Boss关卡设计提案

由于我们boss关卡缺乏爽感和节奏所以进行一些必要的加强。

boss技能丰富化，boss技能增加会增加一些动感要素。比如boss的近战攻击，比如增加boss闪现到玩家后方。再比如全屏幕的弹幕攻击。或者特殊技能比如拉玩家到boss面前，或者组合技能。（增加动作感）

Boss关卡机关丰富化，比如要用特定的机关增加boss难度。再boss关卡增加机关，并且增加定义。比如可以控制住boss不动的机关。（增加思考的复杂度，并且增加动感）

简化boss护盾，比如直接用一个防护罩。或者增加关卡可以交互转变的物品。或者是boss控制单个护盾，当boss在进攻前摇或者后摇时无力控制护盾（简单说是将boss纯护盾转化成BossAI的格挡机制）。

增加Boss控制场景机关，boss将可以与玩家对弈。Boss技能将发动场景陷阱之类的。玩家需要通过颜色机制来躲避。