Boss设计方案

### 概述：

* 1. Boss血条暂时不显示，但是boss有一定血量（无颜色变化只有一条hp）。
  2. Boss会有三种伤害，红、青、黑。红、青造成污染伤害将白色血条转化为对应颜色。将相反的颜色转为白色。黑色直接造成血条削减。
  3. Boss拥有3种技能，远程攻击，近战三连，激光射击。
  4. Boss护盾会被相反颜色打掉一半。
  5. BossAI决策。
  6. Boss拥有虚弱状态，当进入这个状态时会

Boss技能

* 1. 近战三连，三下连击。分别为，红、青、黑，分别为，轻击、轻击、重击。有强烈的前摇。轻击不会造成硬直，重击会有强烈的硬直。Boss在近战时会取消护盾，远程攻击会少量减血。Boss在红、青色前摇时如果遭到相反颜色的近战攻击会直接进入虚弱状态。其他近战攻击无效。
  2. 远程攻击，boss会向玩家发射三个光球。分别向玩家的左、中、右攻击。颜色分别为，红、黑、青。同时这个时候护盾会转变为相反的颜色。
  3. 激光射击，前摇的时候会瞄准玩家，然后发射光线。光线会一直追踪玩家几秒然后进入后摇。激光射击时会随机一种颜色的伤害，同时boss护盾会变成对应状态。

Boss护盾

护盾会被相反颜色的攻击削减50%，同时转变成相反颜色。被相同颜色攻击时会恢复100%。当护盾被完全打破就会进入虚弱状态。（比如青色100%护盾被红色攻击，会降成50%变成红色，当再受到红色攻击会变回100%，如果50%的青色护盾受到红色攻击，直接进入虚弱状态）。

Boss AI决策

1. 第一阶段

当boss不处于虚弱状态时，boss每隔几秒进行决策。如果不在行动，boss会主动追击玩家。如果玩家在boss近战范围则直接进行近战三连。近战三连结束直接刷新决策冷却。如果玩家远离boss并且撑到决策cd结束则boss会随机一种技能进行攻击。如果是近战三连的话则直接闪现到玩家面前。

1. 第二阶段

当boss不处于虚弱状态时，boss一样会进行决策。战斗技能会发生变化。近战三连会闪现到玩家后方并加快攻击速度。

Boss其他攻击会进行分身两个boss，两个boss共血量，不共享护盾状态。比如其中一个boss攻击到玩家会回复护盾但是另外一个不回复同时不转变护盾状态。其中一个boss被攻击到，被攻击到的boss会转化护盾。未被攻击的boss不会转化。当其中一个boss护盾被打破直接退出分身状态回到分身前的位置并进入虚弱状态。Boss技能释放完毕则退出分身状态并回到原位，护盾值取高分身，护盾状态相同取相同状态，不同的话随机一种状态。

远程攻击两个boss分身时护盾会取相反的原boss护盾状态（就是正常的远程攻击护盾转变）。同时分别闪现到玩家的左侧右侧向玩家释放远程攻击。

激光射击两个boss会分别闪现到玩家的身前和身后分别释放青色和红色的激光射击。（护盾变化同释放颜色）。

分身攻击其实是正常的原技能转化状态，分身不改变原有的护盾状态。只有技能转化护盾状态。

Boss虚弱状态

当boss被打破护盾或者近战三连被相反的近战攻击打中会进入虚弱状态。虚弱状态boss会栽倒在地原地不动一段时间。可以被远程攻击少量减血或者直接被近战攻击斩杀一次。近战攻击斩杀会造成大量伤害。（当然斩杀动画可以稍缓）

Boss虚弱时间到或者被斩杀一次会恢复护盾随机一种颜色。

### 美术资源需求

模型

我们似乎只需要一个boss的模型，分身可以用同一个模型。风格参见主策的文案。

动画

1. 玩家：
2. 移动（原地动作，没有实际位移，中二动作）
3. 闪避（翻滚、原地动作）
4. 近战
5. 远程
6. 斩杀（可以稍缓）。
7. Boss：
8. 初始生成护盾动画（只需要boss手上动作）
9. boss移动动画
10. boss近战三连
11. boss远程攻击（不需要有光球只有手上动作）
12. 激光攻击（抬手释放激光、一样不需要激光只需要中二动作）
13. Boss虚弱动画
14. Boss倒下动画
15. boss斩杀动画（可以稍缓）
16. 场景模型

参见主策的文案。

### 程序接口需求

1. 角色：
2. 角色能量总值；
3. 角色移动速度；
4. 角色近战攻击伤害；
5. 角色远程攻击伤害；
6. 角色远程攻击消耗；
7. 角色攻击颜色；
8. 角色翻滚距离与时间；
9. Boss：
10. Boss血量；
11. Boss护盾次数（Boss护盾有可能会被打3次或者4次才会破，想打人去打主策）；
12. Boss移动速度；
13. Boss决策冷却时间;
14. Boss远程攻击离散程度；
15. Boss激光攻击的时间；
16. Boss二阶段血量；
17. Boss三种攻击概率接口（3个加一起100%，当然也可以写三个变量）；
18. Boss护盾颜色；