**游戏名称：**恶魔圈

**游戏类型：**多人联机塔防

**游戏背景：** 遥远的山中有一座居住着恶魔的古老城堡，曾经有一队魔法师前往此处封印住了城堡中的恶魔，为了防止封印解除，恶魔们再度危害人间，法师们便在山下建起了一座小镇并在那繁衍生息，世代守护着这里……和平一直持续着，直到某一个月圆之夜，恶魔的力量重新苏醒了过来，城堡里传来了恐怖的嚎叫声，之后成群结队的恶魔冲出城堡，冲着山下的镇子而来，同时镇子也集结了当代的魔法师们守卫着城墙

**游戏角色：**玩家及其他队友，形象为魔法师。

**游戏目的：**保卫城墙不被攻陷

**游戏特色：**1、独有的手势施法 2、5天赋并存，体验多样，自由度高。

**适用群体：**15-30的男性玩家。

**组队系统：**玩家需要选择关卡建立房间或进入他人房间组成3-5人的队伍进行游戏，游戏中每个玩家的地图上都会刷新怪物，如果没能在到达塔下前将其杀死将会控除所有人共享的结界血量，并且进入下一位玩家的地图。

**游戏界面：**2D平面界面，左侧为城墙塔楼，塔楼上站着玩家的人物，右侧为刷怪区，最上方一条显示血量，魔法值，技能图标，提示，冷却计时等信息。

**魔法设计：**魔法是游戏对怪物进行攻击的唯一手段，游戏的魔法分为金木水火土5系，初始每系拥有1种初始魔法，可以通过各系天赋获得后续高级魔法或强化已有魔法。

**金：** 魔法悬剑，一柄受魔法控制的剑，平时竖着悬浮在空中（欧美魔幻风格的剑）

利刃-挥砍：操控利刃进行指定位置的挥砍动作。（飞往指定地点，抬起，砍下）

利刃-突刺：操控利刃进行指定位置的突刺动作。（飞往指定地点，横置，突刺100像素的距离）

利刃-银落：操控利刃从空中插入指定位置地面，震晕周围敌人。（在制定地点竖直落下，插入地面，落地时在地面产生冲击波动画，半径40像素）

**木：**

复苏之风：恢复少许塔的生命值。（需要塔的加血动画）

强风冲击：召唤强风吹向敌人，对全部敌人造成伤害并将它们吹退一定距离。（全屏法术，要强风从左吹向右的效果）

雷电术：召唤雷电攻击全屏敌人。（全屏魔法，又多道闪电组成）

**水：**

冰晶：在指定位置开出冰花，减速敌人。（宽40像素）

冰结：冻结指定范围的敌人。（需要怪物被冻结在原地的动画，宽80像素）

漩涡：在指定位置制造漩涡，吸附周围敌人。（宽150像素）

**火：**

焚烧：焚烧场上指定位置一定时间，即地上着火。（宽40像素）

火墙：在指定位置召唤一道火墙。（宽20像素）

炎爆：向指定位置打出一发火球并爆炸。（100像素）

**土：**

大地屏障：使指定地点的地面隆起，形成一道石墙。（20像素）

石化：石化场上所有怪物。（需要怪物被石化在原地的动画，所有怪物都变成一样的石块即可，40像素）

陨石：召唤陨石落入场中，可以击碎石化敌人。（需要石块碎裂的动画，40像素）

**怪物种类：**所有怪物的攻击都是对塔

**普通怪：**

蝙蝠 恶狼 骷髅兵 鬼魂 牛头人 女巫（会施放火球）狼人 大恶魔（类似LOL哨兵之殇）

**BOSS：**

双头地狱犬：

普通阶段：两个头完好 会吐火球

狂暴阶段：只剩一个头 会吐三连火球

魔龙：

普通阶段：双翼魔龙 会喷火柱

狂暴阶段：身上有伤痕，翅膀破洞，全身冒火 会喷火柱，会冲刺（冲刺有预备动作）

黑暗巫师：

普通阶段：邪恶的人形老巫师 会施放暗影弹，会召唤骷髅兵

狂暴阶段：变身为大恶魔形生物 会用翅膀打出风球，会召唤普通大恶魔

死神：

一般的死神，扛镰刀 会用镰刀砍出气刃，会恐惧玩家，会变成灵体形态，会召唤鬼魂

吸血鬼：

被攻击会在周围产生蝙蝠，会吸血法术，会制造护盾，会冲刺