

战斗系统策划案

关于操作说明以及参考引用的内容，请见文档末尾的”附录“。

DEMO下载链接：

<https://pan.baidu.com/s/1AJIVA5b0MIM5hRp619AZvA?pwd=8888> 提取码: 8888

一、概述

1.1 核心体验

期望设计一个相对动态的动作系统。玩家先防守积攒资源，随后攻守异势，玩家通过强大的攻击击败敌人。游戏强调两种不同战斗阶段之间的**差异性**，成功阶段转换之后的**成就感**，以及玩家依靠操作在进攻阶段与敌人有来有回的，你来我往的，**战斗交互的爽快感**。

1.2 设计思考&参考

目前大火的类魂游戏，其实可以被解构为被动式动作游戏，也就是其主要考验玩家对于怪物招式的反应能力和熟悉程度，见缝插针的施展攻击。因此有回合制游戏的戏称。魂游的普遍的战斗节奏偏慢，APM较低。

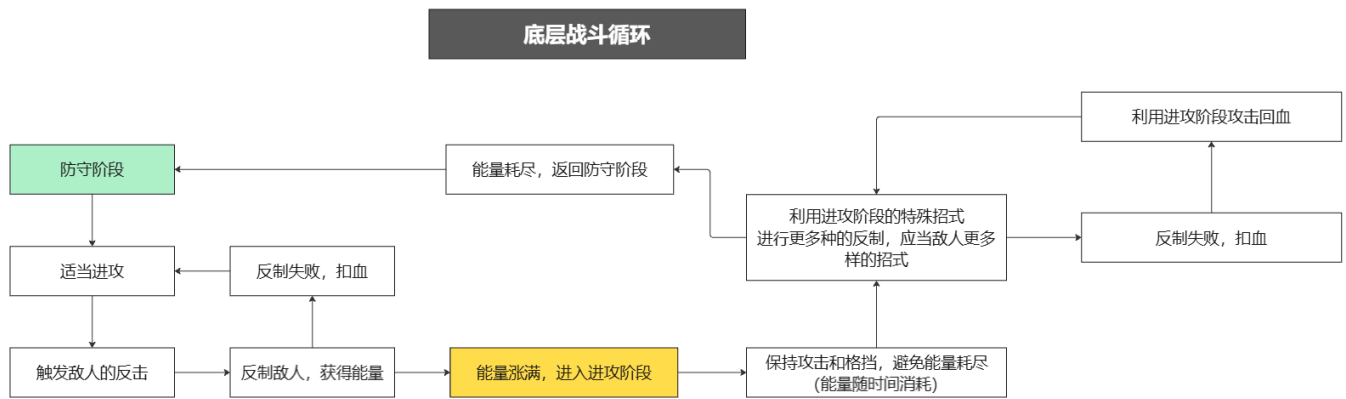
而传统的鬼泣、忍龙一类的动作游戏，则可以被解构为主动式的动作游戏，也就是其主要考验玩家的搓招技巧、招式衔接和对于不同的怪使用不同的招式的能力。鬼泣的普遍战斗节奏偏快，APM较高。

而我希望实现对于二者的结合：参考类魂游戏的节奏，设计的防守状态积攒资源。而参考鬼泣、忍龙等一类游戏的多样化的招式组合。并通过资源转换、状态转换与节奏转换的方式实现二者在一个战斗系统内的有机结合。

1.3 背景设定

世上有妖刀，持有妖刀便会获得妖刀的能力。使用妖刀砍中或击杀怪物，则妖刀便会能力便会增强。主角的这把“妖刀-蓝柱石”能力较弱，砍中一定量的怪物后可以开启强化模式，强化模式下如果不持续击杀怪物，则会退化回普通状态。

二、战斗循环设计



- **防守阶段：**玩家主要通过**被动式**的反应动作累积能量条，避免被击中的同时反击敌人的破绽。在此过程中，玩家逐步累积压力，逐步提升游戏的紧张感。在此阶段，游戏鼓励玩家**慢下来**，等待并抓住敌人的破绽来展开反击。
- **进攻阶段(或称“狂暴状态”)：**当玩家具有一定战场资源后，**转换形态，转守为攻**，通过持续的消耗先前累积的资源，不断发动强力的攻势，同时为了维持住强力的攻击状态，玩家必须尽可能的在短时间内持续击败敌人。完美状态下，玩家将在此阶段中不断的通过击杀敌人来释放压力，同时也因为不断减少的资源增加压力。若资源耗尽，玩家将回到防守阶段。在此阶段，游戏鼓励玩家**快起来**，持续不断的使用各种无缝衔接的招式来**主动进攻**。

三、角色机制设计

角色定位

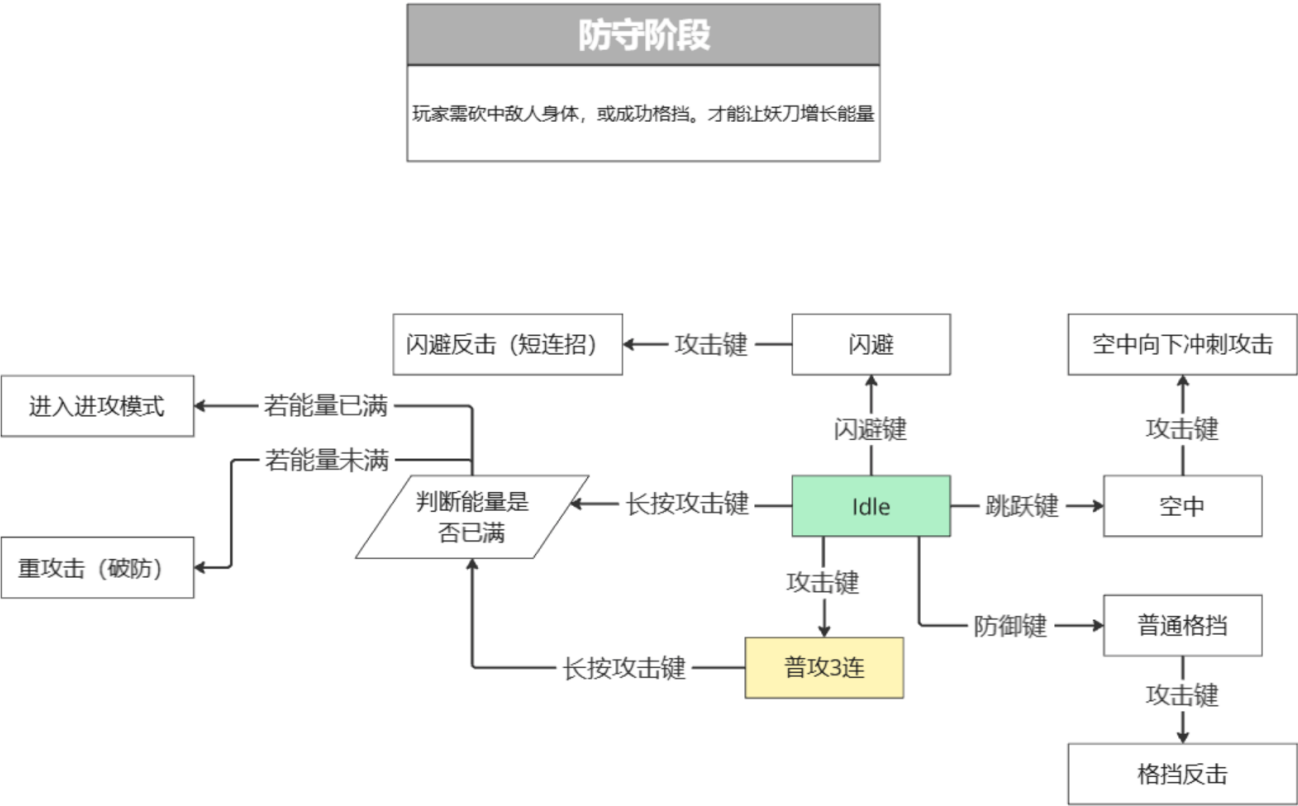
角色手持单手长刀，属于较为敏捷的存在，但相应的韧性和血量都一般。擅长使用格挡和闪避来避免伤害。

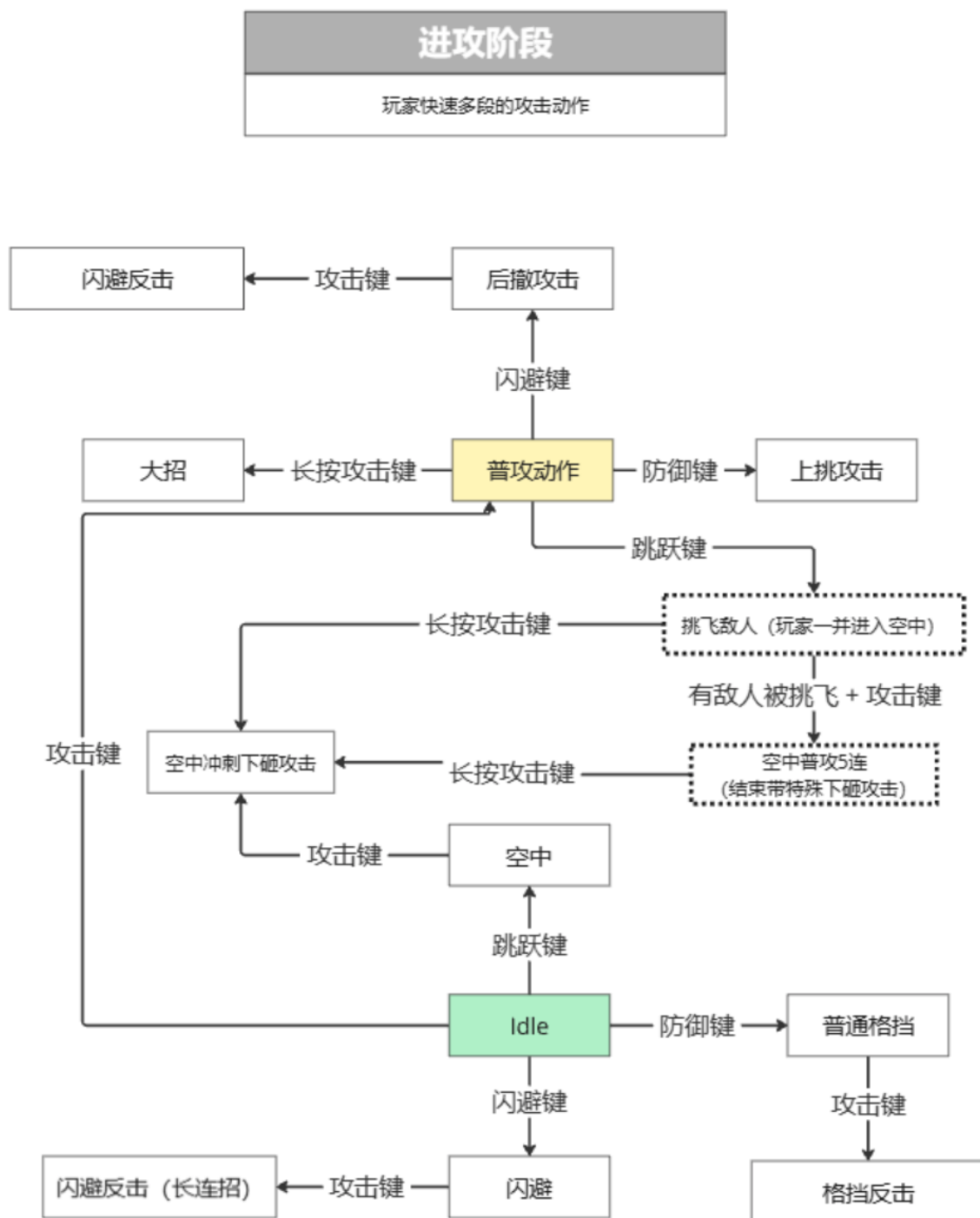
角色招式设计简述

- **防守阶段：**为配合设计目的，在此阶段的角色招式较为朴素，攻击频率较低，攻击伤害较低，配合相应的打击感表现等。主要展现角色的格挡能力和闪避能力，以及格挡和闪避动作后派生的强力招式。
- **累积能量：**玩家角色的平A砍中敌人身体（被格挡不行）后，可以获得能量。玩家通过完美格挡、弹反、以及进攻阶段的上挑斩也可以获得能量。
- **转换阶段：**玩家进行成功弹反后，如果它的能量条已满，则会自动提升至进攻阶段，并且伴随有6秒的时间能量不会下降。或者，站定在某个位置（即没有在进行任何动作时）长按攻击键，也可以提升至进攻阶段。
- **进攻阶段：**这个阶段的攻击招式更丰富，攻击动画的位移更大，攻击频率更快，伤害更高。并且最重要的是多了两个强力的招式。

- **上挑斩：**在任意普攻动作后接防御键可以使出上挑斩，如果在敌人将要击中你的一瞬间使用上挑斩，便可无条件打断非霸体状态的敌人当前的任何动作并使其进入硬直。
- **后撤攻击：**在任意普攻动作后接闪避键可以使出后撤攻击，后撤攻击本身带有一个向后的大位移，并且伴随着无敌效果，随后继续按攻击键可以继续使用后撤攻击的派生攻击，将会有一套强力的连招，可以打出较高的削韧值，使得防御中的敌人快速进入硬直状态。

角色连招设计





(上图中的虚线框为有设计但未实现的连招效果)

四、大剑Boss机制设计

Boss设计

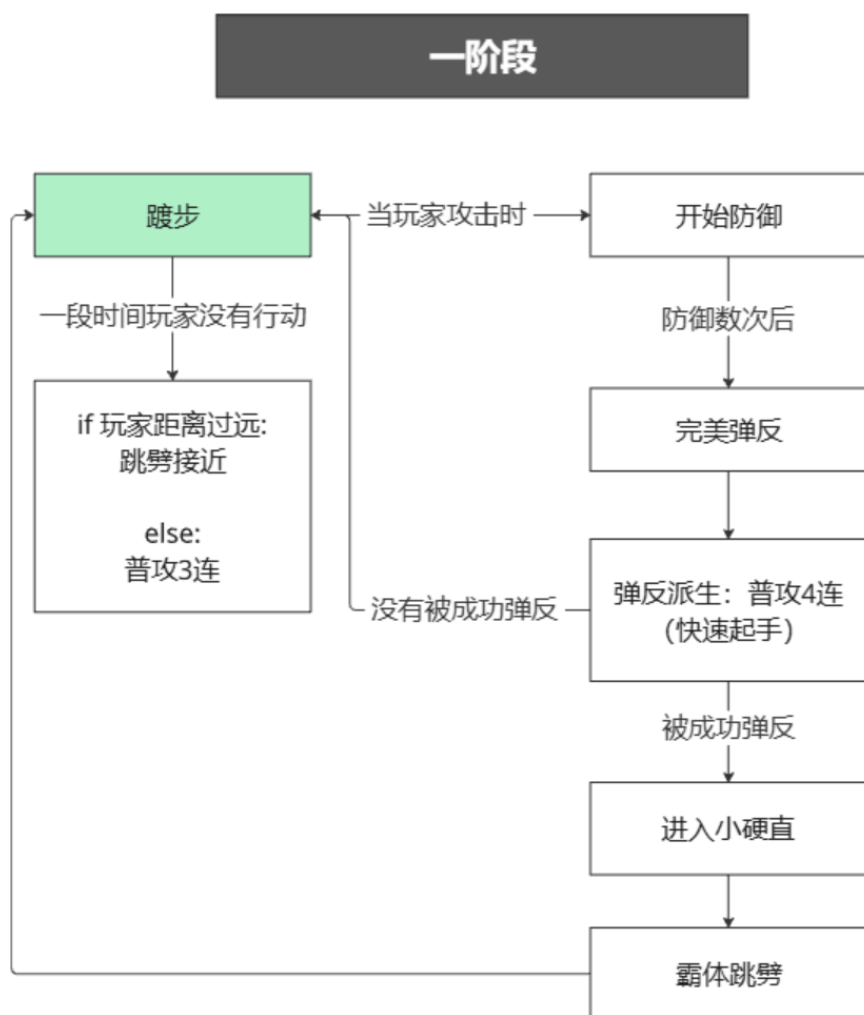
手持大剑的笨重大哥，血量和韧性都很惊人。善于将大剑进行巨大幅度的挥舞。定位是中前期Boss。

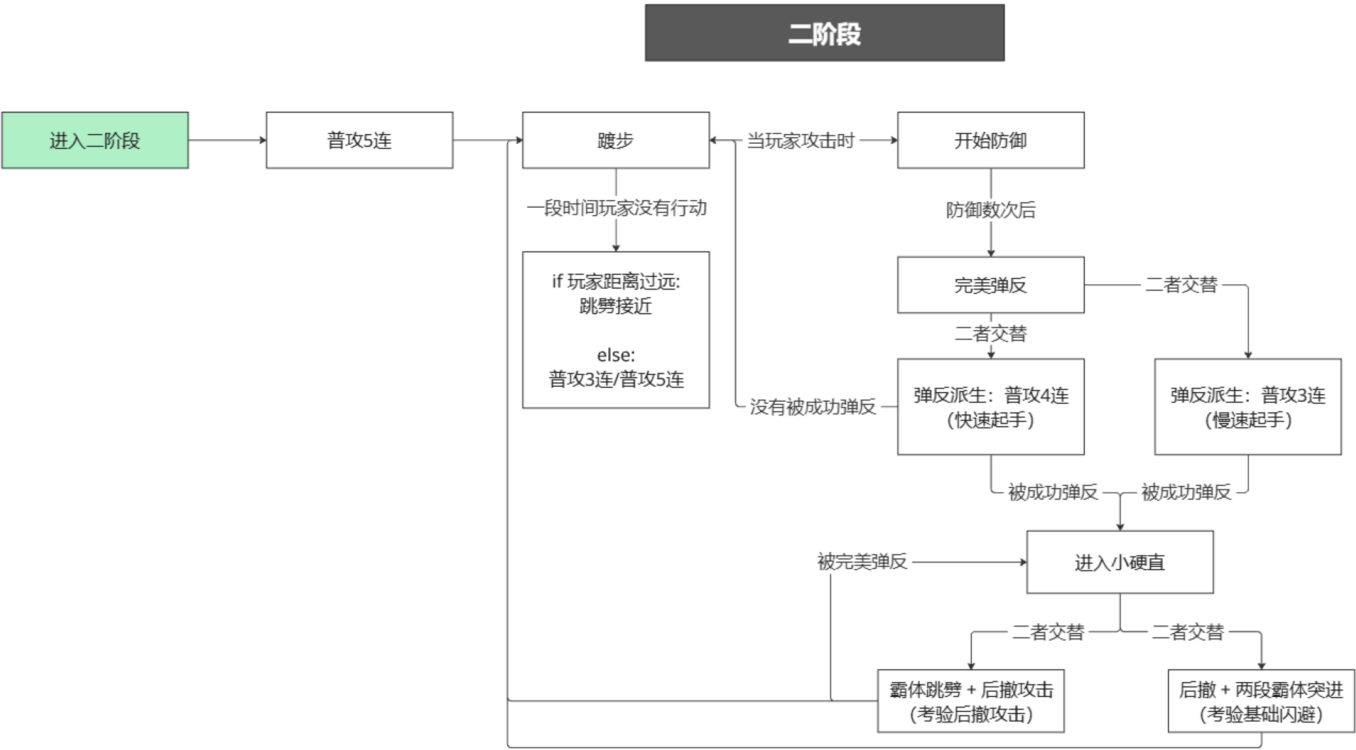
Boss招式设计简述

- 一阶段：

- 一阶段的目的是为了让玩家熟悉自己角色的操作以及与Boss交互的感觉。
 - Boss的连招路径相对单一，玩家如果找到了连招方式和应对方式之后，可以与Boss进入循环状态，直到Boss进入二阶段。
- 二阶段：**
 - 二阶段的目的是为了让玩家更进一步的熟悉操作，并且将与Boss立回交互的体验完全拉上来。让玩家利用进攻阶段的招式快速的应对Boss的出招。
 - 在原有的一本道的连招循环中加入两个新招式，并修改了原本的霸体跳劈为新的变体招式。如此修改后原本可以无脑进行的一阶段循环现在就需要特意观察Boss的出招，进行有针对性的操作了。

Boss连招设计





五、战斗机制详解

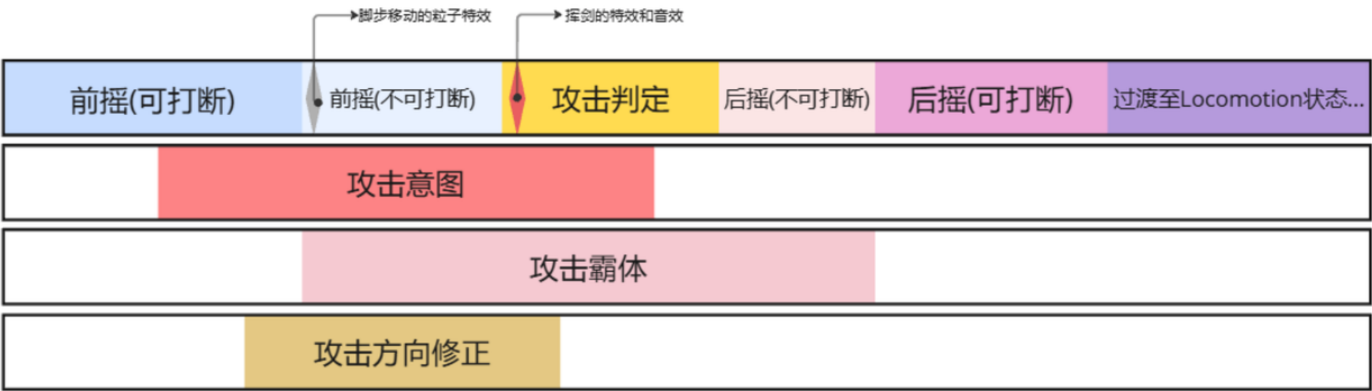
动作关键帧设计

设计目的

因为动作游戏需要进行的判定多种多样，且逻辑将为复杂。同时还需要兼顾打击感表现，角色操作手感等问题。因此希望将攻击动画进行拆分，将其分为多个片段以方便进行战斗表现实现、代码维护、数值修改等。

详解

游戏将玩家角色和敌人的每一个攻击动作划分为以下的多个阶段：



前摇（可打断）：在此状态，玩家可以通过**闪避和格挡**来打断当前的攻击动作。

前摇（不可打断）：在此状态，攻击动作不能被玩家输入打断。

攻击判定：在此期间，系统开启对应的攻击Hitbox。

后摇（不可打断）：此时，Hitbox关闭，玩家输入不能打断攻击动作。

后摇（可打断）：此时，玩家可以通过**闪避**来打断当前的攻击动作，也可以通过按下连招对应的攻击按键衔接下一段攻击动作。

过渡至Locomotion：此时，动画将过渡至Locomotion，玩家可以进行任何输入行为。连招记录被清空，此时按下攻击按键将从头开始连招。

攻击意图：将在玩家前方开启攻击意图判定区域。敌方在自由状态下将会试图格挡和闪避玩家的攻击。敌人也会启动攻击意图判定区域，玩家在区域内闪避将会触发成功躲避攻击的完美闪避。

攻击霸体：在此期间，玩家具有防御性能提升，可以抵抗更强的冲击力而不中断动作，同时具有霸体减伤。

攻击方向修正：在此期间，敌人和玩家可以修正自己的朝向。

时停机制设计

设计目的

- 明确传递攻防双方角色状态的转换信息，让玩家感知到从防守转为进攻的关键时刻。
- 突出攻击的打击感和反馈力度，使玩家在成功弹反时获得强烈的成就感。
- 保持连招流畅，允许玩家在时停期间快速输入下一段攻击指令，从而不中断整体战斗节奏。

详解

- **时停触发：**当玩家成功弹反敌人的攻击后，或当玩家完美闪避后，系统触发时停效果。
- **持续时间与中断：**时停效果通常持续1秒以上，但玩家可以通过及时输入攻击指令打断时停，迅速接入下一段连招。
- **反馈表现：**时停期间配合视觉（如特效、镜头延迟追踪）和音效（如混响、音频Pitch变化）反馈，强化攻防互换的瞬间体验。

能量机制

设计目的

- **鼓励防守与积累：** 在防守阶段，通过简单但富有打击感的格挡与闪避表现，促使玩家积极防御，并通过普攻和特殊防御动作获取能量。
- **实现攻防转换：** 当能量达到满值后，玩家能够自动或通过特定操作进入进攻阶段，从而释放出更为华丽和高效的攻击动作，提高战斗节奏和成就感。

详解

- **防守阶段：** 角色招式简单、攻击频率低，主要展示格挡与闪避，同时衍生出强力反击技能。
- **能量累积：** 普攻击中敌人（需成功命中而非被格挡）、完美格挡、弹反以及进攻阶段的上挑斩均能获得能量。
- **转换阶段：** 满能量后通过成功弹反或长按攻击键（站定状态下）触发，能量条在6秒内保持满值，确保玩家有足够时间启动进攻。
- **进攻阶段：** 提供更丰富的招式、加快攻击节奏、提高伤害，并新增两个关键技能——上挑斩和后撤攻击，前者能无条件打断敌人动作，后者则结合位移和无敌效果打造强力连招。

这种机制通过鼓励防守并奖励能量积累，使玩家在攻防转换中获得更大的操作空间与战术选择，从而显著提升整体战斗体验。

削韧机制

设计目的

因为游戏中的Boss会格挡玩家的攻击从而导致玩家的攻击无法产生收益，因此加入了韧性条这一隐藏机制。让玩家攻击到格挡中的Boss也具有收益。

详解

玩家的每一个攻击动作都具有一个固定的削韧值，砍中怪物后，若怪物正在进行防御，则削韧值将会削减怪物的韧性值。若玩家的某一次攻击致使怪物的削韧值归0，则怪物进入破防状态。

Boss的削韧条在每次破防倒地之后，其上限会上涨，因此它会越来越难配破防。但是每次破防它之后倒地的时间也会增加，从而给玩家创造更长的输出时间。

怪物对玩家的攻击没有削韧机制，玩家需要只需要在固定时间内精准的防御

冲击力机制

设计目的

打击感表现，展现攻击的强度。

详解

游戏中的冲击力一共分为5档：

档位	中文名	描述
UltraLight	超轻冲击	几乎不会打断任何的行为，对应的招式的伤害和削韧都较低，打击感表现也较弱。
Light	轻级冲击	会产生轻微的硬直，打击感表现较弱。
Middle	中级冲击	会产生些许的硬直，会有位移击退效果，打击感表现适中。
Heavy	强冲击	会产生明显的硬直和明显的击退效果，有强烈的打击感表现。
UltraHeavy	超强冲击	玩家会被直接击飞到地面上，有非常强烈的打击感表现。

玩家和怪物的每个攻击动作都具有一个固定的冲击力值。冲击力值的具体赋予是参考一个攻击的伤害、削韧值、以及攻击的动画表现出来的攻击方式决定的。

大体而言，冲击力与伤害、削韧值、动作形式的对应关系如下（玩家血量为100）：

档位	描述
UltraLight	攻击力<=4。削韧值<=4。飞行小道具的攻击或是连带小攻击。
Light	攻击力<=10。削韧值<=10。大剑Boss很轻动作的攻击/玩家防守阶段的普攻。
Middle	攻击力<=16。削韧值<=16。动作前摇幅度更大的，力度更大的攻击。
Heavy	攻击力<=25。削韧值<=25。蓄力攻击，或者非常强力的攻击。
UltraHeavy	攻击力>25。削韧值>25。霸体跳劈，霸体横砍等Boss招式。

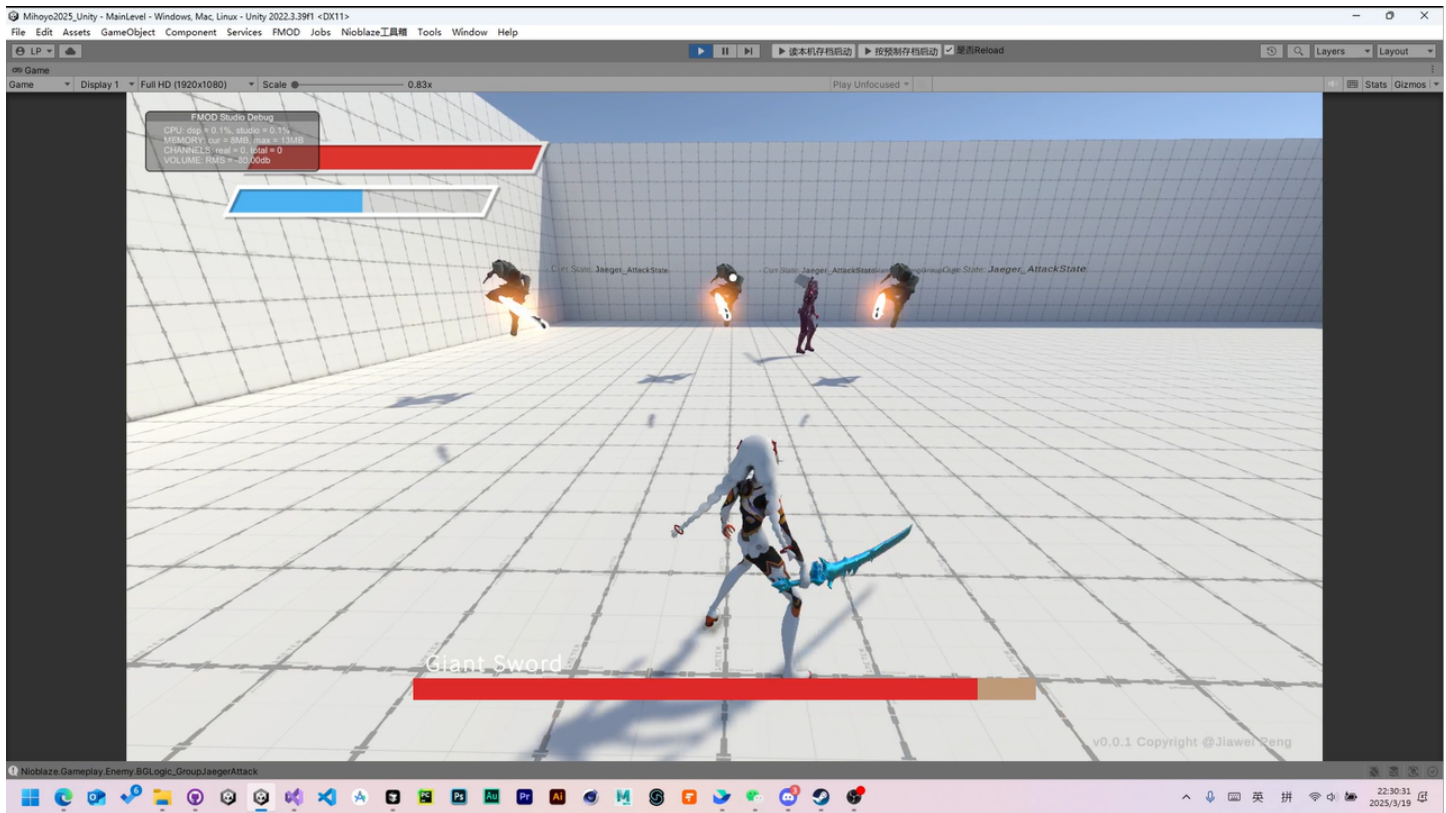
六、有设计但未能实现的机制

空中连段

原本期望在玩家进入进攻状态后，按下攻击键后接空格键，可以使出挑飞招式，将敌人挑飞到空中进行连段。这个技能对小怪100%生效，对Boss还需要有其他的特殊生效机制。比如小怪在空中可以任意被玩家连段，而被挑飞到空中的Boss在连段一小段之后便可以挣脱，并在空中对玩家进行连招攻击，逼迫玩家回到地面。

Boss与小怪协同作战

原本期望设计的Boss二阶段，设计上是准备制作多个小怪与Boss一同作战，并且期望通过统一的AI行为管理，来保证战场不混乱。



小怪与Boss协同攻击。图为小怪跳入战场并向玩家发射小匕首。

获得Boss的妖刀武器技能

击败Boss后，获得Boss的妖刀武器（大剑）作为奖励，两把妖刀具有不同的游玩机制。

特效配置

目前游戏中，Boss的攻击挥砍特效，以及玩家的部分攻击挥砍特效尚未配置。

音效配置

目前游戏中，击中敌人的反馈音效，以及游戏战斗的背景音乐还未配置。

七、附录

操作说明

按键说明

键盘

- WASD键：移动
- 鼠标左键：攻击键
- 鼠标右键：格挡键
- 鼠标移动：调整视角
- Q键：锁定键
- Shift键：闪避键
- 空格键：跳跃键

Xbox手柄

- 左摇杆：移动
- RB键（右肩键）：攻击键
- LB键（左肩键）：格挡键
- 右摇杆：调整视角
- 右摇杆按下：锁定键
- B键：闪避键
- A键：跳跃键

招式衔接和其他机制说明可以参考试玩视频

网络资源备注

- 打击格挡音效 - 来源：《只狼：影逝二度》
- Great Sword Animation Pack: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/great-sword-animation-pack-260640>

- Sword Animation Pack: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/sword-animations-pack-256301>
- Powerful Sword Pack(Great Sword + Katana):
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/powerful-sword-pack-great-sword-katana-183324>
- Epic Toon FX: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/powerful-sword-pack-great-sword-katana-183324>
- Amplify Shader Editor: <https://assetstore.unity.com/packages/tools/visual-scripting/amplify-shader-editor-68570>
- X Bot@Sword And Shield Power Up Animation: <https://www.mixamo.com/#/>
- FMOD for Unity: <https://assetstore.unity.com/packages/tools/audio/fmod-for-unity-2-02-161631>