六边形战士策划案

一、游戏概况

运行平台：PC端

操作方式：键鼠操控

游戏类型：2D类RPG即时战斗

游戏视角：透视相机主视角跟随

二、游戏玩法

消灭地图里出现的小怪并击败最终BOSS。

三、角色技能

角色技能分为四类：元素，热武器，冷兵器，召唤

1、元素

常见的火，雷，水，毒元素。

可直接使用元素力量对敌人造成伤害，例如火球，水柱等。

可对具有实体的武器进行附魔，附加元素伤害，例如雷电子弹特性的机枪，火焰弓等。

可对召唤物进行属性变化，例如将傀儡变为火焰巨人，将史莱姆变成毒沼怪等。

2、冷兵器

基础为大剑，阔刀，唐刀，匕首等。

不同的冷兵器招式前摇和灵活度不同，伤害也不同。

冷兵器附魔后，在基础伤害上附加元素伤害，并伴有持续的元素debuff。

3、热武器

基础为手枪，机关枪，狙击枪等。

不同的枪械单发伤害、射速、射击距离、后坐力和换弹时间都不同。

热武器附魔之后即在子弹上出现元素伤害，并有几率附加持续的元素debuff。

4、召唤

基础为远攻、近战、法术、战士类召唤物。

不同召唤物有不同的攻击方式与攻击距离。

召唤物元素附魔后会出现属性进化，召唤物形态，属性，攻击方式将出现较大变化。

冷兵器以及热武器可以对应给予召唤物，召唤物将会使用对应的武器进行攻击，提升战斗能力。

5、道具

基础为投掷物，陷阱，治疗用品。

投掷物：手雷，飞镖等。可通过元素附魔增强能力。

陷阱：地刺，触发雷等。可通过元素附魔给受击者附加元素debuff。

治疗用品：血包，肾上腺素等。可通过元素增加用品效果并附加元素效果。

6、飞翔

角色可以创造翅膀让自己飞离地面，并且不影响远程作战能力。

四、操控方式

1. 能力由轮盘切换，按住按键呼出轮盘，游戏时间将缩放为10%。
2. 元素，飞翔，道具不在轮盘内，由其他按键单独控制，即可叠加。
3. 单独使用元素并为空手情况下会释放纯元素攻击，手中有技能情况下使用元素即为附魔。

五、怪物介绍

Chewer：悬浮在空中的小型怪物，血量少，速度快，发现玩家后会直线跟随前来撕咬，一直到玩家或者自身死亡。

Walker：村民受到感染后变异的中型怪物，分两个阶段。第一阶段为村民丧尸形态，移动速度慢，攻击力低。当Walker血量降至一半以下后会愤怒变身，变为狂怒的强力怪物，速度中等，攻击力强。

Skull：由角色内心狂怒的负面情绪分化而出的BOSS，会使用大多数角色本身的能力，同时更强更有威胁性。Skull有两个阶段形态。第一阶段为人形，与主角外形一致，移动迅速，伤害较高。当Skull第一阶段被击败后，会进入狂怒状态，变身为第二阶段，形态为巨大的白骨骷髅。第二阶段移动迟缓，但是伤害巨大。

六、技术难点

1、技能切换与轮盘的衔接。

2、角色打击与怪物受击的流畅与和谐度。

3、很多bug……