

“韧性”系统：魂系游戏的动作核心

朱元璋

【摘要】随着科技的发展,电子游戏未来有可能大量地替代其他的艺术和娱乐活动,成为人们主要的生存方式。“游戏是否有益于人的塑造和教育”这一问题值得探讨。由《艾尔登法环》(Elden Ring)所代表的魂系游戏的动作核心,即“韧性”系统的不断发展和设计,有助于培养玩家勇往直前和沉着冷静的行为习惯,有益于人的塑造与教育。

【关键词】黑暗之魂;游戏机制;魂系游戏;艾尔登法环;“韧性”系统;游戏体验

【作者简介】朱元璋(Niaraeth),任职于北京大学视觉与图像研究中心,主要从事游戏研究(北京 100871)。

【原文出处】《文化艺术研究》(杭州),2023.4.102~111

游戏是否有益于人的塑造和教育?对于这个问题,历来有截然相反的两种意见:一种是游戏对人有益,一种是游戏有百害而无一利。但是,无论哪种意见都有其前提,即要明确具体对应的是哪一种游戏,针对的是哪一种人,在哪一种境遇之下产生效果。这些问题都需要辩证地来进行研究和思考,而不是仅仅设置一个问题,然后收集对于自己观点有利的例证和理论支持而忽视相反的理论。在几千年的讨论中,国内外都对这个问题有各种深刻的理解。电子游戏自出现以来,不仅逐步深入人们生活中的诸多层次和方面,而且随着科技的发展,未来还有可能大量地替代其他的艺术和娱乐活动,成为人们主要的生存方式。因此,对“游戏是否有益于人的塑造和教育”这个问题的讨论就再一次成为人们的关注焦点。

本文是对一款较新的游戏《艾尔登法环》(Elden Ring)所做的个案研究。相较其他电子游戏,这款游戏在具体的设计策略和操作方法上有所创造和更新,既获得了业界的大奖,也产生了巨大的经济效益和社会影响力,因此,笔者认为,对这款游戏本身进行辩证思考和研究具有一定意义。

作为针对特定游戏的个案研究,本文并不能全面展开关于电子游戏是否对玩家,尤其是青少年的身心有益的重大问题的讨论。本文只讨论该游戏对玩家行为习惯的影响。假设某种行为习惯经由这种

游戏可能减弱或受到损害,或者得到培养和增长,那么,究竟是如何在这个游戏中具体地达成这样的可能性的?游戏玩家会在游戏中有意或无意地形成一种行为习惯,而这种习惯往往因游戏的价值观和设定模式而被塑造。具体通过哪一种游戏设计和因素得以实施和实现?这样,我们就不会宽泛地来指称“游戏”会造成某个笼统的问题,而是转为讨论某种游戏对某种行为习惯培养的影响。进而,我们可以在运用这种游戏的功能时进行选择,如同药方一样,针对人的各种缺陷与病态进行具体的对症治疗。

根据这个研究,我们发现《艾尔登法环》这个魂系游戏会使玩家逐步形成勇往直前、沉着冷静的行为习惯。一款游戏能够达到这个效果,可以说是相当积极的收获。《艾尔登法环》作为一款电子游戏,为何能帮助玩家获得勇往直前、沉着冷静的行为习惯?该游戏的战斗机制及其产生的真实的沉浸式体验是其中的关键,本文将围绕这一问题略作阐述。相较于其他战斗机制,笔者认为,这套游戏战斗机制中最核心的部分就是精致地引入了“韧性”(Poise)系统,这也是该系列游戏最大的特色之一。

本文将先对魂系游戏做一简短的介绍,以便没有接触过该系列游戏的读者拥有理解的前提,进而梳理魂系游戏发展中饱含争议的“韧性”系统发展历史,并详细介绍《艾尔登法环》的“韧性”系统中攻击

所附带的“冲击力”概念。魂系游戏在战斗机制中的数据平衡为游戏顺畅和逼真的体验提供了基础。而其数据分型、细化和组合的精细在其他同类游戏中也几乎没有看到。这些因素对“韧性”系统的加持和配置,进一步使魂系游戏成为当代游戏发展过程中的典范。

一、魂系游戏概况

魂系游戏由日本游戏开发公司 From Software 开发,宫崎英高监制。第一部作品《恶魔之魂》(*Demon's Souls*)于 2009 年在索尼公司的 PlayStation 3(简称 PS3)上推出,至今,魂系游戏一共发售了 7 部作品(表 1),最新的是于 2022 年 2 月发布的《艾尔登法环》。

作为一个有着幻想背景的,界面简单、操控精细、死亡惩罚高的动作角色扮演游戏系列,该系列游戏自发售以来,自成一派,名为“魂系”(Soulsborne)。

该系列每部作品发售后都斩获各种年度大奖,特别是于 2011 年发售的《黑暗之魂》,在 2021 年获得了金摇杆奖 40 周年颁发的“终极史上最佳游戏”(Ultimate Game of All Time),超越了《我的世界》(*Minecraft*)、《塞尔达传说——旷野之息》(*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*)、《侠盗猎车手 5》(*Grand Theft Auto V*)以及《俄罗斯方块》(*Tetris*)、《太空侵略者》(*Space Invader*)等众多知名游戏。^[1]

与传统角色扮演游戏(Role Playing Game,简称 RPG)不同,魂系游戏的地图开放性及其偏操控而非偏数值的流程设计,为技术性硬核玩家引入了一种新的游戏方式。

在此之前,RPG 游戏里几乎没有纯技术类的游戏,比如科乐美(KONAMI)的《恶魔城》系列(*Castlevania*)、光荣(KOEI)的《真·三国无双》系列等,都是偏技

术类的动作角色扮演游戏。虽然此类游戏的技术因素是核心追求,但装备、等级也至关重要,在初始状态下无法通关。另一方面,魂系游戏发布前,只有第一人称、第三人称的射击类游戏、格斗游戏、竞速类游戏及突出个人操控技术的众多复古游戏,可以算作纯技术类游戏。

《恶魔之魂》于 2009 年给玩家们提供了两种可能,既可以通过重复的收集工作进行数据碾压,又可以完全通过技术实现通关,并在二者之间实现平衡,也由此开启了魂系游戏的超神之路。

二、“韧性”机制——魂系游戏的核心特色

魂系游戏《艾尔登法环》作为一款动作角色扮演游戏,其体验的核心是攻与防。但是,如何才能使这样的攻防与玩家的生理体验、动作经验直接和完美地配合起来?这就得确保这个游戏的玩家不是通过“数据”或“文字”被告知他达到了什么样的结果,而是通过自己的切身体验(涉及人在游戏过程中的生理和心理的综合体验),达到直接的感觉效果。如果要达到这样的效果,就必须建立如真实格斗般精致的动作设计和反馈系统。

精致的动作设计和反馈系统是通过具体的装备和使用的效果逐步推进的。在魂系游戏的首部作品《恶魔之魂》中,就开始引入一些独具特色的武器。例如它的标志性武器之一“大剑”,它源自日本漫画家八木教广于 2001 年连载的同名漫画中的标志性武器“大剑”(Claymore)。大剑的攻击,轻与重之间有非常连贯的过渡。从轻攻击转向重攻击,再转回轻攻击,都有过渡动作。而被砍到的敌人根据攻击强度、自身所穿铠甲、受到攻击方向的不同,会体现出不同的反应,这也是我们通常所说的游戏里的“打击

表 1 魂系作品发布情况

作品	发布年份	备注
恶魔之魂(<i>Demon's Souls</i>)	2009	Sony PS3 独占
黑暗之魂(<i>Dark Souls</i>)	2011	
黑暗之魂 2(<i>Dark Souls II</i>)	2014	宫崎英高监修
血源诅咒(<i>Bloodborne</i>)	2015	Sony PS4 独占
黑暗之魂 3(<i>Dark Souls III</i>)	2016	
只狼:影逝二度(<i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>)	2019	
艾尔登法环(<i>Elden Ring</i>)	2022	

感”。这种专门的设计,从表面上看只是武器的选择和变化,理论上说,八木教广的“大剑”只是一种象征性媒介,也可以选择外观类似或者完全不同的另外某种武器作为媒介,关键在于这个媒介所引发的玩家所感受到的某种动作的效果和反馈。人们并不是从这个武器中体会到了什么,而是在武器的击杀和防御的过程中,真实地体验到了某种感觉,这种感觉会作用于人的心理和生理,使玩家得以更深入地介入其中。

动作设计和反馈系统只有在互相应和的过程中才能使游戏的具体设计与玩家的个人感受和心理直接连通,因此,这里加入了一种反馈机制中的特殊方法,即本文特别强调的“韧性”机制。“韧性”是游戏中的一个尝试,实际上是把动作过程中主动的动作与在对抗中感受到这些动作的直接反馈变成一个对应的反馈检验系统,让玩家随时可以意识到,某个动作在行为过程中会获得什么样的后果,而这种后果,在这个游戏中,又是在试图模拟现实世界。各类铠甲在一定程度上能够抵消人体在受到攻击时做出的自然反应。游戏中不同材质的盔甲和铠甲所具有不同的性能数据是可以被检验和计算的,因此,不同武器对于不同对象的反应、应对不同敌人的体验,以及轻甲、重甲之间的区别等,构成了随时变化而不断被觉察的对抗关系。同时,这个机制与受到的伤害数值之间的增减并没有关系,其作用更多地体现在对游戏本身细微的“手感”与“真实度”上,即把像战报一样的游戏结果完全转化为玩家在游戏过程中真实的感觉和体验。这个机能也激发了玩家在现实格斗中所能得到的感受,不断地鼓励玩家进行自我保护和反抗打击,进而体验到赢得胜利时的真实感情和情绪。勇往直前、冷静沉着之类的战斗意志随之被调用出来。

(一)“韧性”在魂系游戏中的演变过程

“韧性”机制是一个逐步实验和增效的过程。我们现在根据该系列游戏整体的发展,对其增效的办法和设计的改进做一个完整的回顾,不是泛泛地从理论上看事情的进程,而是看他们怎么利用一些细节,一步一步地改进与加强这个机制。下面将详细梳理魂系游戏“韧性”机制的发展变化,借此,我们可以发现和理解这个核心机制是如何形成和完善的。

魂系游戏的第一部作品《恶魔之魂》中并没有“韧性”机制,只有在挥舞最重型武器的时候,可以无视其他攻击而继续动作。“韧性”系统由2011年的《黑暗之魂》首次引入,体现为一个不可视的缓冲数据条(韧性条),每个受到的攻击将提升此数据条一定的积累量,当数据溢出时,角色会有一个反应动作及其他动作的停顿。这一数据条与装备挂钩,《黑暗之魂》里面的防具分4个穿戴部分(头、身、手、脚)和2个饰品。越“厚重”的防具,系统提供的韧性防御数值就越高。

系统设计的常规韧性防御数值为0—100。轻甲的数值在个位数,防御数值在50以上的基本上都是重甲。根据武器类型的不同,普通的轻攻击、重攻击的韧性伤害(名为“削韧”)也有所不同。

在《黑暗之魂》里,当韧性条未滿时,玩家受到的所有攻击都不影响自身的动作。受到伤害后,这个缓冲条的恢复有两种方法:一种是当伤害溢出并做出反应时,韧性条归零;另一种则是一个重置倒计时,缓冲条的默认重置时间为5秒,从受到最后的伤害瞬间开始计时。这个较短的时间引发了游戏后期的厚重铠甲带来的韧性,这相对于其他的游戏攻-防机制太过强势。身着全装备时,这个倒计时甚至降为3.3秒左右。因此,玩家只要稍微脱离战斗,即可完全恢复。^①这就导致当玩家与玩家的对战时,多数人都使用一个模板化的装备配置(名为“Giant Dad”),从而减少了游戏本身的多元化所带来的乐趣。

“韧性”的重要性在于,解决了魂系游戏中的先手问题。魂系游戏,基于其与格斗游戏的相似之处,是一个先手占极大优势的游戏。如同格斗游戏中玩家会被高手“连击”,魂系游戏在初始时也是如此。“韧性”的引入导致先手的重要性降低,玩家直接的心理冲动和行为方式就发生了改变。玩家需要更多地去思考自己行为的后果,而不单单只是“勇往直前”。而这个改变又是通过游戏中的试错慢慢积累的。这个游戏中的系统,既鼓励参与者积极行动,又能养成玩家“沉着冷静”的心理和生理习惯。

再接着分析“韧性”机制的提升和转化。

《黑暗之魂2》是宫崎英高唯一没有作为总监参与的游戏,可谓他人“代笔”之作。在一些老魂系玩家看来,此作的手感也与其他作品有所不同。在该

作中,所有的数值都中规中矩,有着传统RPG模式的抗性、防御等级,只是在内容方面加入了一些新的功能与设定,比如双头剑、双武器双持等。在“韧性”系统方面,除了沿用上一代的常驻韧性外,《黑暗之魂2》增强了一个从《恶魔之魂》开始的机制——动作“霸体”。霸体状态通过挥舞重型武器自动生效。在霸体状态下,受到的削韧伤害会减半,但当韧性条溢出时还是会被打断动作。不同于《黑暗之魂》,在该作中,在韧性条溢出之前,被任何攻击打到都会有一个小小的“抖动”,但并不会影响动作的连贯性及玩家的操控。“韧性”的恢复机制改为了实时恢复,但每秒恢复0.56点,大概需要20秒以上韧性条才能充满。^②

《血源诅咒》是宫崎英高的“试水”之作,与《黑暗之魂2》几乎同时期开发。此作中没有韧性面板,主要的战斗流程依赖玩家角色的躲避与快速的移动。该作的特色是一种名为“处决攻击”(Visceral Attack)的状态。处决系统是一个面向无防备敌人的固定攻击动作,和格斗游戏里的“投技”相似,在该系列里名为“致命攻击”(Critical Attack)。在触发“处决”后,玩家角色与敌方都将处于无敌状态,直到动作结束。^③

回顾《艾尔登法环》之前的魂系作品,在最初的《恶魔之魂》中只有两种触发“处决”的方式:弹反,使用盾牌或武器在敌人武器碰到自身时将其偏移开,形成无防备的状态,对此状态下的敌人进行攻击即可进入处决状态;背刺,在敌人背后一定区域内进行轻攻击,攻击时将进行处决攻击。发展到《黑暗之魂1》,触发方式又增加了一种:下落攻击。这是一种从高处跳下时进行攻击,落到头上进行特殊的处决动作,只对某些大型敌人有效。《血源诅咒》中的弹反与背刺都采用了另一种触发方式,并且首次对boss敌人有效,这也给后来的《艾尔登法环》贯穿全游戏的“韧性处决”机能打下了基础。

《黑暗之魂3》中,“韧性”系统进行了一次大改。首先,取消了常驻韧性。整个“韧性”系统被重新设计,主要为霸体系统服务。防具所带来的韧性面板不再是缓冲的总量,而是在受到攻击时,减免受到的削韧攻击的百分比,最多为60%左右。新“韧性”系统有一个初始点(100点),在进行有霸体的动作时,这个数值乘以当时动作的霸体基数(通常为30%左右),

得出的值则为可有效防御动作被打断的韧性缓冲值。不在霸体状态时,受到攻击,动作则会随时被打断,同时袭来的攻击的削韧值也会从100点里扣除。在初始点不满的情况下,进行有霸体的攻击动作时,霸体基数会按照剩下的点数来进行计算。新的“韧性”系统改回了使用重置时间,设为30秒,在30秒内没有受到伤害,则恢复至100%。此外,除了伤害溢出会重置,自己的某些攻击也会将韧性值提升至80%,某些技能甚至能提升至100%。

这个系统所带来的结果是,不论穿多厚的重甲,在使用较轻型武器或没有霸体的武器时,动作随时都可能被他人打断。这种设定影响了玩家之间对战的整体节奏,玩家需要更小心地观察敌人的攻击,需要更主动地进行攻击,在敌人开始攻击前抢到先手,更加强调动作游戏的体验。

《只狼:影逝二度》采用了与前几部作品完全不同的战斗系统,“韧性”系统在此表现为一个动态的“架势条”。当架势条打满以后,等同触发了《血源诅咒》中的处决模式,对于普通敌人,处决时是一刀毙命,对于boss则需要重复清空并触发2次或3次。

《艾尔登法环》里的“韧性”系统是前几部作品的集大成者。在《黑暗之魂》三部曲中,“韧性”系统改了又改,但总是差强人意。《艾尔登法环》的“韧性”系统通过融合《血源诅咒》里的处决系统与《只狼:影逝二度》里的架势条系统,达到一种较为平衡的状态。例如,常驻韧性回归,移动时,较高的韧性可以抵挡1到2次攻击。不过,韧性的重置时长与《黑暗之魂3》一样,还是30秒。所有敌人的韧性条恢复速度有新的动态计算方式。此作中韧性值以达到65为基准,韧性值达到65时,5秒后归零,其他的数值则根据与65的比例来计算,比如韧性值130的敌人需要10秒后才能恢复,而韧性值30的敌人则只需2.3秒左右。敌人的削韧伤害在此作中被统一至50或100,即需要达到51或101,韧性面板才能抵挡1次或2次攻击。玩家的普通攻击由武器冲击力决定能否打断敌人的动作,而韧性条被打满后,目标就会进入被处决状态。相较于受到其他攻击,最后一个打满韧性缓冲条的攻击所附带的冲击力决定了玩家所控制的角色会有怎样的反应动作。

通过以上分析,我们会注意到,“韧性”机制逐步实验和增效的过程是通过各种尝试、试错逐步推进的,而且不是从一个方向上,而是从几个方向上进行不同的试探,最后达到了预期的效果。由此可知,在该系列整体设计演化的过程中,有一个从不同的面向逐步改进“韧性”系统的过程,而且这个变化过程是在具体的角色与玩家体验的互动配合中逐步进行的。只有通过这样一些具体的分析、切实的试验和试探,才得以让人在游戏过程中逐步获得勇往直前,同时冷静、不莽撞的行为习惯。

(二)韧性中的冲击力

冲击力是武器攻击动作附带的一个属性。这个属性决定了敌人受到攻击动作后有怎样的反应。在

《艾尔登法环》中,一共有12种冲击力,其中包括了4种受到武器普通攻击的反应、4种不同的击飞、1种推开、1种砸趴、1种击倒在地,以及《黑暗之魂2》里出现的、不影响动作的“抖动”。

这一附加属性与之前提到的不同武器种类的削韧数值有近似之处,但又是独立存在的。动作游戏玩家可以理解为每个攻击动作所附带的硬直、浮空、击倒、击飞等附加的状态。

下面我们将从4种基础的冲击等级开始,讲述冲击力在游戏里的表现。

《艾尔登法环》里共有30余种武器类型,是历代魂系游戏中最多的。根据普通攻击时不同冲击力的大小,可将近战武器分为4类(表2)。

表2 《艾尔登法环》武器类型-韧性相关数据列表

冲击力	武器类型	武器英文名	削韧值(轻攻击)
微冲击	短剑	Daggers	30
	刺剑	Thrusting Swords	40
	拳套	Fists	50
	火把	Torches	30
	小盾*	Small Shields	50
短冲击	直剑	Straight Swords	50
	重刺剑	Heavy Thrusting Swords	55
	曲剑	Curved Swords	50
	刀	Katanas	50
	双头剑	Twinblades	50
	斧	Axes	50
	锤	Hammers	60
	连枷	Flails	60
	矛	Spears	50
	钩爪	Claws	30
	中盾*	Medium Shields	55
中冲击	大剑	Greatswords	101.75
	大曲剑	Curved Greatswords	101.75
	大斧	Greataxes	101.75
	大锤	Great Hammers	120.25
	大矛	Great Spears	101.5
	戟	Halberds	92.5
	镰刀	Reapers	92.5
	软鞭	Whips	40
	大盾*	Greatshields	111
长冲击	特大剑	Colossal Sword	144
	特大武器	Colossal Weapons	144/168

(说明:标*的作为攻击武器使用。表内不包括远程武器,如小弓、弓、大弓、弩、弩炮,也不包括施法用具,如辉石杖、圣印记。)

同时,冲击力又可以根据效果进行分类(表3)。微冲击、短冲击、中冲击与长冲击这4种基础冲击力,会造成微硬直、短硬直、中硬直与长硬直的不同效果。

如前所述,普通敌人对每个普通攻击的动作反应主要基于冲击力,而不是削韧。这里,每个敌人都有自己的冲击力抵抗等级:无甲、较弱的敌人会受到微冲击影响,通过拳套、刺剑等也能打断敌人的动作;有些穿着厚重的大型敌人则只能被长冲击或更高级的冲击力打断动作;boss级敌人完全不受任何冲击力的影响。

对于玩家来说,前4种基础冲击力导致的动作反馈在韧性条积满后才出现,而更强势的击飞、击倒等冲击力则会无视韧性,有些能强行击倒或击飞角色。以表3中使用相同动作(击倒并震飞)的4、7、10号为例,它们在该表中的几组数值完全一致,但一个只能击飞不在防御状态的角色,一个能击飞使用武器防御而非盾牌防御的角色,最后一个则完全无视玩家动作,只要打中,即使使用盾牌防御也会被击飞。

对于boss来说,只能通过削韧来让其进入处决

状态,因此,怎样将削韧伤害最大化,需要玩家自己去找到平衡。

表3只包含了单手、轻攻击的基础削韧值,其他攻击的削韧算法大致如表4所示。双持(将单手武器用双手拿起)时,削韧值会在最终值上增加10%,削韧值的计算方式则是单纯的加法。

(三)韧性在对战中的运用与表现

在《艾尔登法环》中,充分利用自身武器的削韧来打断他人的攻击,同时利用防具带来的韧性来抵抗,使自己的动作不被打断,是有效生存的要点。

在此作里,普通敌人与玩家角色使用的是两种不同的韧性判定系统。敌人的韧性条被用来触发“韧性处决”的状态,这个状态由最初的“致命攻击”以及《血源诅咒》的“处决攻击”演变而成。通常,一个普通敌人被打满韧性条后就能被处决,而有些boss甚至与“只狼”一样,有2次抵挡处决状态的能力。如果能够保证自己武器的冲击力时刻大于目标敌人的冲击力抵抗等级,或能保证通过连招打满敌人的韧性条,就可以每次攻击时都阻止敌人的任何动作。

表3 《艾尔登法环》冲击力列表

冲击力	效果	玩家模型硬直动画编号	玩家模型硬直时长(秒)		硬直动画无敌帧	是否无视韧性系统强制产生硬直
			可翻滚为止	可使用战技为止		
0	无硬直	无	无	无	无	不无视
1	短硬直	5100—5134	10	7	无	不无视
2	中硬直	5200—5234	25	30	无	不无视
3	长硬直	5300—5334	35	30	无	不无视
4	击倒并震飞	5400—5470	69	107	0—70	无视
5	推开	5500—5570	25	30	无	不无视
6	砸趴	5700	30	52	0—31	无视
7	击倒并震飞	5400—5470	69	107	0—70	无视
8	微硬直	5000—5002	10	10	无	不无视
9	向上击飞、身体翻转	5710	73	82	0—74	无视
10	击倒并震飞	5400—5470	69	107	0—70	无视
11	原地击倒	5600—5630	45	116	0—81	无视

表4 《艾尔登法环》攻击动作加成削韧表

表内轻攻击削韧值	重攻击	轻跳跃攻击	重跳跃攻击
小于等于60	轻攻击的2倍	轻攻击的1.5倍	轻攻击的4倍
大于60,小于144	向上取整十	与轻攻击相同	重攻击的2倍
大于等于144	与轻攻击相同	与轻攻击相同	轻攻击的2倍再减去1/6

防御方面,正如上文所述,普通非玩家敌人的普通削韧值在《艾尔登法环》中被定为50,与直剑、曲剑、打刀、矛等的普通轻攻击相同。如此考虑,如果将自身的韧性值加至51及以上,则可以抵抗普通敌人以及以上武器的一次攻击带来的迟缓,并且可以通过翻滚等来躲避第二次连击。

与玩家对战时,有几类与前述武器同冲击等级的武器,比如重刺剑、锤、连枷等,其削韧值会超过50,最多达到60,因此,为了在战斗中不被“连击到死”,就需要将自身的韧性值加到61以上。此时,甚至可以抵挡2次来自短剑类型武器的攻击。考虑到魂系游戏中重型武器的起手速度,玩家通常可以直接通过躲闪来避开重型武器,而无须再穿重甲,并将韧性值加到101.75以上。

攻击方面,如果想打出单发最高的削韧效果,根据表4的数据,使用重跳跃攻击是最佳的。而使用重型武器时,并不需要使用普通重攻击,因为其削韧和轻攻击是一样的。

将不同武器所带来的不同冲击力混合搭配,即可在战斗时体验魂系游戏的“真实”感。

三、韧性外的战斗数据

正如前文所提到的,游戏带给人的体验都是由数值决定的,通过微调数值而产生的细腻差别则需要游戏总监来进行把握。比如,魂系游戏里的“代笔”之作——《黑暗之魂2》就是一个例子,此作的“手感”与其他魂系作品不太一样。究其原因,主要是在伤害与防御的数值设计上,尤其是在防御系统的减免比例上,此作有阶梯化的趋势。因此,《黑暗之魂2》和魂系游戏的其他作品,就如同克里斯托弗·诺兰所导演电影的剪辑版、公映版一般,带给人的体验都不相同。

(一)物理攻击类型

对于物理攻击,魂系游戏使用了传统的BPS系统,即Bludgeoning(钝器伤害)、Piercing(穿刺)与Slash(即斩)。这是一个传统的系统,早在1989年,RPG游戏鼻祖《龙与地下城2》(Advanced Dungeons and Dragons 2)就引入了这一系统。此系统也是为了模仿现

实社会冷兵器战斗里不同的武器与防具(矛与盾)之间的对抗。

魂系游戏中3种不同的伤害类型除了对应不同种类的生物,对于轻型、中型与重型铠甲也有不同的加成。比如:对于没有铠甲的对手,斩击有优势;对于穿着中甲(轻甲、锁子甲等)的对手,穿刺伤害较强;钝器伤害则是为了对抗重甲,比如中世纪欧洲所用的战锤等武器可用来对抗全身板甲的敌人。对于其他生物来说,斩击可对抗无甲的动物、植物,穿刺可对抗厚皮的野兽,而打击则用于对抗骷髅怪、水晶、石头怪等。

由于魂系游戏是三维空间里的动作游戏,挥舞武器时的动作表现比桌游、2D游戏及策略游戏更加能够体现不同武器类型之间的区别。同样的挥舞轨道,在使用不同类型的武器时产生的伤害差异也是魂系游戏相比其他游戏更精细的地方。

在前文所说比较规整的《黑暗之魂2》里,不同种类武器的物理伤害分5个等级:强(70%,-30%)、较强(85%,-15%)、中(100%,+-0%)、较弱(135%,+35%)与弱(150%,+50%)。大多数敌人处于3种武器伤害的普通等级,而如果某个敌人对某等级有较强的抗性,则会在另一种类型存在弱项,最低到最高相距1倍有余。不同类型的敌人并没有被归入各个阶层里,而是都有着自己独特的数值,根据本身定位的不同,比如是否穿着重甲等,都会有所不同。

同时,为了减少开发的困难与给玩家太多选择的麻烦,《艾尔登法环》的物理系统里多了一个“通常”(Standard)类型,取代了斩的地位,而斩类伤害则专门给了曲剑、镰刀、刀等一系列带弯刃的武器。“通常”类型伤害没有太多弱势,但也没有什么优势。

(二)非物理攻击类型

《黑暗之魂》作为一个西方魔幻题材的RPG,除了物理攻击外,多种多样的魔法也是一大特色。其中的非物理攻击类型,名为属性攻击。下页表5为魂系游戏5个西方魔幻题材作品(不包括《血源诅咒》《只狼:影逝二度》)中出现的属性伤害。

魂系游戏里,不同状态下的敌人有不同的抗性

表5 魂系游戏属性列表

属性类型	出现作品
法术 Arcane	所有作品
火焰 Fire	所有作品
雷电 Lightning	《黑暗之魂1》之后
黑暗 Darkness	《黑暗之魂2》《黑暗之魂3》
神圣 Holy	《艾尔登法环》

加减。比如,在雨中、水洼等有水的地方战斗时,火系伤害有所减免,而雷系则有所增强。而与物理伤害一样,某些属性对某类敌人有奇效。较多的口诀如“毛多弱火”及“金属导电”等常识也被搬至游戏中。在《黑暗之魂2》里,玩家与敌人共用一套非物理的防御等级系统,名为抗性。普通抗性分8个等级:无、极少、少、中、高、极高、极致、免疫,抵抗属性伤害比例分别为:0%、10%、15%、30%、50%、70%、85%、100%。

四、游戏外的战斗体验

除游戏屏幕外,《黑暗之魂》的动作体验还有一个增加沉浸感的机制。

《黑暗之魂》于2012年8月首次登录电脑PC上的蒸汽平台(Steam),重制版于2018年5月推出。许多人第一次接触所谓的魂系游戏都是在电脑上,并且使用鼠标与键盘来操控角色。出于各种原因,当时的系统环境体验并不是很好。即便如此,《黑暗之魂》也收获了一部分粉丝。

手柄输入控制设计是保障优质游戏体验不可忽视的一环。魂系游戏最初推出时,是用游戏手柄来操作的。手柄上方每侧有两个肩侧按钮,分别对应轻攻击与重攻击。玩家左手控制角色左手的动作,右手控制角色右手的动作。这种角色动作一一对应玩家的操控动作的设计让玩家能够非常快地进入角色,能够更加自然地去操控游戏角色。

五、结语

以上对魂系游戏核心机制的分析,只是想进一步揭示《艾尔登法环》这个游戏超越其他游戏的可能性和达到这种效果所具体实施的数据方法和改进措施。

从玩家的角度来说,魂系游戏之所以引人入胜,不仅是因为其恰到好处的平衡、仿真的打击感,还包括让玩家通过自身努力提升自己的控制力、跨越之前的困难的这种设定。其精致、完整的程度,令许多玩家可以如从事科学研究一样对游戏进行分析,通过自身的努力、长期的观察、互动与记录,多次测试和验证,从而获得数据,形成理论,然后进行论证,最后再进行发表和交流。在测试与验证环节中,玩家可能会发现众多在已解码的数据中并未包含的机能,而所有此类机能作为一个整体,构成了游戏体验的全部。

从游戏开发者的角度讲,《艾尔登法环》游戏提供了一个优秀的范例。作为当代文化不可忽视的一面,电子游戏所呈现的世界观正逐渐影响其他的文化领域,甚至形成新一代的世界观。正如文章开头所言,大量的玩家因为对魂系游戏的深入体验,潜移默化地形成了一种行为习惯,这或许正是电子游戏对社会构成积极影响的一个方面,有益于人的塑造和教育。

注释:

- ①参见:<https://darksouls.wiki.fextralife.com/poise>。
- ②参见:<http://darksouls2.wikidot.com/poise>。
- ③参见:<https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Visceral+Attack>。

参考文献:

[1]Tyrer, Ben. "Dark Souls crowned Ultimate Game of All Time at Golden Joystick Awards"[EB/OL].(2021-12-25)[2023-06-25]. <https://www.gamesradar.com/dark-souls-is-your-ultimate-game-of-all-time-at-the-golden-joystick-awards/>.