

# 桑德伍德：布雷维克

---

## 无头骑士杜拉罕 Dullahan

---

### 写在最前

---

由于我们要做的是俯视角，所以需要注意几点

- 1.人物的transition中心需要调整，可能到腿部或者脚部，collider同理（以俯视角思考，人物可能需要阴影（一个加透明度的圆就好，不需要美术画），阴影就可以用于借鉴碰撞体）
- 2.如无必要，以下1米指的是1格，即坐标1分度
- 3.具体数字可以后期商量更改。
- 4.对于其中的各种要求，我只是在你们不清楚具体要求的时候给方向，如果比如说美术有更好的动画动作，程序有更巧妙的实现需要改下需求，提就好了。
- 5.难点和扩展点我没分太开（精神恍惚了写的我）
- 6.美术咱不要太画细节，玩家到时候很小一个只要大概看的出来就好（Boss稍微大点但是我们主要表现在玩法，人物细节优先级只能放到后面点），不需要死扣细节，时间放在动画上，提升流畅度体验可能更划算

### 背景介绍

---

#### 副本描述（仅作为背景参考，不是主要实现目标）

布雷维克跟着死灵法师奥赛罗的脚步赶到弗罗斯特殿堂，他迈步进入殿堂大门，是一条悠长的廊道，墙壁两侧的蜡烛时暗时亮，布雷维克持剑警备，缓步前进。

尽头是一扇大门虚掩着，布雷维克小心翼翼推开门，堂内黑漆漆的一片，看不清周遭环境，但布雷维克肯定奥赛罗肯定不在这里——我们大圣骑士的直觉一向靠谱，更何况布雷维克确定过了，这里没有奥赛罗的气息。布雷维克再次环顾四周，房间内，只有中间一个南瓜灯倒在地上。发出黯淡的黄光，微弱到连南瓜本身都不太能被看清。

布雷维克看向那个南瓜，那个南瓜似乎在盯着他笑，这让布雷维克不知为何很不舒服，有些生理上的不适。他走上前，靠近了它，蹲下来观察，南瓜灯的光芒似乎亮了些，可能也只是心理作用，但这使得布雷维克能看清楚南瓜灯的周围——它倒在一堆盔甲之上。突然，布雷维克意识过来了些什么，与此同时他也感受到了一股强烈的死灵元素气息，他立马起身提剑后退。只见地上突然爆出亮紫的光芒——奥赛罗事先画好了六芒星阵用于制造陷阱——那南瓜与那地上一滩盔甲一起浮起，组成了人形。魔法阵不断汇聚能量灌注到南瓜骑士身上，魔法阵的光芒渐暗，南瓜灯的黄光却越来越耀眼。布雷维克赶忙推到大门，却发现来时的大门早就紧闭，无法打开。

法阵魔力不断灌注其中，南瓜骑士身体悬浮上升突然南瓜头爆出一阵刺眼的光芒，整个大厅亮了起来，骑士也随之落地。我们的圣骑士将要面临一场恶战.....

## BOSS形象

南瓜头骑士，暂且给他取名为南头（童）骑士**Dullahan**，身高八尺有余，头上的南瓜悬浮在盔甲之上，发出黄色的光芒，身着**黑色**钛钢盔甲，金属哑光质感，右手持**黑色**阔剑，剑有半人（比例大概是南瓜骑士的一半）高，盔甲上

## 布雷维克形象

圣骑士，一首持盾（盾上随便来点十字架花纹吧），一手持剑（简单的线条有立体感就行）一身盔甲（盔甲是不是很难画，难画的话板甲就好），四头身差不多（可以根据你的经验修改）脚靴子就好，不要太复杂，别给自己加负担



中间换成十字架，你花纹改改就好



这样的也行

## 战斗环境

方形大厅，墙体上有

## 战斗

### 战斗流程

进门，光源昏暗，仅有地图中间的南瓜瘫倒在地上发出微弱的光，靠近弹出按E开始战斗，按E后，boss播放从瘫倒到组合成型的动画，南瓜头的光源强度逐渐增加，然后来个特效，白光扩散覆盖摄像头，白光褪去后，场景全图变亮（由几个南瓜灯提供光源）然后boss进入第一阶段，只使用大剑和锤击，等到半血就开始第二阶段，将南瓜头丢出摄像头，然后切换个新的sprite（可移动的南瓜头掉落回来，然后自由移动跟随玩家，释放弹幕攻击），（动画期间BOSS无敌），第二阶段时，场景中所有光源熄灭，仅有BOSS的南瓜头发出光源移动，BOSS本体并无光源，然后所有技能解除限制（无法锤击，多了弹幕，爆炸，连续冲刺，速度加快，所有伤害增加5），打倒之后全图恢复亮度，然后boss再度倒下，玩家向前走出门，播放ending（制作名单balabala）

## BOSS战斗手段及机制

### 战斗手段

#### 大剑

##### （基本）横划：

技能效果说明：Dullahan抬手挥剑，朝玩家方向推进一段距离（一种想法，不一定对：固定时间给以较高速度，时间一到速度归0），前方135°半径2m的目标造成伤害  
伤害：18  
拓展点：剑气，多段连续攻击  
要点：剑的旋转（弧形以人物为中心旋转）

##### （基本）竖劈：

技能效果说明：Dullahan举起大剑蓄力下劈（举起蓄力前摇较长，下劈速度快）对前方宽2米长8米的矩形区域造成大量伤害并造成1s眩晕  
伤害：24  
扩展点：地面特效  
要点：攻击方向的确定，如果玩家在蓄力时移动，那么boss的方向也要移动，当准备下劈时可以设置个animation event读取玩家坐标，然后确定攻击方向。比如BOSS抬手蓄力时还可以旋转，但是准备下劈时就固定方向了。

## 南瓜头

---

### 锤击

技能效果说明：将头部取下连续砸击两下后丢回，连续锤击半径1.5m的区域，对其中的目标造成锤击并眩晕，伤害判定为3段，前面两下为锤击，最后把头丢出去时有个横扫的判定

伤害：18+18+18

扩展点：锤击动画，地面特效

要点：锤击之间的衔接

---

### 弹幕

技能效果说明：将南瓜头丢出，独立飞行（不回来了，有碰撞体，但不算本体，攻击没用），每2秒朝玩家释放一个半径0.75米的火球（撞到敌人或者墙壁就消失）速度中等（程序调试）

伤害：10

扩展点：如何缓慢跟玩家调整方向（再进一步优化就是，南瓜头的方向调整比玩家移动方向调整要慢，意思是说玩家先向左，过了一会南瓜头才向左）

难点：南瓜头旋转和飞行速度，飞行轨迹，弹幕的密度控制

---

### 魔法伤害

#### 爆炸

技能效果说明:Dullahan举起左手（施法期间（指举起左手到最后一个爆炸结束）原地不动），地上出现半径2米的红圈（延时1.5秒爆炸），先后连续三秒每秒读取玩家坐标并确定一个区域（共3个）

伤害：20

---

### 位移

#### 连续冲刺

技能效果说明：连续三段蓄力冲刺（第一段长蓄力1.2s，然后接着两段短蓄力暂定0.5s冲刺）距离（通过时间和速度控制（我这很难估计，得程序调试），可以使用插值，或者固定距离10m），对沿途的敌人造成伤害

伤害：24

## 玩家战斗手段

### 武器 剑 & 单手盾

### 攻击手段

---

### **(基本) 平砍 (两次攻击间隔0.8s (时间可以后期调整) ) 耐力值消耗20**

第一下伤害12，第二下（反方向挥击）伤害15，第三下伤害为18，后面维持18

---

### **(基本) 突刺 耐力值消耗15**

跑步超过1s（原来是只要是跑步时就触发，但是这么可能会卡bug——即按shift立马补充攻击直接刷出突刺）攻击造成突刺攻击（剑指前方，并向前冲刺一段距离）

伤害22，紧接平砍的话伤害直接为18，后面维持18

## **特殊行为**

### **(基本) 跑步 (无CD) 每秒消耗耐力10**

按键：左Shift

速度增幅由程序调试。

跑步的时候，玩家身子前倾，剑拖在身后（扩展）耐力值下降，耐力值为0无法防守

---

### **(基本) 翻滚 翻滚一次消耗耐力34**

按键：空格

翻滚时无敌(取消collider) （扩展）耐力值下降，耐力值为0无法防守

---

### **(基本) 举盾防守 受到和伤害等同的耐力值损耗**

按键：鼠标右键

移动速度大幅下降，防御上升变成举盾状态（防御8），受到攻击会后退，（扩展）耐力值下降，耐力值为0无法防守

---

## **弹反 (仅弹幕，为什么不做普通攻击弹反，为子给程序美术减负，你都写子弹反子还减负？策划没能力你写nm)**

逻辑：举盾受到弹幕攻击后退的时候，后退期间（受到攻击开始后退到后退停止期间，后退停止后，弹幕才爆炸造成伤害）按攻击即可将弹幕弹走（沿鼠标方向）

## **基本属性**

血量：120（每5秒回复1点）

（非优先）耐力值100（无动作（仅在行走）时回复耐力，在消耗耐力后）

防御：8（举盾）

伤害计算：伤害-防御

## **UI界面**

整体风格硬朗，中世纪风格，有磨锈感，英文按钮字体使用Imprint MT Shadow（Windows自带的应该是）或centaur（会发群里），中文说明字体使用文悦古体仿宋（会发到群里），（UI颜色看你，协调下整个游戏色调logo，按钮UI，单纯黑白也行）



大致这个意思

## 主界面

---

背景:实机操作截图

上方中央logo

下面三个按钮：开始和结束还有个制作名单

## 游戏内

---

### HUD

左上角：血条，蓝条，耐力条

各数值条下方是道具：血瓶\*3，蓝瓶\*3

中间底端BOSS血条（来点不明所以的曲线花纹包裹的框框）

### 暂停菜单（暂停游戏和音乐）

继续按钮

音量调节（可选——分为主音量，SFX特效和Music音乐）（滑动条两端是尖的，同理BOSS血条也是）



退出按钮（可选——退出到主菜单和退出到桌面）