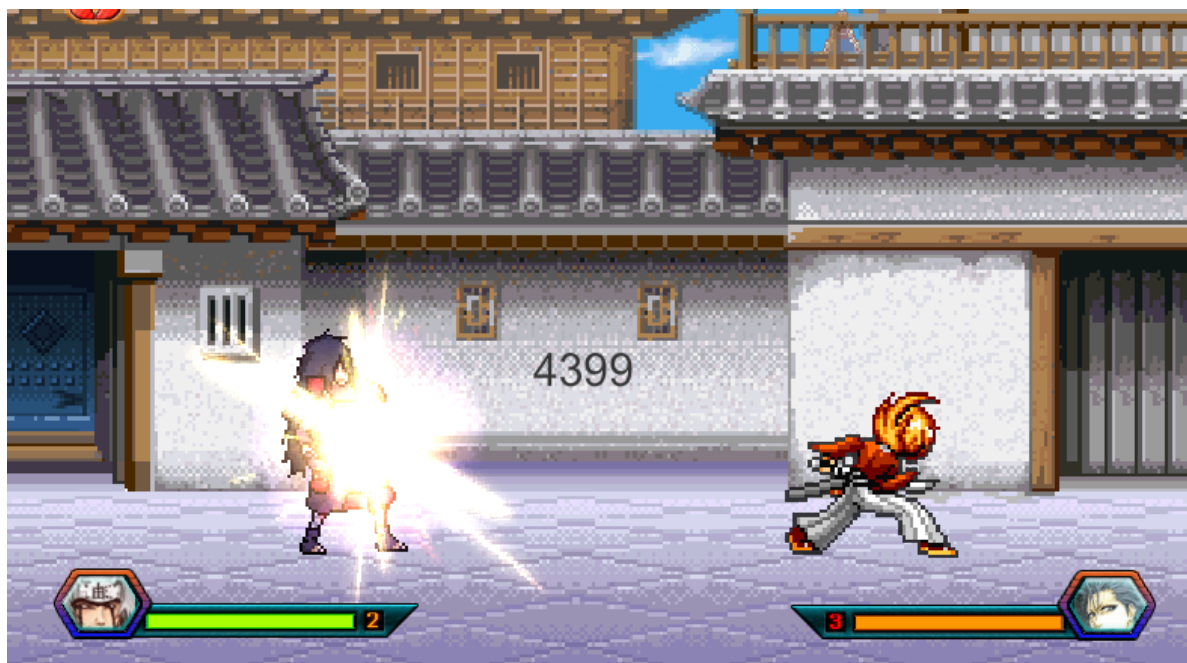


《罗生门》游戏参考

核心玩法——处决

前两种处决方式思路都来自《只狼》，最后一种是我自己想的

正面处决的动作参考《死神vs火影》中剑心的拔刀斩大招



平衡值

同样参考《只狼》中的躯干值，敌人躯干值满时可以处决

防御

参考《只狼》，完全抵消伤害，增长躯干值

潜行暗杀

思路来自《只狼》

地形与处决

空中跳下来处决的思路来自于《只狼》

贴住墙蓄力是自己胡思乱想的。

敌人反击机制

来自《只狼》，只狼中敌人也会完美弹反，当敌人完美弹反时，代表着敌人要进攻了，此时你不该贪刀。

我将这思路转为给玩家设计一个攻击两下必有后摇的设计，让玩家不贪刀。

敌人设计思路

普通武士其实就是让玩家了解一下战斗的机制。

到时可以通过堆重甲武士来给游戏提高难度。

文本

我脑海中大致有剧情的大纲，只是不知当写不当写。（胡思乱想