准模板的基础上，原本可以应对各种状态的防御和闪避，在这里有了局限。同时，玩家要使用3种操作来应对敌人的攻击，却只有1种手段攻击敌人。这种不对称感，让玩家更像在面对上古凶兽，而不是在与对手决战紫禁之巅。为了遵循“剑豪死斗”的宗旨，必须要让玩家有办法与敌人旗鼓相当，或者更强。例如业界常见的解决方案，完美防御和完美闪避：在敌人攻击的一瞬间输入防御/闪避，赋予玩家“优势”。通常情况下，由完美闪避/完美防御产生的“优势”，会给玩家带来更多攻击的机会。**这个“优势”意味着两件事情：首先敌人出现硬直，然后玩家杀伤敌人**。而《只狼》所设计的“优势”，并没有给与玩家攻击的机会。《只狼》给的是攻击本身。

请想象我们在其他游戏中做的事情。输入完美防御后，接连输入攻击，然后看到敌人血量下降。

请想象我们在《只狼》中做的事情。输入完美防御后，敌人架势槽增长。

请忽略血量和架势槽的区别，让我们关注更本质的事情。对于《只狼》，**完美防御所带来的的“优势”，只意味着一件事情：玩家杀伤敌人**。再观察得细致一点。游戏中，玩家规避敌人伤害的手段依旧是防御、闪避、跳跃。《只狼》的改变在于，他赋予了玩家在攻击之外，伤害敌人的能力，而**这些能力都派生自通常只会在防守时会做的事**。

想想标准范式的逻辑，**躲开敌人的攻击，寻找时机攻击敌人**。《只狼》并不是这个逻辑。不，玩家不会躲开敌人的攻击。

玩家只会迎上去，**在敌人攻击的时候，杀伤敌人**。

而为了强化这个逻辑，游戏做出很多细腻的调整。

游戏降低了攻击的效能。普通攻击、大部分流派攻击、各种忍义手攻击，都不是伤害敌人的最优途径。弹反（完美防御）和看破（完美闪避）才是。而弹反和看破，都是派生自防御和闪避的操作，并且只有在敌人攻击的瞬间才能被激发。所以当玩家远离敌人的时候，就天然损失了伤害敌人的最大武器。那么玩家只有一个选择，**迎上去**。

游戏中的BOSS和精英怪，通常都有可以使用突进技能和飞行道具。这使得试图脱离战斗的玩家会遭受惩罚。当玩家试图脱离的时候，一定是自己需要补充生命的时候。而此时，玩家又只能被动地抵挡敌人攻击。所以玩家最好不要远离敌人，所以玩家最好不要损失生命，所以玩家最好不要犯错。**生死一线，莫过如此了**。

弹反和看破，要求玩家的输入时机非常严格（尽管比不上很多游戏）。然而，这两个操作都派生自防守行为。在防守时，面对稍纵即逝的机会，转守为攻。这样的节奏变化，可以非常细腻。甚至只要数值支持，可以事实上达到太鼓达人的水平——而这样的节奏感和可能性，是战斗系统设计与生俱来的本领。而玩家也确实获得了音游的体验，那些叮叮当当的打铁声，从来没有如此的韵律。而正像音乐游戏一样，我们想赢，就**必须要在正确的时机做正确的事情**。

这才是“剑豪死斗”应有的模样。从开始将风格作为目标，到结束将风格作为圆满，《只狼》的创作者们在每一个设计的路口，都没有妥协和放弃。他们在看不到的地方做了太多工作。完善游戏的手感，平衡杂兵战和BOSS战的节奏，突显BOSS战的风格……不一而足。但当《只狼》的战斗系统突破标准范式逻辑之时，已经从根本上颠覆了玩家的逻辑。从那开始，《只狼》就注定是一款不平凡的游戏。

而为了突破这个范式，他们只做了一件事情——在“完美的输入”“敌人的硬直”“杀伤敌人”之间，摘除了一个环节。

这就是在**审视逻辑的基础上，极简设计所带来的改变**。

# 完美闪避和无敌帧

下面讨论完美闪避和无敌帧的关系，以此解释“看破”最终取消方向键的原因。

无敌帧从属于闪避，完美闪避派生自闪避。而笼统的**“闪避”实质是一个复合操作：输入方向键，同时输入闪避本身**。所以，无敌帧和完美闪避的判定，谁先谁后？这只是一个麻烦。另一个麻烦在于，动作设计和系统设计耦合在了一起。在不考虑其他因素的情况下，来自每个方向的攻击，都应当存在一种“完美闪避”来对应。而当前的设计，无法满足这种要求。来自正面的突刺、来自背后的偷袭、左右不同的横斩，尚且可以对应前后左右四个方向。那来自地下的攻击呢？对于手柄，尽管操作不便，但摇杆可以摁下去。可键盘输入该怎么办？更进一步，如果出现一种“从天而降的掌法”，如何输入“完美闪避”？合理而直观的设想是输入跳跃+闪避。而这样的操作，只会成为玩家的负担。

所以，使用单一的闪避操作来实现“完美闪避”，就很有意义。通过判断是否输入方向，来区分笼统的闪避和“完美闪避”。这完美解决了无敌帧和完美闪避窗口的关系——因为这从一个操作的不同阶段，变成了两个操作。更重要的是，系统设计和动作设计相互剥离。如果《只狼》DLC中出现了需要被看破的“天降正义”，系统也能够满足这样的需求。这就是好的设计。

# 生命值和架势槽

在我看来，《只狼》真正样貌中，并没有生命槽的地位。

游戏中，玩家赢得胜利的方式，主要是打击敌人的架势槽。在非暗杀的情况下，绝大多数杂兵战都是因为敌人架势槽被打满，而结束战斗。对于精英和BOSS，有些敌人在生命槽满的情况下，架势槽会快速恢复。只有用攻击消减对方生命后，对方架势槽才会停止恢复。而通常情况下，只有当玩家操作失误，被敌人击中的时候，才会大量损失生命。而多周目狼交还护身符之后，非完美防御本身也会损失生命。所以，生命槽只是架势槽的补充。从设计完整性来讲，生命槽是多余的存在。

而从游戏体验来看，生命槽至关重要——它给了玩家无数喘息的多机会。太多次，因为操作失误，被BOSS击溃架势。但此时敌人攻击结束陷入硬直，我活了下来。太多次，因为侥幸，没有被BOSS追击成功。我远远地喝了口药葫芦，重新回到战斗。

试想一下只有架势槽的《只狼》，究竟会难到什么程度？到那时，也许我们真的只能在视频中才能体验这款游戏。有些设计架构了整个游戏，有些设计帮助玩家得到更好的体验，有些设计让玩家有了更多选择。它们都是好的设计。

# 面对多名敌人时的设计崩塌

《只狼》告诉我们，永远不要面对复数敌人。硬肛的结果如何，所有玩家都有深刻的体会。当与多名敌人交战时，游戏有两个设计帮助玩家应对：面对复数敌人时，玩家忍杀一名敌人，其他敌人会立刻停止直接攻击动作；以血烟术为代表的，强化玩家面对复数敌人时生存能力的技能。从某方面讲，正因为面对复数敌人时系统无法良好工作，所以游戏才要从其他方面弥补弱点。

当然，可以说，因为玩家不够强，所以不能在乱刀之中无限弹反看破。但是面对单一敌人的韵律感，在面对复数敌人时就完全丧失。这是体验上的一个疙瘩。而这个疙瘩，我相信并不是制作者有意为之。所以，在苇名之底，无首狮子猿二阶段体验的割裂感非常明显。这也是我心目中，《只狼》所有BOSS设计里，最不令人满意的地方。

当然，不能要求《只狼》对一个崭新的系统给出所有答案。但这正是无法评价为完美的理由。毕竟，完美，意味着没有破绽。

# 直面《只狼》

我从“剑豪死斗”的风格开始，讲述了一个完成“一体感”设计的故事。真实的情况一定会更难，因为按图索骥总比开疆拓土简单。也许，在事情的最初，并没有一个明确的风格作指引？也许在道路的中途，也没有人明白要去挑战什么或者突破什么。但从游戏体验来看，《只狼》战斗系统的设计，用最短的路径传达“剑豪死斗”的风采，只有在必不得已的时候，才添加新的元素。而最终结果是，《只狼》远远的站在了标准范式的框架之外。

风格化，一体感，还有基于逻辑的极简设计。《只狼》用活生生的例子告诉我们，如何用系统来描述体验。

请注意，上述战斗体验，只有在BOSS战的时候表现最为突出。通常情况下的杂兵战，仍然以攻击为杀伤的主要手段。但是不妨碍存在一些靠攻击降服的BOSS，或者靠“弹反（完美防御）”“看破（完美闪避）”处理的杂兵。这里毕竟是在谈论设计思路，并不能囊括所有具体情况。望海涵。

另外，也请明白一个事实。上面的故事，只是以“动作游戏+剑豪死斗”为起点，以《只狼》现在的模样为终点，选了一条捷径。事实上游戏设计中有无数个岔口，同一个起点到同一个终点有千万条道路，每条路都是一款游戏。每一次选择都是一番风景，每一个问号都在审视创作者的内心。而对于玩家，游戏分好恶，也有高低。这就是游戏设计无法逃离的苦难源泉。

最后，必须强调，这种“剑豪死斗”的游戏体验，并不是游戏对玩家的束缚。这只是“完成游戏”的一条路径。游戏存在诸多解法，很多甚至出乎意料，让人拍案叫绝。允许玩家用自己的方式解读游戏，正式设计成熟的体现。《只狼》预见了选择，并且提供选择，但依然执拗地设计了自己最自豪的主菜。

最后的最后，衷心祝愿，国内能够早日出现像《只狼》一样，讲述中国人自己故事的大作。在下心怀期盼地等待着。

撰写：李硕彬