梦境战斗策划案

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ARPG

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

角色技能分为两大类，即物理与魔法。

1、物理

* 分为冷兵器与热武器两种。
* 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。
* 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。

2、魔法

* 分为元素与召唤两种。
* 元素基础为常见的火，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。
* 元素可以对实体武器进行附魔，附加元素伤害。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，例如雷电子弹特性的机枪。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，例如火焰属性的大剑。
* 召唤分为哨兵和献祭两种。
* 哨兵为召唤指定位置的自动攻击召唤物，会持续对进入攻击范围内的敌人进行攻击。献祭为消耗自身血量召唤出强力怪物发出一次性强力攻击，会对攻击范围内所有敌人造成巨额伤害。
* 不同召唤物有不同的攻击方式与攻击距离。

5、道具

基础为投掷物，陷阱，治疗用品。

投掷物：手雷，飞镖等，通过按键投出。

陷阱：地刺，触发雷等，通过按键放置。

治疗用品：血包，肾上腺素等，通过按键使用。

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. 玩家可随时切换战斗模式（即法师和战士），能力由按键切换，有一定的硬直时间。
2. 按住按键呼出轮盘，轮盘内为当前模式下的技能，在轮盘显示时游戏时间将放慢。
3. 飞翔，道具不在轮盘内，由其他按键单独控制。
4. 单独使用元素并为空手情况下会释放纯元素攻击，手中有武器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，血量低，速度中，伤害低。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。
* 精英Chewer：Chewer中的首领，血量中，速度比普通chewer略慢，伤害中。体型比普通chewer更大，颜色更深，攻击欲望更强，探查范围更大。
* Walker：村民受到感染后变异的人型怪物。移动速度很低，攻击力低，血量中。
* Walker异种红：村民受到特殊感染后变异的人型怪物，分两个阶段。第一阶段与walker无疑。当Walker异种红的血量降至一半以下后会愤怒变身，成为体型壮硕的红恶魔。红恶魔伤害中，速度中，血量中，是难缠的地面近战怪物。
* Walker异种蓝：村民受到特殊感染后变异的人型怪物，分两个阶段。第一阶段与walker无疑。当Walker异种蓝的血量降至一半以下后会怨恨变身，成为体型臃肿的蓝恶魔。蓝恶魔伤害低，速度低，血量高，是需要优先解决的远距离攻击怪物。
* 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、角色近战攻击是否绘制序列帧？或使用武器轨迹代替？