

《Anchor》试玩说明

这是一款节奏横板动作游戏。你不需要像传统动作游戏那样一直按方向键移动，角色的前进、后退、突进、起跳、下坠和攻击位移，主要都来自你在音乐节奏上的出招。

一句话理解玩法：

听节奏按键，用招式带动角色移动，在过去与未来两个时间相位之间寻找敌人的弱点，打完小怪后进入 Boss 战。

1. 基本目标

试玩关卡分为两个部分：

- 前半段清理小怪。
- 进入右侧 Boss 区域，击败 Boss。

前场一共会出现 6 只小怪。全部击败后，通往 Boss 区域的道路打开。进入 Boss 区域后，Boss 战正式开始。

胜利条件：

- 击败 Boss。

失败条件：

- 玩家生命归零。

2. 基本操作

按键	用途
A	向左攻击，也可长按蓄力
D	向右攻击，也可长按蓄力
W	上挑，让敌人或自己进入空中连段节奏
S	防御；在空中时可下砸；也可长按蓄力
Space	特殊键，用来派生技能或释放部分蓄力招式
E	显示或隐藏招式表
Esc	暂停游戏

最重要的一点：

A、D、W、S、Space 不是自由移动键。它们都是“节奏动作键”。

角色移动主要来自动作本身，比如向右攻击会带你向右推进，冲刺斩会穿过敌人，上挑和空中攻击会改变你的高度与落点。

3. 节奏判定

每次按键都会和音乐节拍比较，得到一个判定。

判定	含义
Perfect	非常准，效果最好
Good	比较准，效果稳定
Bad	勉强命中节奏，动作仍可成立，但收益下降
Miss	没有踩中节奏，动作失败

判定会影响这些内容：

- 你是否成功出招。

- 造成多少伤害。
- 获得多少能量。
- 使用技能时消耗多少能量。
- 是否能稳住时间相位。

大致规则：

- Perfect：标准伤害，标准回能，技能消耗更低。
- Good：伤害和回能略低。
- Bad：伤害和回能明显降低，技能消耗更高。
- Miss：不出招，连段被打断。

连续乱按不会带来优势。同一个节奏点被使用后，短时间内重复按键会被忽略；继续乱按会变成 Miss，并让你进入短暂的按键失效状态。这个设计是为了鼓励你跟着节奏打，而不是疯狂连点。

4. 招式记忆与连段

游戏会记住你最近几次有效输入，并根据输入顺序决定招式。

你可以把它理解成一小段“招式记忆”：

A → 普通左攻击

A A → 第二段左攻击

A A A → 第三段左攻击

A Space → 左冲刺斩

A A Space → 左终结技

A A A Space → 左重击

右方向同理：

D → 普通右攻击

D D → 第二段右攻击

D D D → 第三段右攻击

D Space → 右冲刺斩

D D Space → 右终结技

D D D Space → 右重击

当这段记忆里出现 Miss 时，连段会断开。你需要重新踩节奏开始下一轮输入。

5. 能量与技能

玩家有能量条。

能量主要通过基础攻击获得：

- 普通攻击命中节奏可以回复能量。
- Perfect 回能最多。
- Good 次之。
- Bad 回能较少。

技能通常需要消耗能量：

- 冲刺斩消耗较少，适合突进、穿越敌人和调整位置。
- 终结技消耗中等，伤害和击退更明显。
- 重击消耗较高，伤害高，并且更容易把敌人打飞或击退。
- 蓄力技能根据蓄力等级消耗不同，等级越高，威力越强，消耗也越高。

能量不足时，技能不会释放成功。

6. 常用招式

普通攻击

A 和 D 是最基础的攻击键。

- A： 向左攻击。
- D： 向右攻击。
- 连续按同方向可以打出多段攻击。
- 普通攻击会带有轻微位移，可以用来接近敌人或调整站位。
- 普通攻击是最稳定的回能方式。

冲刺斩

输入：

A Space

D Space

特点：

- 向对应方向快速突进。
- 可以穿过敌人。
- 适合躲开夹击、穿到敌人背后、靠近远程敌人。
- 冲刺结束后，角色会重新恢复正常身体阻挡，不会长期站在敌人体内。

终结技

输入：

A A Space

D D Space

特点：

- 比普通攻击伤害更高。
- 有更明显的击退效果。
- 适合在敌人露出破绽时使用。

重击

输入：

A A A Space

D D D Space

特点：

- 消耗更高。
- 伤害高。
- 击退和打飞效果更强。
- 出手和收招更重，需要找准时机。

上挑

输入：

W

特点：

- 可把战斗带入空中节奏。
- 可衔接空中攻击。
- 适合打断地面节奏，制造新的攻击角度。

空中攻击

在空中按：

A
D
S

效果：

- A / D：向左或向右进行空中攻击，并带有明显横向移动。
- S：向下攻击，适合从空中压回地面。

防御

输入：

S

特点：

- 地面状态下按 S 会进入防御动作。
- 正面防御可以减轻或挡住伤害。
- 背后受到攻击时，防御效果会变差。
- 防御仍然需要跟节奏配合，乱按不会稳定保命。

7. 蓄力招式

部分按键可以长按蓄力。

A / D 蓄力：剑雨

用法：

- 按 A 或 D 打出一次对应方向的普通攻击。
- 继续按住不放，进入蓄力。
- 松开按键，释放剑雨。

特点：

- A 蓄力：向左释放剑雨。
- D 蓄力：向右释放剑雨。
- 蓄力越久，等级越高。
- 等级越高，伤害越高，消耗能量越多。
- 剑雨适合攻击一片区域，尤其适合压制小怪。

注意：

- A / D 蓄力过程中按 Space，会优先变成普通连段派生，例如冲刺斩。
- 也就是说，如果你正在按住 A，途中按 Space，可能会打出 `A Space` 的冲刺斩，而不是剑雨。

S 蓄力：斩波

用法：

- 按住 S 进入蓄力。
- 蓄力过程中按 Space 释放斩波。

特点：

- 斩波是远程攻击。
- 会朝角色当前面对方向发射。
- 蓄力越久，等级越高。

- 等级越高，射程、伤害和击退越强。
- 适合攻击不方便接近的敌人。

8. 过去与未来

游戏中有两个时间相位：

- 过去
- 未来

相位会影响：

- 背景与画面色调。
- 音乐层次。
- 敌人的强弱状态。
- 界面提示。

相位不会改变地形。你能站的位置、墙和地面不会因为过去或未来而变化。

9. 时间锚点

战斗中会出现特殊节奏点，叫做时间锚点。

当时间锚点出现时：

- 如果你在窗口内按出 Perfect、Good 或 Bad，当前相位会保持。
- 如果你 Miss，或者没有及时输入，相位会切换到另一边。

时间锚点不是单独的按键。你可以用当前任何合适的动作输入去稳住它。

举例：

- 时间锚点出现时，你按 D，既可能打出右攻击，也可能同时稳住相位。
- 如果这次按键是 Miss，动作失败，相位也可能切换。

10. 攻击提升与回血

成功守住时间锚点会给你奖励。

攻击提升

- Perfect 或 Good 守住时间锚点：获得 1 层攻击提升。
- Bad 守住时间锚点：只保持相位，不增加攻击提升。
- 攻击提升最多 7 层。
- 每层都会让你的攻击更强。
- 相位切换时，会失去 2 层。
- 受到伤害进入受击状态时，也会失去一部分层数。

回血

成功守住时间锚点时会回血。

- Perfect 回血最多。
- Good 次之。
- Bad 较少。
- 如果你的血量很低，回血效果会更明显。

简单理解：

节奏越稳，越能维持当前相位，也越能把角色养强。

11. 敌人的强弱状态

小怪会随着过去与未来改变强弱。

近战小怪

近战小怪在过去更强，在未来更弱。

过去时：

- 攻击更危险。
- 更容易打断你。
- 承受你的伤害更低。

未来时：

- 攻击威胁下降。
- 更容易被你击杀。
- 更适合主动输出。

远程小怪

远程小怪在未来更强，在过去更弱。

过去时：

- 远程压力较低。
- 更容易被处理。

未来时：

- 射击更危险。
- 更容易打断你。
- 需要优先压制或躲避。

推荐打法

- 过去：优先小心近战怪，可以趁机处理远程怪。
- 未来：优先小心远程怪，可以趁机处理近战怪。
- 如果场上两种怪都有，优先攻击当前较弱的那一类，能更快减少场面压力。

12. 小怪行为

近战小怪

近战小怪会：

- 在区域内巡逻。
- 看到你后追击。
- 靠近后按节奏出手。
- 强势状态下攻击更容易打断你。

应对方式：

- 不要一直站在它正面吃招。
- 用 A / D 普攻调整距离。
- 用冲刺斩穿过它，换到另一侧。
- 在它处于弱势相位时集中输出。

远程小怪

远程小怪会：

- 保持距离射击。

- 被你贴近后尝试后撤。
- 连续被打时，会短暂闪避脱离。

应对方式：

- 用冲刺斩快速接近。
- 用斩波远距离反击。
- 不要长期放任远程怪在屏幕边缘输出。
- 在它处于弱势相位时尽快解决。

13. 第一关流程

第一关小怪部分一共 3 个阶段。

阶段一：单只近战怪

开局你会从地图偏左位置进入，向右推进后遇到第一只近战怪。

这个阶段主要让你熟悉：

- 节奏攻击。
- 普通连段。
- 近战怪追击。
- 过去/未来对敌人强弱的影响。

阶段二：单只远程怪

击败第一只近战怪后，会出现一只远程怪。

这个阶段主要让你熟悉：

- 远程攻击压力。
- 接近远程怪的方法。
- 冲刺斩和斩波的使用时机。

阶段三：混合增援

击败远程怪后，会陆续出现 4 只增援：

- 近战怪
- 远程怪
- 近战怪
- 远程怪

它们不会一瞬间全部出现，而是分批进入战斗。

这个阶段的重点是：

- 根据当前相位选择优先目标。
- 不要被近战和远程同时压住。
- 用技能快速减少敌人数。
- 保持节奏，尽量不要让时间相位失控。

14. Boss 战

清完全部小怪后，右侧道路会打开。进入 Boss 区域后，Boss 战开始。

Boss 和小怪不同：

- Boss 不会像小怪那样有明显弱势相位。
- Boss 的攻击一般都能打断你。
- Boss 血量更高。

- 普通攻击可以造成伤害，但不容易压制 Boss。
- 消耗能量的技能更适合压制 Boss。

过去相位的 Boss

过去相位下，Boss 更偏向近战。

常见表现：

- 慢一些。
- 攻击更重。
- 会使用近身连击和突刺。
- 部分强力招式前会给你时间锚点压力。

应对方式：

- 不要贪刀。
- 观察它准备动作。
- 用冲刺斩调整位置。
- 用技能抓它收招后的空隙。

未来相位的 Boss

未来相位下，Boss 更偏向远程。

常见表现：

- 出手更频繁。
- 会使用射击和弹幕类攻击。
- 贴得太近时可能后撤拉开距离。

应对方式：

- 不要只站远处挨打。
- 找节奏接近它。
- 注意躲开弹道。
- 用斩波或冲刺斩寻找反击机会。

Boss 战核心建议

- 普通攻击用于回能和维持节奏。
- 技能用于压制和打出爆发。
- 时间锚点尽量不要丢。
- 相位切换后，先观察 Boss 行为变化，不要立刻乱按。

15. 防御、受击和击退

防御

地面按 S 可以防御。

防御适合：

- 你来不及闪开时。
- Boss 或强势敌人即将出手时。
- 想稳住节奏而不是继续贪攻击时。

注意：

- 防御更适合挡正面攻击。
- 背后被打时，防御效果会变差。
- 防御不是无敌。

受击

受到强势攻击或 Boss 攻击时，你可能会：

- 被打断当前动作。
- 进入短暂硬直。
- 被击退。
- 掉一部分攻击提升层数。

受到弱势小怪攻击时，通常只会掉血，不一定打断你。

击退

很多重攻击和技能都会击退敌人。

你也可能被敌人击退。被击退后，角色会短暂滑行一段距离，这段时间要等角色稳定后再重新找节奏出手。

16. 推荐试玩思路

第一次试玩可以按这个顺序熟悉：

- 先只用 A / D 跟节奏打普通攻击。
- 观察 Perfect、Good、Bad、Miss 的区别。
- 尝试 A A A 或 D D D 的三段攻击。
- 尝试 A Space / D Space 的冲刺斩。
- 试着用 W 把战斗带入空中。
- 学会看过去/未来相位，优先打当前较弱的小怪。
- 清小怪后进入 Boss 区域。
- Boss 战中用普通攻击回能，用技能找机会压制。

17. 简单打法建议

面对近战怪

- 等它靠近后，用普通攻击或冲刺斩换边。
- 它强势时少贪刀。
- 它弱势时集中输出。

面对远程怪

- 不要让它一直在远处安全射击。
- 用冲刺斩靠近。
- 用斩波对射。
- 它未来相位更危险，优先处理。

面对多只怪

- 先处理当前相位下较弱的怪。
- 不要站在两只怪中间。
- 用冲刺斩穿出去，避免被夹住。
- 能量够时，用重击或蓄力技能快速减少敌人数。

面对 Boss

- 普通攻击主要用于回能。
- 耗能技能更适合压制 Boss。
- Boss 近战相位不要硬拼太久。
- Boss 远程相位要主动寻找靠近机会。

- 时间锚点出现时优先稳住节奏。

18. 常见问题

为什么按了方向键角色不走？

这是游戏设计。角色没有传统自由移动，移动来自动作。A、D、W、S、Space 都是节奏动作键。

为什么我按了键却没出招？

可能原因：

- 没踩中节奏，变成 Miss。
- 能量不足，技能放不出来。
- 正在上一招的收招阶段，还不能接下一招。
- 刚刚乱按触发了短暂按键失效。

为什么敌人有时候很硬，有时候很脆？

因为过去/未来相位会改变小怪强弱。

- 近战怪：过去强，未来弱。
- 远程怪：未来强，过去弱。

强势时敌人更难打，也更危险；弱势时更适合输出。

为什么相位突然切换？

你可能没有守住时间锚点。时间锚点出现后，如果没有及时输入，或者输入 Miss，就会切换过去/未来。

为什么我的攻击突然变强？

你可能连续守住了时间锚点，获得了攻击提升层数。层数越高，攻击越强。

为什么攻击提升又掉了？

相位切换会掉层，受到伤害进入受击状态也会掉层。

为什么冲刺斩可以穿过敌人？

这是冲刺斩的特点。它允许你穿过敌人，用来调整站位、躲避夹击或靠近远程敌人。

为什么普通攻击打 Boss 感觉压不住？

Boss 对普通攻击更难被压制。普通攻击适合回能和找节奏，真正压制 Boss 更依赖消耗能量的技能。

19. 一句话小抄

- 跟节奏，不要乱按。
- A / D 普攻回能。
- Space 派生技能。
- A / D 长按松开是剑雨。
- S 长按后按 Space 是斩波。
- W 进入空中节奏。
- 过去重点小心近战怪。
- 未来重点小心远程怪。
- 时间锚点尽量守住。
- Boss 用普通攻击回能，用技能压制。