开源使用

UE5.4.4

角色：

1.一个魔法人物，可以控制一个机器狗

2.一个用枪的角色，实现FPS的功能

3.一个战神

4.assassin

可以使用C++，不使用互联网多人。但是要考虑到本地多人的情况

本地多人的关键函数就是Create Local Player

本地多人需要成功识别多控制器

考虑全平台

考虑手柄操作与键鼠操作

# 玩法

## 战斗玩法

控制角色，购买装备

元素属性攻击

怪物通常拥有元素属性

角色自身并不拥有自带的元素属性，但可以通过装备来获得元素属性

元素一共有5种，属性相生相克

用例子来说明

木生火，火在攻击到木的时候会有火元素扩散，并不会造成额外伤害

水克火，水在攻击到火的时候会造成额外的伤害

技术方案：

使用一个ActorComponent实现生命值等数值计算和元素反应的判断

ElementSkill：让玩家选择元素属性用于战斗。

拥有一个独立的按钮控件，按住该控件后会创建一个小的Widget，在小的Widget中选择要使用的元素。

手柄控制方式：摁下手柄右摇杆后，通过右摇杆的

## 种田、收集玩法

# 关卡

## 关卡n

使用动态天空机制，假设敌人有天气控制器或者天气控制能力，能影响到我们使用元素属性。

## 关卡n

无尽狂潮模式，可以引入动态天空机制，有利于多玩家游玩