

九日与只狼战斗系统与 boss 案例初步分析

目录

1.前言	3
2.战斗系统	4
2.1 战斗互动性	4
2.2 战斗机制	5
2.2.1 只狼战斗机制	5
2.2.2 九日战斗机制	6
2.2.3 镜头设置	7
2.3 视听效果	8
2.3.1 目的	8
2.3.2 音效设计	8
2.3.3 特效设计	8
2.3.4 受击动画及其受击位移和抖动	8
2.3.4 环境打造	8
3.Boss 案例分析	10

1.前言

本文档主要讲解游戏战斗系统的**设计目的与实际制作规范**，内容包括战斗系统、BOSS 案例分析两个部分。

下面将以《只狼》与《九日》为核心分析对象，围绕两款作品的战斗系统展开拆解研究，梳理其战斗机制、视听反馈、打击表现及 BOSS 设计的核心优势，保留对战策略与战斗爽感，搭建完整流畅的战斗体系，为后续整体制作提供统一标准与参考。

2.战斗系统

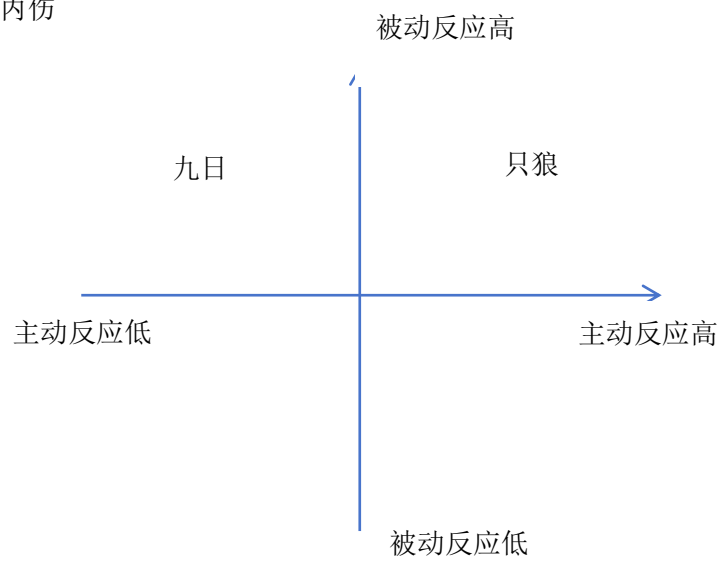
2.1 战斗互动性

主动反应：

1. 无体力限制
2. 先手攻击可以打断敌人的后手攻击
3. 架势条长期不与敌人交互会掉的很快

被动反应：

1. 除了有限的弓箭攻击和蓄力重攻击，无法打断敌人的进攻
2. 弹反可以积攒气力，贴符攻击可以引爆敌人内伤
3. 非完美格挡只会造成内伤



2.2 战斗机制

2.2.1 只狼战斗机制

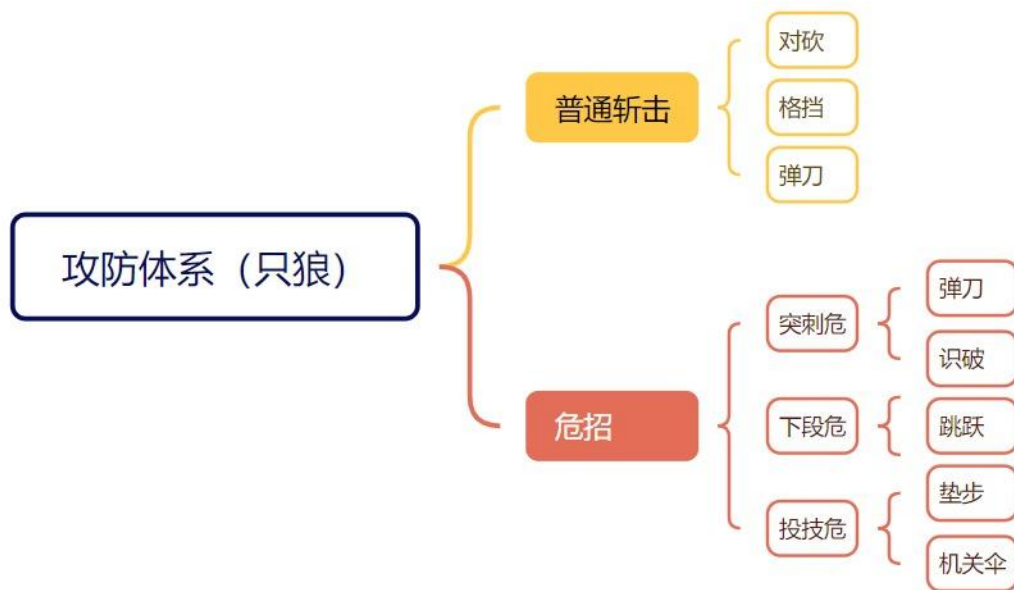
核心目标：通过**架势条**打满敌人实现忍杀，鼓励**主动进攻**与**精准弹反**
攻防体系：

普通斩击→对砍/格挡/弹刀；

突刺危→弹刀/识破；

下段危→跳跃；

投技危→垫步/机关伞



2.2.2 九日战斗机制

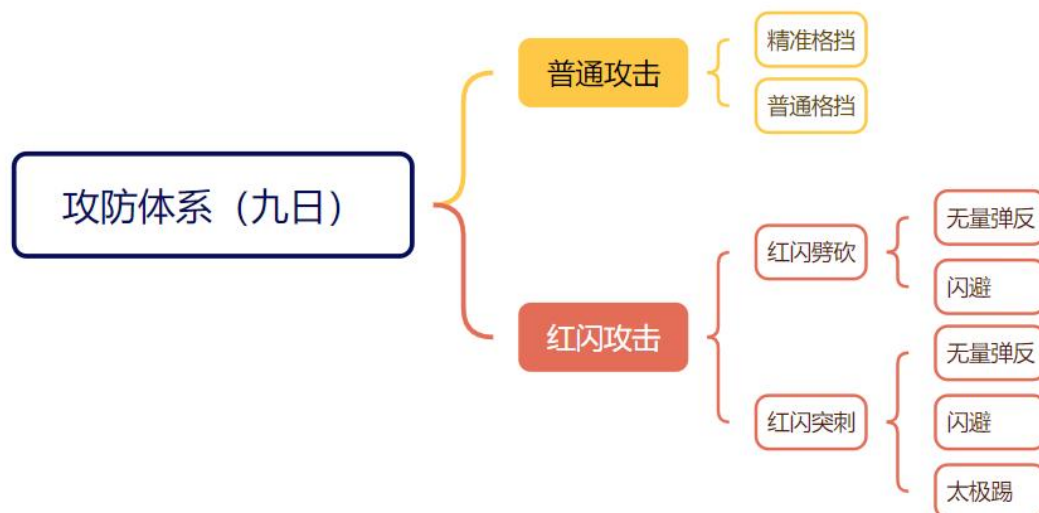
核心目标：通过**精准格挡**积攒“气”，利用**符咒引爆内伤**造成巨额爆发伤害，鼓励被动精准格挡，贴符反击。

攻防体系：

普通攻击(白闪)→精准格挡/普通格挡；

红闪劈砍→无量弹反/闪避；

红闪突刺→无量弹反/太极踢/闪避



2.2.3 镜头设置

核心目标：使玩家可以更好的聚焦在敌人和战斗操作上，同时要给玩家的操作相对应的镜头反馈比如放大和偏移，需要足够的方便易用。

基础设置：相机一般需要基础的软区，死区和 look ahead（视角前瞻）设置。软区范围角色移动不会带动镜头移动，超过后在死区范围内需要镜头跟随角色进行线性插值的平滑移动，并且镜头需要根据玩家角色的移动方向进行一定程度的视角前瞻偏移。

特殊设置：

（1）运用镜头远近，放大战斗细节。当使用较重的攻击时，镜头会拉近角色，将玩家的注意点拉至角色身上；

（2）利用镜头偏移体现角色攻击或者防御的方向，同时再根据镜头偏移方向进行晃动，真实反应出现实世界中攻击方向对视角的影响。

2.3 视听效果

2.3.1 目的

第一是服务于玩家操作，玩家需要不断熟悉敌人的技能做出下意识的操作。所以要给玩家一个熟悉的过程，死的多了，动画前摇出现了，或者特殊视听效果出现了，就下意识按出来相应的操作。

第二是服务于玩家的体验成就感，成功击中和击败需要给予玩家一定程度的视听反馈使玩家达到情绪顶点，获得相应的挑战成功正反馈。

2.3.2 音效设计

音效服务的目的主要 1 是让玩家可以通过相应的音效形成应对敌人 ai 下一步的肌肉记忆，2 是可以让玩家有更加真实良好的游玩体验。

(1) 玩家应对敌人 ai 方面

在九日和只狼中，成功格挡和不同格挡的效果不同，普通格挡比较沉闷，精准格挡更加的清脆，这样方便玩家只凭借声音，就能把握和调整自己的格挡节奏。敌人的不同攻击也可以具备不同的音效，使玩家可以仅凭对招式的音效便可知道敌人将要出招的应对方案。

(2) 游玩体验方面

只狼中，格挡时的音效较为准确的还原了两把铁器互相碰撞的效果音，使得玩家游玩时更加的身临其境，代入感和沉浸感会进一步得到强化。

2.3.3 特效设计

特效服务的主要目的 1 是为了凸显角色本身的人物特点，2 是增强玩家的战斗反馈，包括打击感，或者特殊攻击前摇等反馈，方便玩家捕捉敌人下一步动作的意图。例如：

①不同方位砍过来的特效要对齐相应的位置空间，使其符合玩家心理预测的物理反馈。

②敌人不同种类的攻击，比如突刺危，下段危，居合二连斩的刀光特效应该有所区别，一边玩家可以直接通过特效知晓下一招的应对方案。越重要的机制，比如精准格挡的特效应该越明显，使玩家可以更多注意力放在专注敌人的前摇动作和对应的特效上

2.3.4 受击动画及其受击位移和抖动

① 受击；② 击飞；③ 击倒；④ 特殊受击

以上都需要根据玩家攻击方向来决定受击动作的偏向，符合玩家对于受力方向的认知，增强了玩家对于力量的感受，提升玩家战斗的沉浸感。

一些特殊攻击需要额外增加一定的受击位移，这样能进一步增强招式的威慑力与打击表现力，配合动作、特效形成联动反馈，让整场战斗的视觉效果和操作体感相辅相成，打造出酣畅淋漓的对战氛围。

2.3.4 环境打造

(1) 战斗场景营造

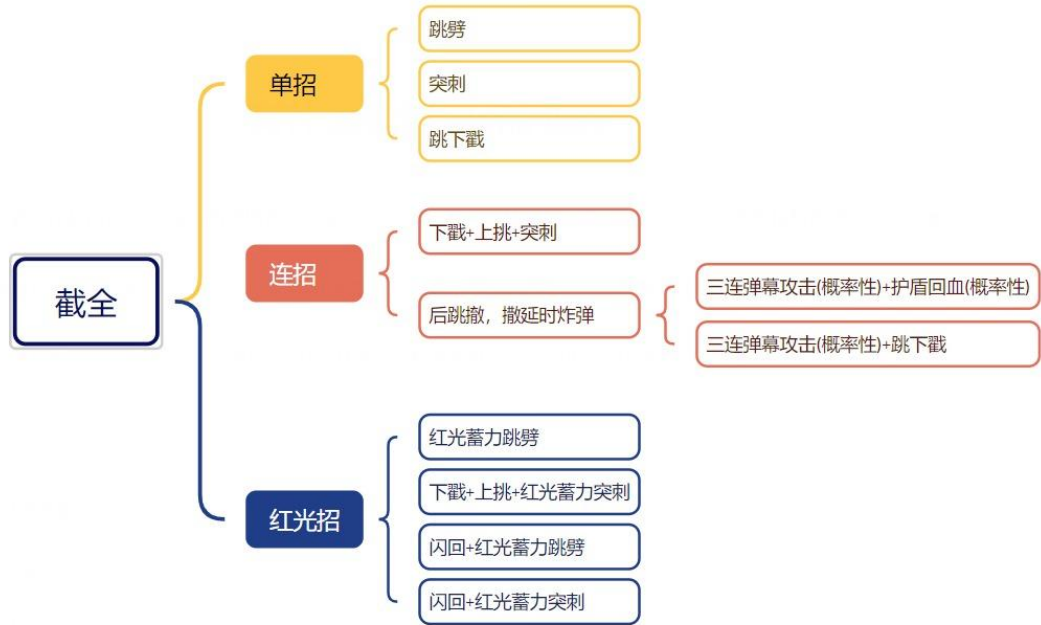
一般而言，在冷色调的对比下，颜色夺目的角色人物抓住了玩家的视觉重心，同时夸张鲜明的战斗特效更是在整个战斗场景中显得尤其突出，让玩家更能体会到战斗过程中紧张刺激的感觉。所以只狼的序章和结局都是在银色芦苇地上的场景当中发生。

（2）背景音乐烘托

随着 Boss 继续进入下一阶段，bgm 的激烈程度会逐渐递增，直到最后阶段引，引导玩家进入情绪顶点。

3.Boss 案例分析

1. 《九日》截全招式拆解



2. 《只狼》苇名弦一郎招式拆解

