

格斗美学 与 手游时代的战斗体验

关于我

- 25年游戏龄
- 10年动作格斗游戏制作经历
- 独立开发Flash格斗《拳皇Wing》
- 闪翼游戏创始人



何谓格斗美学？

暴力美学？

打击感？

爽快感？

技术

■ 客观规则：程序&美术制作

艺术

■ 主观体验：光声效果、视听感受

**格斗美学 是一种游戏表现力，
强调动作、节奏、特效、音效，
通过视觉与听觉的综合体验
产生的一种愉悦的心理体验**

格斗美学对于游戏的战斗表现力，
无论是**动作格斗**游戏还是**回合制RPG**，
都有极大意义。



■ 经典的格斗美学

■ 格斗美学的要素

■ 手游时代格斗美学

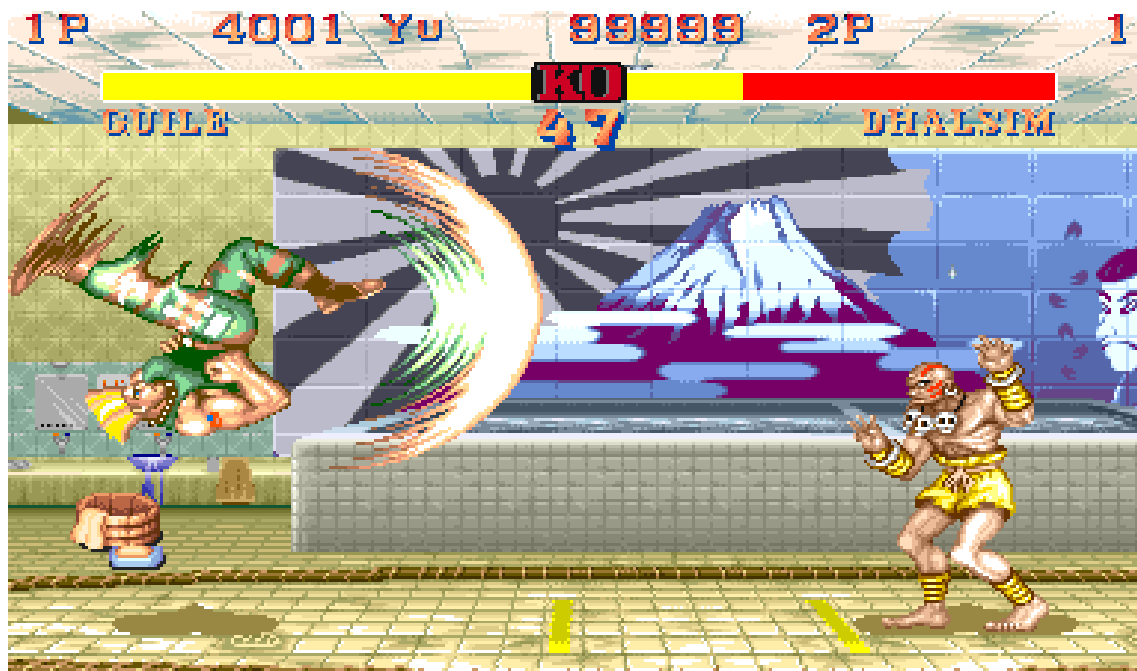
经典的格斗美学

Representatives of Fighting Aesthetics

2D

Evolution of Fighting Aesthetics

2D



街头霸王

2D



拳皇

次时代2D

Evolution of Fighting Aesthetics

次时代2D



罪恶装备

次时代2D



苍翼默示录

3D

Evolution of Fighting Aesthetics

3D



- 经典的格斗美学
- 格斗美学的要素
- 手游时代格斗美学

格斗美学的要素

Elements of Fighting Aesthetics

格斗美学的要素

1. 攻击表现

攻击表现

动作3阶段

「起招」
「攻击」
「收招」



攻击表现



起招



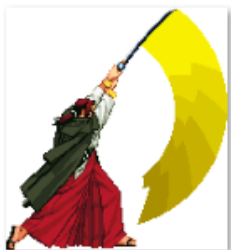
攻击



收招

关键帧

攻击表现



起招

攻击

收招

动作特效 视觉衔接

攻击表现

动作特效

- 刀光
- 拳风



视觉衔接

格斗美学的要素

2. 攻击判定

攻击判定

判定范围

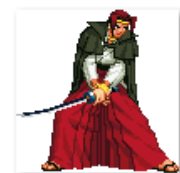
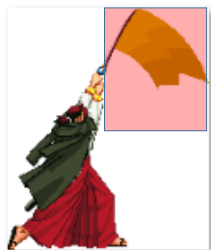
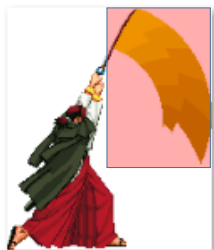
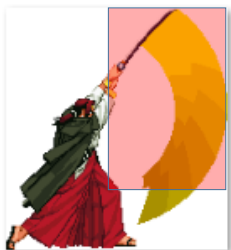


攻击判定



攻击判定

判定时机



开始帧、持续帧

攻击判定

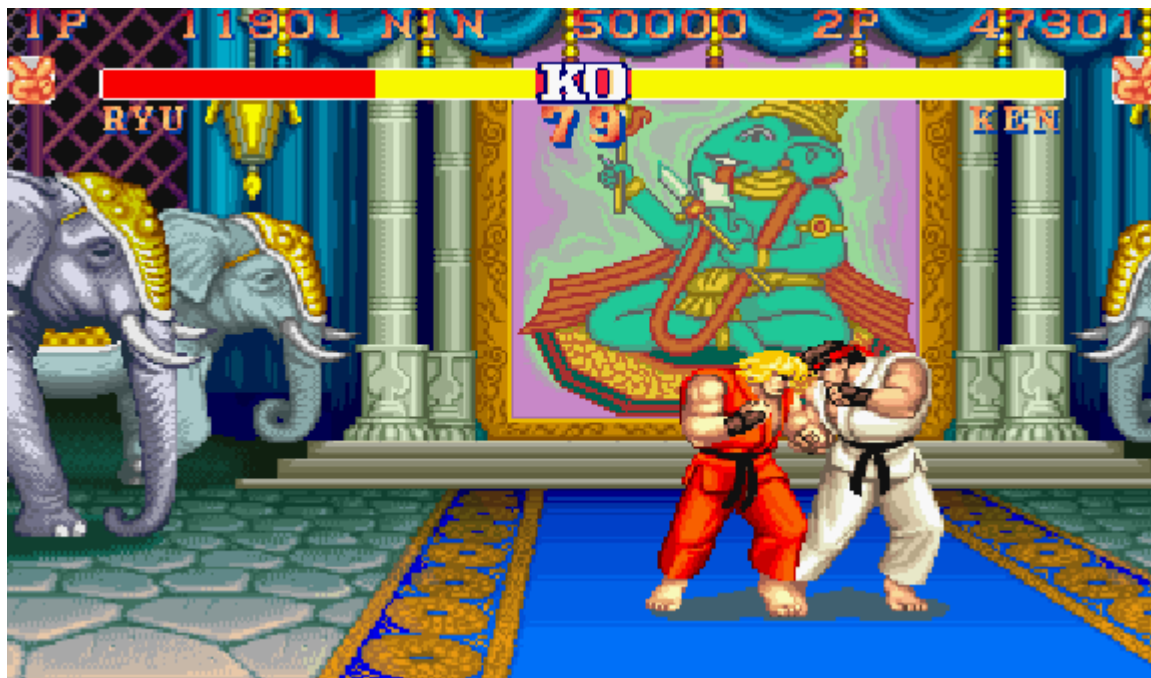
判定时机



攻击判定

判定节奏

- 判定段数
- 判定间隔



2段判定

攻击判定

判定节奏



3段判定



格斗美学的要素

3. 受击反馈

受击反馈

受击动作+受击运动

击退



击飞

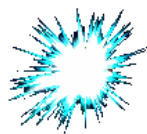


击倒



受击反馈

受击特效+受击音效



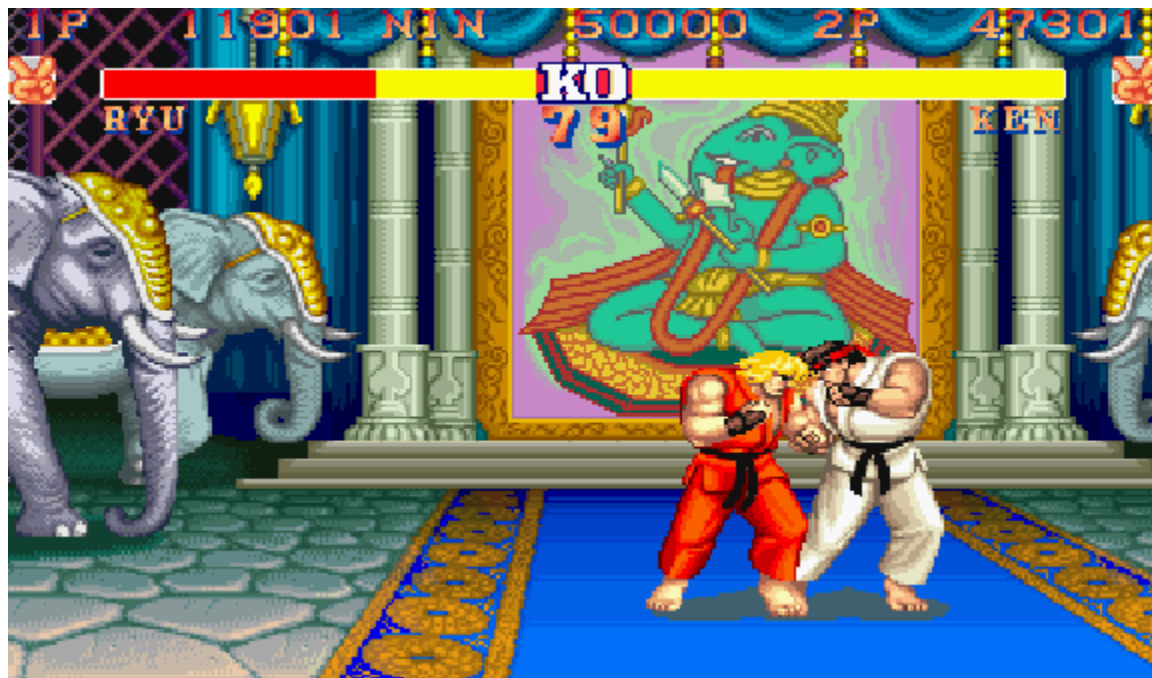
受击反馈

硬直 — 力度感的体现



受击反馈

硬直 — 力度感的体现



受击反馈

硬直 + 震动



受击反馈

硬直 + 震动



- 攻击表现
- 攻击判定
- 受击反馈

以上是打击感的最核心要素

格斗美学的要素

4. 背景特效

场景特效

动态背景



场景特效

红底反色



场景特效

白底反色



格斗美学的要素

5. 镜头

镜头

运动

- 缩放
- 平移

时间

- 减慢
- 加快

特效

- 速度线
- 聚焦线



格斗美学的要素

6. 特写

特写

2D立绘 Cut in



特写

2D立绘 Cut in



特写

3D实时渲染



特写

3D实时渲染



格斗美学的要素

7. 风格化

风格化



风格化



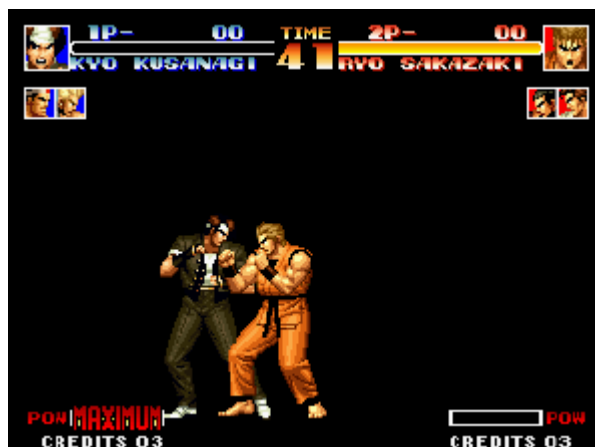
格斗美学的要素

其他效果

其他效果

受击变色特效

- 红炎
- 蓝冰
- 紫电



其他效果

残影效果



其他效果

破碎效果



综合演示

2D



3D



- 经典的格斗美学
- 格斗美学的要素
- 手游时代格斗美学

手游时代的格斗美学

Fighting Aesthetics in Mobile Games' Age

《影之刃》



《火柴人联盟》



《Never Gone》





格斗美学

在**其他类型游戏**中的应用



《北欧女神》



1999年PS平台

《Project X Zone》（交叉领域计划）



2012年3DS平台



NDS 《机战OG传说》后续作品

《Fate-Grand Order》



2015年移动平台



格斗美学的展望

Prospect of Fighting Aesthetics

Thank you!



