

怪物设计思路

公元2520年，清华建成世一大五百周年，内卷严重，卷怪肆虐，原本的美好生活都因为卷怪的侵蚀成为了各种各样的怪物，导鼠、寒鼠、特征枝...你能否拿起手中的武器，消灭卷怪，恢复清华园原本的样子，重现当初美丽的清华园

关卡设置

关卡设置结合清华课程和清华特点，可参考如下

- 课程方面：微积分，线性代数，软件工程，大学物理，量子力学，数据结构，编译原理...
- 体育方面：三千米，引体向上，阿甘...
- 生活方面：失恋...
- 活动方面：社工，特奖，挑战杯...

不同关卡对应不同怪物，根据关卡难度随机生成怪物（种类以及数量在一定范围内随机）（比如微积分关卡的怪物可以有导鼠，鸡分等等）

关卡具体实现：

- 微积分
 - 小怪
 - 导鼠：近战
 - 极鼠：近战
 - 鸡分：远程会飞，无视地形，发射羽毛
 - 曲面：手很长的很卷的面条？
 - 精英怪：
 - 寒鼠：近战，缓速效果
 - 多元鸡分：会分裂的鸡分，分裂之后血量降低，攻击降低，但移速加快
 - boss
 - 拉格朗日（一个大太阳）：指定方向扫过激光（太阳射线）；全屏伤害（阳光普照）；召唤陨石一定延迟后砸向大地
- 线性代数
 - 小怪：
 - 行列狮：近战，冲刺
 - 特征枝：远程，扔树枝
 - 象两：近战，高血高防，经常成对出现（逃
 - 精英怪

- 特征象两：房间内的象两收到鼓舞，攻速移速加快，高血高防，近战
- 对角矩阵：生活在房间的对角，可以释放有一定延迟的矩阵困住角色无法移动
- 内卷空间
 - 在一波又一波的怪物中生存指定时间直到空间被解开
- 大学悟狸
 - 小怪
 - 冻魍：近战
 - 叫冻魍：音波攻击，远程
 - 透精：积蓄能量后向指定方向发射光束攻击，高伤，远程
 - 猪伯：召唤小猪
 - 精英怪
 - 电场怪：闪电攻击，高伤，场上不存在磁场怪时10s后召唤磁场怪，远程
 - 磁场怪：磁力，吸引角色朝自身运动，场上不存在电场怪时10s后召唤电场怪
 - 薛定谔的猫
 - 随机出现在地图中任意位置
- 软件攻城

攻城模式，玩家需在指定时间内攻破城池

 - 小怪
 - 虚球：虚幻的球状物体，攻击后一段时间显性，远程
 - 蜂险：吐出毒针，远程，中毒
 - 伊伊：可爱的小怪，近战
 - 代马：头生尖角，近战
 - 精英怪
 - 勇虎：血量越低，攻击越高，追击式攻击，近战
 - 项目：大眼睛，发射激光，破甲，远程
 - 维护狮：高血，可缓慢修复城池
 - 城
 - 四角有箭塔，远程
 - 四角被击破后方可攻打主城
 - 源源不断的产生怪物
 - 血量低于40%狂暴，加快箭塔攻速以及怪物生成速度

怪物类型

大体分为三类，所有攻击均考虑攻击速度以及技能顺序：

- 小怪：近战以及远程攻击
- 精英怪：有某种特殊效果或属性提升的小怪，比如冰冻小怪：击中的目标会被冰冻一段时间
- boss：**一般**来讲血量高，攻击高，行动缓慢，拥有固定的技能顺序，

怪物属性

- 名称 name
- 贴图 portrait
- 血量 health
- 抗性 defense
分为物抗以及法抗
- 韧性 tenacity
影响受到控制的时间，如冰冻、石化或减少控制影响，如减速效果（**受伤也会产生硬直效果？**）
- 攻击方式 attack_method
主要分为近程以及远程
- 攻击速度 attack_speed
两次攻击的间隔时间
- 移动速度 move_speed
受加速/减速效果影响
- 技能以及技能顺序 skill/skill_sequence
有的怪物/boss有小技能，这些小技能和普攻按一定顺序释放，如技能1-技能2-普攻-普攻-技能2-普攻-普攻-技能1-普攻-普攻...
- 赏金 reward
掉落金币的多少
- 状态标识 state
标志怪物当前状态，如中毒、减速、冰冻等
- 强化方面
 - 强化条件：如boss生命值过低
 - 强化效果：属性值（如攻击，攻速）提升
- 标签 tag
标志怪物当前的属性加强，如冰冻标签可以使受攻击角色冰冻一段时间
- 难度 difficulty
每个类型的怪物对应某个难度数值，用于关卡随机生成怪物

寻路算法

A*? bfs?

美工方面

静态图片，动画（移动、攻击、受伤、技能等）。具体实现母鸡

待补充