# demo关卡概述

目录

[demo关卡概述 1](#_Toc381629039)

[流程 1](#_Toc381629040)

[阶段1—战斗演示 1](#_Toc381629041)

[阶段2—BOSS战 1](#_Toc381629042)

[怪物 1](#_Toc381629043)

[普通怪物 2](#_Toc381629044)

[哥布林 2](#_Toc381629045)

[巨狼 2](#_Toc381629046)

[BOSS 2](#_Toc381629047)

[食人魔 2](#_Toc381629048)

[AI 3](#_Toc381629049)

[美术需求 3](#_Toc381629050)

[场景 3](#_Toc381629051)

[角色 3](#_Toc381629052)

[功能需求 4](#_Toc381629053)

[自动跳转 4](#_Toc381629054)

# 关卡概述

用于实现DEMO效果的游戏关卡，没有复杂的系统功能，支持角色升级、怪物击杀、技能使用、通关等基本功能。演示的内容也以战斗为主。关卡的功能需要包含屏幕锁定，关卡自动跳转等基础功能。

# 流程

## 阶段1—战斗演示

1. DEMO部分会采用一张森林风格的游戏地图，为了获得足够好的视觉效果和迎合大众的审美，关卡的美术风格明快优美为主，体现出林中秘境的深邃和神秘之美。
2. 进入关卡后，熟悉角色基本操作，会有一些小的战斗，玩家会尝试击败4只战斗力不强的哥布林和2只体形较大的巨狼。战斗结束后玩家的角色就会被传送至下一个关卡。

## 阶段2—BOSS战

1. 本关的BOSS是一个体形巨大的食人魔，为了体现出体形的差异这个BOSS将会比玩家的角色大很多，之前关卡中出现的哥布林和小狼也会在这里再次登场充当喽啰。
2. BOSS出了基础的攻击动作外，还有会释放2种技能，战斗难度会比之前的关卡有较大幅度提高。
3. BOSS被击败后DEMO的演示流程结束（大家鼓掌）

# 怪物

DEMO关卡中需要2种的怪物用于配合演示战斗（临时演员）

暂定为哥布林、巨狼和充当BOSS的食人魔

## 普通怪物

### 哥布林

哥布林是非常弱小的怪物，不需要为它设计额外的技能动作，只需要1~2种攻击动作即可，怪物的动作可以滑稽可笑一些。

### 巨狼

体形巨大的野兽，速度和力量上都会比之前的哥布林强很多，不会有特殊的技能，但在攻击动作上要体现出野兽的迅速和狼的凶狠。

## BOSS

### 食人魔

1. 这样一只体型巨大的BOSS，注定动作上不可能很迅速，每一次的攻击动作都势必势大力沉，攻击动作之间会有较长的硬直，尽可能招招致人死地。
2. 食人魔除了基本的攻击动作外还会有2个技能。
3. 粉碎：使用手用的武器猛击前方的地面，对一定范围内的敌人造成巨大的多段伤害，不会连续使用，持续6次攻击后自动中断。
4. 野蛮冲击：向前方冲刺一段距离，造成高额伤害，并击倒角色，玩家可以通过跳跃来躲避这次攻击。（这个动作在设计时需要有一个注意事项，怪物冲刺的高度一定要低于玩家的跳跃高度）

## AI

需要一个最简单的AI和一个基础的BOSS\_AI,

简单的AI只要有简单的追击，和攻击模式即可。用于给DEMO关卡中的小怪使用。日后也会使用在那些脑残的怪物身上。

BOSS\_AI相对复杂，需要有较强的追击能力，和定期释放一些技能。作为一个BOSS的泛用AI，BOSS被击杀后还需要触发关卡的结算流程。

# 美术需求

为了避免不必要的素材浪费,DEMO用的美术资源也会被使用在以后的关卡量产上。

## 场景

1. 两张森林风格的地图，中间的衔接部分不能有穿帮，风格可以很类似有写略微改动。
2. 在角色移动时，远处的景别和景物会有因为视距变化产生移动，（背景、远景和中景的衔接分为多层实现，具体几层需要根据，素材的大小和具体的美术效果、客户端性能而定）
3. 场景的近景部分会有一些会遮住玩家角色灌木植被甚至是漂亮的花卉等，体现场景中富含层次感觉，增加游戏的视觉表现力。

## 角色

1. 哥布林：参考DNF和魔兽世界中的哥布林造型即可，身上会有简单的武器装备，怪物的动作滑稽可笑为主。体现出小喽啰的吊丝气质（不太雅观所以用个错别字）
2. 巨狼：生活在林中秘境的巨大野兽，速度奇快非常的凶猛，这类野兽类的怪物在造型只需要体现出狼的凶猛就可以了，这个怪物在动作上要和之前的哥布林有所区分不再是搞笑的角色，攻击动作会体野兽的凶狠。
3. 食人魔：可以参考战神中独眼巨人的造型，或魔兽世界中的食人魔（不需要像WOW里一样憨厚），体形巨大的怪物，手上拿有一根巨大的棍棒或者图腾，身上可以有一些破损的衣服甚至盔甲、纹身等。要给玩家营造出凶悍无脑，力大无穷的感觉。

# 功能需求

## 场景自动跳转

完成一个场景的通关条件后比如：彻底消灭当前关卡内的所有怪物，关底会出现诸如：GO的提示，玩家的角色移动至关卡的中间区域后，系统会将玩家移动至下一个场景内。