# 游戏机制设定对角色美术设定需求

## 设计原由与设计目标

这份文档是在游戏机制/系统上，对于角色设定所作的一些要求。但是对于具体如何呈现角色/Boss的细节、背景、时代，则没有特定需求。

## 具体实现

### 对主角设定需求

#### 盘旋在角色身周的三个飞行道具（比如：偏实体设定的：飞刀、手里剑、苦无、飞剑。偏魔法设定的：风刃、法球、魔法箭矢、幻化出的刀剑（参考《尼尔·机械纪元》的太刀收回）等）

* 它们能够悬停的时候旋转，在旋转时也能造成持续多次的伤害
* 它们能被发出和撤回
* 它们在命中木质物体时能扎进去，这样在角色收回道具的时候给他提供一次额外的位移能力

#### 主角本身近战使用的武器（和那三个飞行道具样式类似，但是体积会更大。也就是说，角色会手握一把武器，并且环绕三个飞行道具）

* 近战使用的武器能具备普通动作游戏中类似短剑、普通刀的攻击范围
* 近战武器招式上能支持蓄力攻击，表现出攻击范围扩大，伤害增加

#### 主角本身的轮廓

* 使角色轮廓线非常清晰、独特、辨识度高

### 对Boss设定的需求

#### 弱点部位

* 游戏中需要表现出非常分明的弱点部位，使玩家明白命中弱点能够对怪物造成更高的伤害
* 弱点的形象参考
  + 软、柔弱意向：
    - 眼球
    - 外露内脏
    - 大脑
    - 头部
    - 腹部
    - 心脏
  + 易碎、脆弱意向：
    - 水晶
    - 玻璃
    - 膝盖
* 弱点部位需要能提供更分明的打击反馈（这一点通过动画、特效、音效、镜头特效共同呈现。但是如果部位本身能提供动画效果就会比较直观。比如说眼球被打击之后的震颤、变红出血。）
* Boss身上可能会被放置多个弱点
  + 游戏核心玩法对玩家对于怪物身上的弱点连线的理解提出要求（当玩家在一段时间内能打中更多的弱点，则能打出更高的额外伤害。当然，收益与风险并存。可以类比成一笔画，怎样一笔连出的弱点更多。）
  + Boss的姿势改变会同时改变弱点位置，使一笔画可连接的弱点轨迹发生变化，这样就会使玩家连接弱点的策略是动态的。因此弱点不能只存在于心脏等核心位置，也有可能存在于小臂、膝盖等处。这样当Boss作出屈膝、躬身等行为时，其身上的弱点位置有明显改变，玩家的连线方式也就变了

## 用例

### 怪物站立姿态：



### 怪物俯身姿态：



## 相关文档

【提供相关文档的超链接引用（相对引用），如：*硬直系统.docx*】

【注意：所有设计文档都需要在Visio的设计总览中被索引（相对引用），但是一定注意不要所有人同时修改设计总览文档】