《黑暗之魂 3》系统策划方向游戏拆解案

一、 摘要

《黑暗之魂 3》的核心设计并非单纯将玩家的数值设置的很弱，然后将敌人数值加强，而是让玩家用生命值、精力值、专注值、元素瓶等资源与死亡后会掉落的灵魂和余烬状态来承担战斗中的风险。而失败后解锁的篝火、捷径，获得的物品和角色成长，还有玩家在游玩途中积累的经验会保留。所以在同一段内容的每次重试玩家基本都是在不断变强并总结经验，最后达成游戏目标的过程。

二、 玩法循环

（一） 主要循环

当玩家每次进入区域，可以从地编中所表达的有限信息中构思一个大概的路线，然后通过进一步的观察和探索来摸清敌人、具体地形、资源位置和捷径，并使用角色的生命值等资源来逐渐推进。在成功后通常可以获得灵魂、材料、篝火等奖励，因此可以持续深入探索。若在探索途中失败，玩家身上的灵魂则会全部掉落，若使用了余烬，则余烬状态也会结束，然后需要回到上一个篝火来重走路线。虽然失败会掉落灵魂和余烬状态，但不会完全清零，玩家会保留这段探索的相关记忆、捡拾的物品和开通的捷径，并且掉落的灵魂可以重新拾取，玩家也可以依靠刚才探索所了解的内容来改变路线和策略，而不是单纯的重复刚才的探索中所做的操作。

所以整体的基本玩法循环应该是这样：首先决定路线，然后逐渐试探并进行战斗，在战斗和探索中消耗资源，同时获得灵魂、物品、捷径或单纯的信息，之后死亡或是到达下一个篝火进行整备，调整配装和构筑，最终进入 Boss 战或进入新区域。

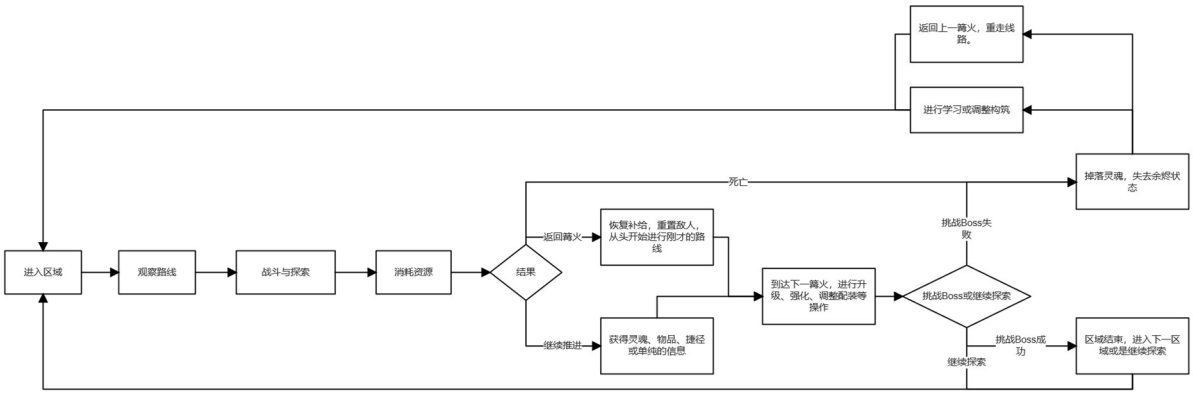

图1 单局推进循环。玩家使用资源来换取信息，不断重复进行尝试

（二） 三层循环

在整个单机游玩的流程中，主要有三层共享资源的循环，三层循环间的作用环环相扣。

循环层级	周期	结构	主要关联系统
微循环	一次探索	观察 → 判断 → 行动 → 消耗资源 → 获得反馈 → 调整	玩家资源、动作和基础敌人设计
区域循环	一段区域探索	进入区域 → 探索和战斗 → 消耗资源 → 获得奖励 → 死亡或修整 → 继续规划路线	关卡设计
长期循环	一周目成长	积累资源 → 提升构筑 → 研究新的玩法 → 挑战更高难度内容	角色数值、装备、Boss 设计

表1 三层玩法循环的分工

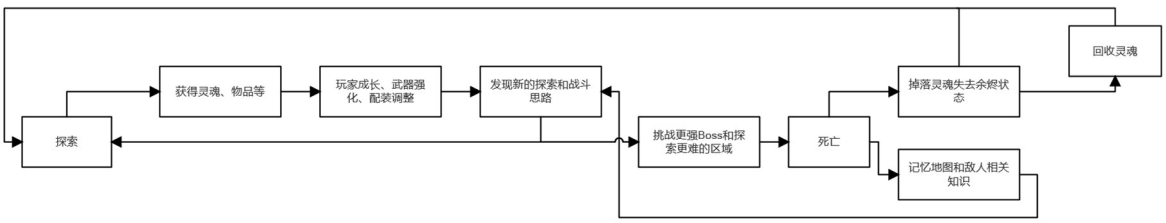

图2 长期成长循环。战斗探索产出资源，然后将资源用于升级、强化等，之后进入更高难度的内容

三、 核心体验

玩家在信息不完整的前提下在危险陌生的关卡中谨慎推进，然后因为资源有限需要

不断评估探索中途的所有风险，若探索中死亡，则需要通过刚才的探索中所积累的记忆来重新试错，最后完成该区域的探索来证明玩家不断变强并提供正反馈。

在这期间会存在三类压力：

- 在战斗中敌人的攻击通常会消耗大量生命值，玩家需要选择翻滚、格挡、攻击等操作来尽量避免生命值减少以导致失败。
- 原素瓶等资源十分有限，玩家在探索途中需要进行资源管理，并估测这些资源是否足以支撑到下一个篝火，是否需要返回篝火来补充资源。
- 游戏中升级、强化和购买等场景都需要消耗灵魂，若死亡则会有当前灵魂全部消失的风险，是否现在消耗灵魂进行相关操作？

但同时在不断的战斗探索中玩家会逐渐摸清敌人的出招和地图路线，在期间解锁的篝火和捷径也减少部分死亡后会产生的重复尝试成本，并且玩家对角色进行的升级和武器强化，探索途中捡拾的装备等会逐步降低游戏难度。而探索途中的死亡虽然可能会丢失大量资源，但在这途中通过战斗探索获取的路线信息和敌人出招还有玩家的经验积累不会消失。

四、 灵魂、死亡和篝火所构成的主要系统

（一） 系统定位

《黑暗之魂 3》的主要循环把多种资源导向了一处风险上：游戏中的购买、升级和强化都需要消耗灵魂进行；

原素瓶在单次探索中的使用次数有限，但可以在篝火恢复；从篝火中恢复原素瓶的同时，普通敌人也会进行重置；在死亡后会掉落灵魂，可以重新捡拾，但在捡拾掉落的灵魂的过程中需要承担几乎相同的探索的风险；余烬也可以提高角色数值并开启召唤助战 NPC 的过程，但可能会导致其他玩家的入侵，死亡后需要重新使用余烬开启余烬状态。

这些都导致了玩家会在探索的途中反复纠结，是继续前进，还是回到上一处篝火进行修整。

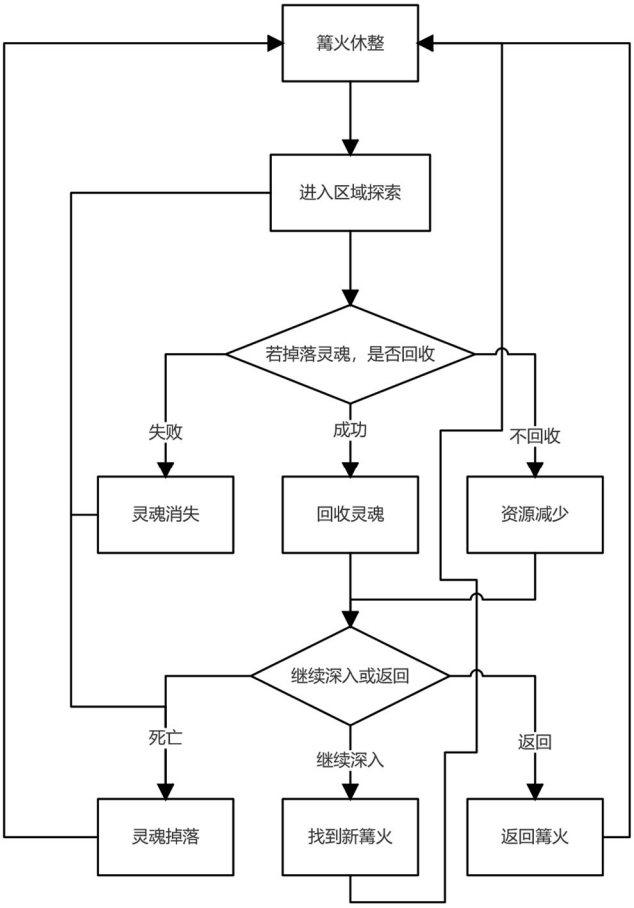

图3 三个元素所构成的循环

这其中提供了负反馈和将其恢复的手段，负反馈让玩家的资源不是无风险增长，但篝火和捷径等减少了重复成本，并且已经升级或强化的属性不会随死亡回退。

（二） 玩家决策

灵魂是游戏中用于购买、升级和强化的唯一货币，但死亡后会全部掉落，这两个特点是这一整个循环中带给玩家决策压力的主要原因。如果灵魂只用于某一项功能，死亡掉落灵魂的特性又会弱化其他的功能，将灵魂用于全部的这些功能，玩家的失败就会面临当前本可用于升级、强化或购买的全部机会。

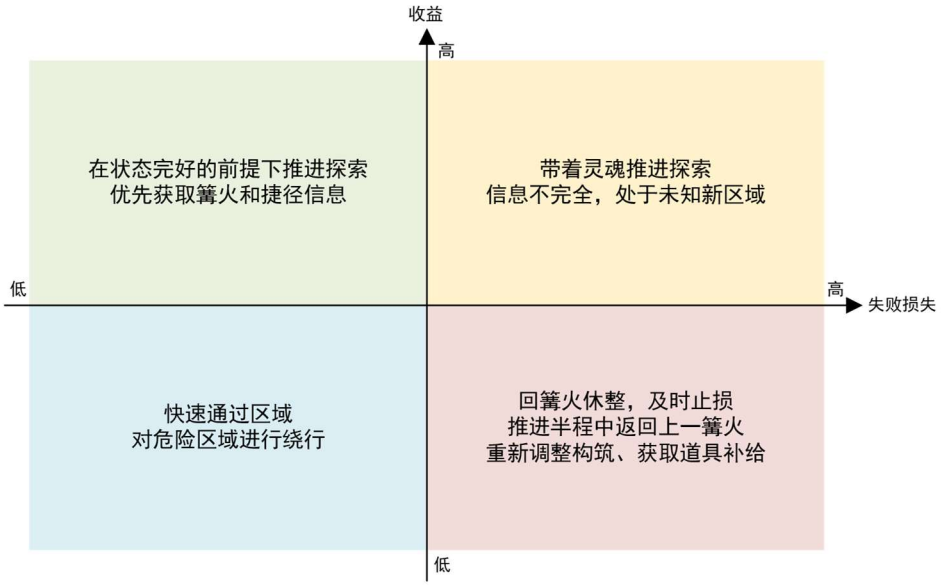

图4 失败风险和收益决策矩阵

在玩家面临的抉择中，死亡惩罚不足以让玩家产生决策，只有当玩家的收益、损失等元素相互绑定的时候，玩家才会在探索途中不断进行权衡。

（三） 原素瓶

原素瓶是《黑暗之魂》系列中最主要的回生命值和回专注值手段，原素瓶总量设置成是有上限的，可随着游戏进度推进收集道具进行升级。在《黑暗之魂 3》中，原素瓶可在恢复生命值或专注值之间分配，这个设计与前作相比让近战与法术和战技之间产生差异。

更多原素瓶可以提高容错率，在探索途中减少风险。而更多原素灰瓶可以提高法术和战技的使用次数。玩家无法在不返回初始据点的 NPC 处随意改配，所以出发时的原素瓶配置可能会限制玩家的探索。



图5 游戏中的原素瓶分配界面

这一设计把战斗资源的规划前移到还未出发的阶段，玩家可以在出发前确定生命值和专注值的补给比例，然后再根据实际消耗推进探索。

（四） 系统联动

事件	即时影响	对玩家影响
进入新区域	信息不足	谨慎探索，并逐渐获取更多信息和物品
找到捷径	缩短路线	降低玩家死亡后或是重新跑图时的时间成本
点燃篝火	恢复补给，区域敌人重置	玩家可以进行休整，调整构筑
死亡	灵魂掉落、余烬状态消失	玩家需抉择如何、是否回收灵魂，降低余烬状态带来的玩家数值，但减少其他玩家入侵风险
灵魂回收成功	资源可重新使用	玩家会继续深入探索，并愿意重新承担风险
灵魂回收失败	资源永久消失	会有更强的失败记忆，但挫败感较强

表2 死亡系统带来的联动和影响

（五） 优缺点

同一套资源能影响多个元素，系统之间关联多，失败会在造成损失的同时对玩家形成学习成果。篝火和捷径让关卡设计可以调节死亡成本，结合资源压力可以让玩家持续进行继续或返回篝火的判断，无需进行过多引导。

但会对轻度玩家产生过强挫败感。若篝火摆放过密，这套系统产生的资源压力反而会下降，但若篝火之间路径过长重复跑图会让游戏流程变得枯燥，同时容错率也会大幅下降。

五、 战斗系统

（一） 系统定位

战斗系统主要在玩家的即时操作中发挥作用，将敌人的动作模组转化为玩家需要在后续操作中做出的选择，决定了玩家的行动顺序，也决定了武器、属性和装备能否形成差异。

《黑暗之魂 3》的战斗同时受到多项因素约束：

因素	特征	用途	压力
生命值	可主要通过原素瓶恢复，死亡直接结束	承受玩家的失误，给予容错率	是否该恢复血量
精力值	短周期内自动恢复	执行攻击、翻滚、格挡等动作时会消耗	玩家需要考虑每个行动需要消耗的精力值
专注值	可主要通过原素灰瓶恢复	战技、魔法、奇迹、咒术和小部分道具消耗	魔法或技能何时使用，是否需要节省
原素瓶	单次探索可用次数有限	恢复生命值和专注值	是否够用，是否需要返回篝火进行补充
箭矢	数量有限，主要依靠购买和捡拾获取	弓箭和弩箭的远程攻击	还能射击多少次，是否值得将箭矢用于远程攻击
记忆空格	依靠玩家数值中的集中力决定，集中力越高记忆空格越多	魔法、奇迹和咒术的装备栏位	需要携带哪些法术
时间和空间	不会直观展示给玩家	所有动作都会有攻击速度、攻击距离相关的数值，都会涉及到时间和空间	与敌人的距离，该在什么地方什么时候攻击敌人

表3 战斗中主要约束玩家的因素

从玩家的操作看，除攻击会伤害敌人的数值外，还需要考虑武器在一定距离内是否可以攻击到敌人、是否有足够的执行时间。近战武器和法术主要用距离和前摇后摇换取输出，而远程武器则主要消耗专注值或箭矢还有子弹的飞行时间来换取更远的攻击距

离。

（二） 前摇和后摇

在执行攻击或翻滚等操作时，玩家会有一段时间的前摇或后摇，玩家无法在此期间立刻切换成防御等其他操作。在一次攻击中，玩家会暂时失去转向、翻滚或防御的机会，所以因此也包含了三个成本：

- 会消耗如精力值和专注值等资源，若资源耗尽玩家则无法执行大部分操作。
- 前摇和后摇需要一定时间，在此期间可能会被敌人攻击，或错失攻击敌人的下一次窗口。
- 动作方向锁定，可能会攻击不到敌人。

在执行一次攻击后连续攻击可以增加输出，但玩家的前后摇会继续出现，精力值也会持续消耗。多执行一次攻击可能会更快结束战斗，但与此同时玩家失败的概率也会逐步提高，从而丧失生命值甚至导致直接失败。

（三） 武器规则

武器之间的差异不是单纯数值间的差异，还有以下规则：

- 攻击距离和覆盖范围。
- 轻击、重击、蓄力和动作模组。
- 武器的攻击类型，如打击、斩击、突刺等。
- 精力消耗。
- 削韧，给敌人造成硬直的能力。
- 是否可以弹反，是否适合处决。
- 特殊属性，如出血、冻伤、毒。
- 武器重量，玩家数值补正和玩家数值需求。
- 武器战技。

这些规则共同决定了一把武器是什么样的，若玩家更换武器，或可能需要重新学习适应。在已有的敌人、动作和反馈框架上，这类差异可以有效地用较低的内容成本来扩展战斗体验。同时使用不同武器面对不同敌人时，攻击距离、战斗节奏和资源消耗也会

发生变化，从而无需单独为武器制作过多独占关卡。

（四） 远程攻击

按交战距离和消耗的资源来看，攻击手段可分成三类：近战、弓弩和法术。

弓弩可以提前削减敌人生命，将单个敌人单位从有多个敌人中的敌群中单独拉出，或是处理难以攻击到的高处或低处目标。弓弩的攻击方式与其他种类都有较大差别，也需要提前准备需要消耗的箭矢，也要面对投射物在飞行中会遇到的遮挡或是目标移动带来的命中问题。

法术需要在篝火中单独装备，并装备好匹配的触媒，如法杖、护符或咒术手套，在释放时会消耗专注值，并会有一段法术吟唱的前摇。部分法术有范围、属性或只针对特定敌人的效果。因此，法术的远程能力来自战前的配置和玩家身上的资源，不能视为无限次释放。

这两类远程攻击把近战攻击中的部分风险从近距离遭受伤害转移到了箭矢数量和专注值上，但玩家仍需要处理以下限制：

- 箭矢数量有限，购买箭矢需要消耗灵魂。
- 法术受专注值、记忆空间、触媒和玩家数值多项需求，并且和玩家分配的原素灰瓶数量有部分绑定。
- 投射物可能会被遮挡，攻击前摇和装填也可能被敌人打断。
- 部分情况下远程攻击削弱目标后玩家或仍需通过近战攻击来消灭敌人。

因此，远程攻击和法术扩大的是玩家的攻击距离和部分条件下的另一较为简单的解法，无法完全取代近战。

（五） 专注值

武器战技和法术都依赖专注值，但两者的使用方式不同。战技依附于玩家当前装备的武器，多数情况下可以直接使用；而法术需要记忆空间、触媒和数值要求，更强调玩家的数值构筑。

战技可以制造反击窗口，或强化玩家自身数值，增强短时输出。而部分盾牌或重型

武器的战技可以提供正面压制。

专注值也构成了战技和法术共用的数值预算。精力约束了玩家的高频执行行动，而专注值约束了玩家对更强的战技和法术的使用，避免出现过于强势的战技或法术的情况。原素灰瓶和原素瓶也共享了总原素瓶的数量，将战斗中的资源消耗反向联动到玩家在出发前的配置。

（六） 异常状态

部分武器或攻击会携带出血、冻伤或毒的特殊异常状态属性，这些属性通过多次命中来累积数值，到达数值的阈值后触发效果，这三个属性使得除单纯追求即时的高伤害外有更多选择。



图6 游戏中的出血状态和毒状态属性条

面对高血量目标，持续累积的特殊效果如冻伤和出血带来的效果可能会更有效。但异常状态的积累在未被攻击的时候会缓慢减少，所以玩家要在维持进攻和保证存活之间取舍，而且敌人的抗性和弱点也会影响到玩家的相关决策。

所以在包含异常状态的前提下，玩家对于战斗中的不同决策会有更多选择和应对方式，丰富了战斗系统的游戏性。

（七） 平衡性

如果需要让玩家理解这套高难度战斗实际上是可以学习的规则，那么需要至少四个条件：

- 敌人的关键动作有明显的预兆。
- 相同动作的关键帧和判定稳定。
- 玩家至少有两种合理的应对方式。

- 玩家在失败后可以复盘出失败原因。

《黑暗之魂 3》的难点也常来自多个压力的叠加：狭窄空间、堆怪、镜头视角、霸体、前摇和后摇等。这些因素可以有效提高玩家的紧张感，但也可能会降低玩家对失败原因的识别度。如果玩家无法判断自己究竟为何失败，游戏的难度就可能会变得不合理。

远程攻击还需要单独检查其相关特性，如投射物的速度、场景地形的影响、前摇打断等。若远程能在保证除距离外的输出条件都和近战攻击别无二致，那近战攻击的前摇和后摇都会失去意义。若敌人没有接近、闪避或遮挡等手段来躲避远程攻击，那玩家也会被推向十分单一的远程打法。

（八） 系统联动

联动对象	影响
探索	战斗中会消耗原素瓶、箭矢和其他道具，会直接影响继续探索或回到篝火的风险
构筑	属性、触媒、记忆空间和装备重量共同决定了玩家角色的战斗数值
关卡设计	游戏的关卡设计主要影响了玩家的战斗体验，如过于狭窄的空间或过多的敌人堆放都会导致难度提升
Boss 设计	多阶段和 Boss 的特殊动作都增加了战斗深度并将普通的战斗规则综合对玩家形成检验，同时部分限制了远程攻击的使用

表4 战斗系统与其他系统的联动

六、 玩家构筑和成长

（一） 系统定位

玩家成长主要体现在玩家的数值增加，无法替代玩家完成战斗，主要通过改变资源上限和数值强度来增加玩家的容错度，同时为玩家提供更多玩法。《黑暗之魂 3》的角色成长中，初始职业只决定玩家的起点，后续随着成长数值都会发生改变，会根据玩家选择的方向、投入和装备组合在决定实际的战斗定位。

初始职业决定了初始数值和装备，然后随着升级逐渐改变玩家属性，并根据武器的数值需求和补正来决定提升哪项属性。负重也会影响玩家的机动性和容错率，记忆空

间、触媒的选择和专注值数值也都决定了战斗方式。

玩家需要在多项数值间抉择并升级，平衡不同数值间带来的收益，来决定玩家认为的最优的成长路线。但玩家如果不提升等级，也可以因高熟练度提高成功率。

（二） 武器补正、数值要求和强化

玩家使用一把武器需要考虑到以下四点：

- 玩家自身的数值是否符合武器要求的数值，数值不足将会显著削弱武器的使用效果，装备选择会受到角色数值的约束。
- 玩家自身数值是否可以有效结合武器补正，也就是能力加成，部分武器会对如力量、敏捷、智力或信仰数值形成补正，相应属性的玩家数值越高，带来的伤害收益越高。
- 升级后的数值如何，选择哪个变质，武器在变质后会有特别的数值增强或增加特殊效果，如出血、毒或冻伤。
- 是否适合玩家，面板更高不代表更好用，也需要考虑武器的攻击距离、攻击速度、动作模组、精力消耗和重量。



图7 名为“晾衣长刀”的武器的数值面板

（三） 负重

更重的装备通常提供更好的防御或更高的数值，但高负重会减慢翻滚时间，无敌帧更短，高负重武器的前摇和后摇也会更长，会给玩家带来更低的容错率，同时更重的武器通常消耗的精力值也会更高；而轻装可以提高移动机动性和容错率，无敌帧会更长，但承伤较低且通常伤害会稍小。在保证负重合理的前提下，这些取舍可以避免单纯将装备的选择变为单一的数值比较。

七、 联机功能

（一） 系统定位

《黑暗之魂 3》主要的联机功能是在单机之上加入了其他玩家在地图中留下的信息，使多个玩家的世界链接，可以通过这个功能帮助玩家来规避一些风险或是将玩家带

入到一些风险中。

在游戏中开启联机后，玩家还会遇到：

- 其他玩家留下的留言和死亡痕迹。
- 其他玩家游玩的半透明在线影像。
- 入侵相关的 PVP 内容。
- 誓约带来的玩家标和匹配规则。
- 可召唤的协助者。

这些功能中的遭受入侵和召唤协助者都只有在使用余烬后才可开启，玩家在余烬状态中会有更高的数值提升和使用部分联机功能的资格，但同时也需要面临如入侵等风险。

（二） 余烬

余烬同时承担了给玩家带来增益和使用部分联机功能的条件。召唤其他玩家协助可以降低执行难度，而入侵功能则带来不确定性。在玩家死亡后余烬状态则会消失，让开启联机功能本身成为一个资源消耗的抉择。同时如“干缩手指”给玩家提供了更强的收益但也提高了被入侵的风险。



图8 物品“干缩手指”，在使用后可以召唤多名助战者，但与此同时也会大幅增加被入侵的概率

因此，使用余烬的同时涉及了战斗难度、资源消耗和玩家互动，玩家在使用时需要考虑多项因素。

（三） 留言、血迹和虚影

留言系统让玩家可以在缺乏明确指引的世界中留下固定组合的信息，这些信息可以帮助玩家发现隐藏路线、陷阱、物品等内容，但也可能被用来开玩笑或误导其他玩家。即使没有在联机中，但开启联机功能却仍可从血迹和虚影来看到别人走过的路。



图9 游戏中的留言界面，仅能选择有限的预设来拼成一段文字

因此留言通常不会直接给玩家一个标准答案，玩家仍需进行判断留言是否值得相信。而血迹和虚影也遵循相似的逻辑，它们无法给玩家提供完整信息。但虽然信息量较低，但仍会改变玩家的部分决策。

（四） 誓约

誓约在游戏中给了玩家一个可选择的身份和支线目标，和主线无太大关联。

不同誓约的目标都有所不同，如太阳战士誓约的目标是加入其他玩家的世界助战，罗莎莉亚的指头则是通过入侵其他玩家并击败对方为目标。在完成目标后，玩家会获得道具奖励，道具奖励可用于兑换装备等物品。

（五） 合作和对抗

合作和对抗是游戏中的两种主要联机玩法。合作可以让单人战斗变成多人分担，可以降低部分游戏难度；而入侵多半是进入其他人的世界或是其他人进入玩家自己的世界来阻止自己或别人完成目标。

合作虽然会降低部分难度，但也会有额外条件和成本。玩家需要处于可联机状态，并需要找到可以召唤的对象，与此同时，还要面临被入侵的风险和 Boss 战时 Boss 的数值会根据合作人数增长。而入侵时若自己或对方进入 Boss 战、网络中断、离开游戏，都会结束入侵，在一些特定区域和篝火旁也不会触发入侵。

这些机制都会让玩家产生单机游戏中没有的体验，玩家即使在通关后仍可以选择去帮助他人进行游戏或是进行 PVP 对抗来进行游玩，在原单机游戏内容的基础上增加更多玩法，有效延长游戏寿命。

八、 总结

《黑暗之魂 3》的游玩压力主要为死亡、战斗、资源管理、构筑和关卡的共同作用。死亡会掉落灵魂并失去余烬状态，篝火和捷径可以通过缩短路线、恢复补给来减少重复成本。战斗中会消耗多项资源，让玩家在输出和自保之间进行抉择。玩家成长会提高数值和构筑，增加容错率。最后关卡和 Boss 战会对玩家的构筑、资源规划和操作理解进行综合检验。

这套设计最值得借鉴的是让失败有代价，但通过失败可以不断获得对于游戏关卡和敌人的理解。数值成长降低了玩家的操作压力，但不会替代对敌人、关卡和资源的理解。系统间联动紧密，同时通过明确反馈、状态变化和限制让玩家逐步理解游戏系统的规则。

但也有一定局限性，这套设计需要玩家有较强的重复挑战意愿和较高挫败感下的抗压能力，并需要依赖较为清晰的游戏反馈。玩家需要能够判断失败原因，并愿意通过多次尝试来调整策略，最后通过关卡。整体设计并不以快速上手和低挫败感为目的，所以对轻度玩家并不友好，门槛和挫败感也相对更高。