

# 战斗策划Demo介绍

关闭游戏按Alt+F4

## 游戏介绍

- 游戏类型为动作（仅Windows）
- 主角没有血量，不会死亡，但是可以闪避攻击
- 怪物拥有血量，会死亡

## 操控

- 【WASD】操控角色移动
- 【J】键攻击
- 【K】闪避
- 【I】键技能，有冷却时间（右下角有提示）

## 视角

- 第三人称视角
- WS键会使得角色朝摄像机前/后方移动
- AD键会使角色围绕摄像机逆/顺时针移动
- 同时按WA或WD会斜向移动，SA，SD同理

## 动作设定

- 闪避可以**打断**除闪避外的所有动作，**按下方向键**时闪避会向前，若**未按下方向键**则会向后闪避
- 在第二段和第三段攻击前**长按**攻击可以进入**分支动作**
- 在第二段攻击后**稍等一会**再按攻击也可以进入**分支动作**
- 移动后停止会有急停过渡动画

## 技能设定

- 连续按攻击键会进入普攻五连击
- 在二、三段长按进入**分支动作**，最后一次攻击会发生大范围爆炸并**击退**敌人，爆炸时敌人距离角色**越近受到的伤害越高**
- I技能：冷却20秒，在自身周围引发爆炸并**吸引**敌人
- 成功闪避敌人的攻击会**刷新**【I】键技能的冷却
- 成功闪避会有时间延缓效果

## 敌人设定

- 场地上敌人数少于等于1时，会在身边召唤1个骷髅，2个法师
- 骷髅是近战，使用砍击
- 法师是远程，发射红色大型子弹
- 怪物的攻击间隔随机3~5秒

## 关于手感

- 实现了预输入（0.35秒），使攻击按键更友好，不会出现丢输入
- 实现了动作流畅衔接，不同的攻击动作衔接攻击/站立/位移都有不同的效果
- 实现了闪避的打断/衔接效果
- 在一定范围内如果有敌人的话，攻击会**自动锁定**最近的敌人

## 资源来源

- 怪物模型资源和特效来源于Untiy Asset Store
- 声音资源截取自崩坏三

## 未实现内容（太忙了，基本上是来不及做）

- 攻击顿帧
- 攻击特效
- 打击特效