A操作说明书

B角色&敌人的技能设定（有参考可以列出）

C战斗的背景设定和攻略

D想做但是没有实现的内容

E网络资源备注

F条件允许可录制Demo试玩视频，并附解释说明（文字语音均可）

3. 形象设定、背景设定、技能设定、战斗策略等各要素巧妙地结合在一起

# B 角色&敌人的技能设定

## 角色背景

* 称号：灵魂拳手——Lucia(露西亚)
* 性别：女
* 年龄：17岁
* 身高：168cm
* 性格：较为孤僻，不太信任任何人，唯一信赖的是在小时候照顾过她的乞丐老爷爷。

## 背景故事：

露西亚从小是个孤儿，身上只有一个古老吊坠，据说是她母亲的。只能靠偷窃在地下街头生存的她，被环境练就了敏捷的身手和三脚猫的拳脚功夫。但有一次，她对不该惹的大人物下了手，追杀到绝境。在危机时刻，古老吊坠发出光芒。顿时，她似乎可以进入灵魂位面，分出自己的灵魂，对敌人一顿猛揍，逃离了现场。而这古老吊坠之谜，又会引领她前往何方呢？

## 角色定位

* 定位：破甲小能手

以其独特的灵魂冲击，只要玩家快速进入Zone时间，可以对韧性高的敌人进行一个快速削韧。

* 弱点：本身血量不高，而在遇到攻速较高的敌人时，如果不能精准闪避进入Zone，会比较危险，容易被打死。

## 形象设定：

褐色短发；

营养不良而导致身形消瘦；

穿着较为破烂，古老吊饰随很破旧，但与她的装扮相比，却也显得突出了；

经常使用拳脚，所以手脚上缠着绷带。

## 攻击系统——韧性系统：

Reference：参考了《黑魂3》的韧性——冲击力系统。

优点：《黑魂3》的韧性系统让整个战斗更加真实且战斗有来有往，并非割草的感觉。

改进：因为我对这个游戏的设计并不想难度过高，所以简化了一下魂3的韧性——冲击力系统，去掉较为复杂的冲击力部分。

最终效果：敌人AI会有一个韧性值。韧性值大于0的时候，AI不会出现硬直状态，攻击不会被打断 ；当AI等于0时，会进入硬直状态，硬直状态结束后，韧性值恢复满。玩家在打中AI后，会减少其韧性值，每个招数的削韧程度不同。玩家没有韧性值，只要被击打到了，就会播放受击动画。

## 技能设定：

1. 普通攻击：露西亚的普攻分成拳击和脚击。

拳击动作快，伤害较低，削韧也较低。但拳击动作中受伤的硬直动作较短。

脚击动作慢，伤害较高，削韧比拳击略高。而脚击动作中受伤的硬直动作较长。

拳击动作有3个Combo,分为前冲拳、左勾拳、右勾拳。

脚击有1个动作，为下铲。

连续点击左键时，三个拳击动作连续切换，当玩家点击右键使用腿击时，将重置拳击动作。

1. 被动技能：露西亚会有一个灵魂槽，露西亚拥有的古老吊坠会在其战斗中吸收能量，给露西亚提供强大的灵魂能力。在使用大招后清空。
2. 主动技能1：闪避技能。当露西亚成功闪避后，意味着露西亚的精神力达到高度集中。露 西亚将开启Zone时间，时长为10s其攻速会增加一倍，且在Zone时间内的攻击都会增加灵魂槽。（当大招在冷却时间内时，攻击将无法增加灵魂槽。）

设计目的：突出作为一个拳手的体验。

设计原因：在研究了一些拳击视频后，我发现拳手打败敌人不仅仅是依靠敏捷和力量。真正的原因是类似禅意的静。就像《黑篮》中的Zone一样，当精神集中到一定境界时，自己的思路会非常清晰，动作也会变得轻快，每次都能打击到要害。而我在思考游戏中如何让玩家进入这种境界时，认为在观察敌人动作，并作出及时反映的状态很相似。

参考游戏：《赦免者 Absolver》

参考分析：《赦免者 Absolver》是一款非常优秀的拳击武术游戏。在游戏中，玩家能体验到真实的两个拳手在相互较量时候的拉扯感，而其中的假动作设计给了我灵感。假动作这个技能让我从拳手的体验出发，思考自己作为一个拳手想要什么样的技能。我会想体验在看破敌人动作后，对其进行一连串的快速输出，这个技能就来自这儿。

1. 主动技能2：大招。当露西亚的灵魂槽满后，可以释放该技能。露西亚从天而降，进行一 个范围性大量伤害。这一拳会短时间将敌人的灵魂震出，使其眩晕3s，并强制进入硬直状态。此招有30s冷却时间，该时间为露西亚的恢复时间。

参考游戏：《英雄联盟》腕豪

参考分析：腕豪大招的功能是抱着的敌人血量越多，摔出去的攻击就越大。这一点其实和露西亚破甲的定位很相似，都是对护甲高的敌人进行反制的技能。于是，将这个技能作为参考。

## 打击感设计：

1. 帧冻结

当玩家使用大招时，在击打到怪物时，帧冻结0.3s以后，再继续播放。

参考游戏：《怪物猎人》

参考分析：《怪物猎人》中打击感很大的来源都是从帧冻结来实现的。重武器的帧冻结时间长一些和轻武器的帧冻结时间短一些。

1. 镜头抖动

效果描述：当敌人韧值不为0时，玩家攻击到AI后会有较强的镜头抖动；而敌人韧值不为0时，会有较弱的镜头抖动。

参考游戏：《赦免者 Absolver》

参考分析：《赦免者Absolver》中可以很明确的感受到防御中的敌人被打击到的镜头抖动比打中没有防御中的敌人镜头抖动要弱。且两者都给予了明确的击打反馈。

1. 技能特效
2. 普通攻击

* 拳风特效

**特效描述**：出拳时，拳周围会有像风被划过的感觉

**设计目的**：可以体现出出拳的力度和速度

**参考游戏**：《FF7RE》蒂法技能特效

**参考分析**：由于是拳法，很容易联想到蒂法。在《FF7RE》中其拳划过的地方都会掀起小小的风波，能够体验到蒂法出拳的速度，和露西亚的体验十分相似。

1. 主动技能1

* 闪电特效

**特效描述**：在玩家开启Zone时间后，拳的周围会出现雷电的效果

**设计目的**：提示玩家已经进入到Zone

**设计原因**：因为Zone之后，玩家的攻速会变快，而雷电也一直是人们常识中“快“的标志（指如疾风，势如闪电）

* 残影特效

**特效描述**：在闪避时会有残影，并一直持续到Zone时间结束

**设计目的**：表现拳手的身法自如

**设计原因**：突出露西亚身为拳手，拥有不凡身手的体验。

**参考游戏**：《赦免者Absolver》

**参考分析**：该游戏中为了突出拳手间敌我拉扯的身法，设计了一个假动作特效。这个假动作会以一个虚影的形象来表现拳手

* 绿色炸裂特效

**特效描述**：在开启Zone后，玩家打中敌人时，会在击中位置播放一个绿色的炸裂特效

**设计目的**：突出Zone之后拳击较强化前拳击的能力增加

**设计原因**：因为Zone之后露西亚集中精力，每一击都击中地方要害，古老吊坠由此吸收灵魂能量。“炸裂“突出击中要害，“绿色”表示灵魂。

1. 主动技能2

* 灵魂打击特效

**特效描述**：露西亚从天向下出拳砸向怪物时，怪物会有虚影被打出本体0.5s，再消散的特效

**设计目的**：体现露西亚独特的灵魂能力和该技能强而有力的一击

**设计原因**：因为此招将古老吊坠吸取的灵魂能量完全倾泻，需要给玩家一个强而有力的视觉冲击。与灵魂相关，我认为做一个将怪物的灵魂打出去的特效，效果会很好。

**参考游戏**：《英雄联盟》俄洛伊

**参考分析**：由灵魂能力联想到俄洛伊, 而俄洛伊的Q技能也是为了体现触手的强力一拍，有一瞬间灵魂被拍出去的效果。

* 冲击波特效

**特效描述**：在怪物被打中时，加入一个大范围的风被冲开的圆形波纹特效

**设计目的**：体现该招式的一个攻击范围

**设计原因**：用风被冲散的波纹特效，可以合理得表达这次攻击所波及到的区域，即此招的一个攻击范围。

* UI晃动

**特效描述**：在怪物被击中时，玩家的UI界面也会抖动。更加强力地表达此招的震撼效果。

## Boss AI状态技能设定

1. 闲置状态
2. 防守：当AI的韧值不为0时，AI被攻击时，会防守，所受伤害和韧值减少50%。
3. 攻击：

* 普通攻击：进行挥砍。
* 特殊技能：分裂。当AI血量到达60%时，会进行分裂出2个小AI。小AI 的韧值在破坏过一次后就不会恢复。

1. 受击：当AI的韧值为0时，AI被攻击，就会呈现受击状态。
2. 眩晕：在被玩家大招击中后，会进入3s眩晕状态，在眩晕状态中被击中就会进入受击状态。

# 战斗的背景设定和攻略

## 战斗背景：

## 攻略：

Boss以一次分裂为节点。Boss一开始有较高的韧值，较难打出伤害，所以思路是观察Boss的攻击动作，通过闪避，积攒灵魂值，使用大招打出Boss的硬直。当Boss分裂后，可以对小AI进行打击。当消灭两个小AI后，再用大招，打败Boss。