《xxx》-敌人配置策划案

# 修改记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 修改日期 | 修改人 | 修改完成日期 | 备注 |
| 1 | 2017.3.24 | 成楠 | 2017.3.24 | 小怪部分完成 |
| 2 | 2017.3.25 | 成楠 | 2017.3.25 | BOSS设计初步完成 |
|  |  |  |  |  |

# 功能目的

1. 使PVE战斗赋予变化。
2. 通过BOSS使玩家检验自己的技术和装备。

# 实现思路

1. 配置不同种类的小怪，丰富关卡内的体验。
2. BOSS的设置在技能丰富程度与数值层面同时给予挑战，并设计相关剧情，丰富玩家体验。

# 功能细则

1. 小怪1: enemy 444,动画218010，平砍，AI：沿着原始坐标一个范围内巡逻，角色进入仇恨范围（小兵的左右三倍本体宽度）后，小兵加速跑向角色，每2秒发动一次平砍，且仇恨始终追寻角色。被击动画为hurt。

加强版：加入霸体，做出类似eney444 动画218050的闪光特效，表示霸体，AI与普通版一样。无被击动画。如图。



1. 小怪2：enemy444,动画 218020\_0，放波，效果与人物放波一样，间隔改为2秒一次。AI：进入仇恨范围（自身坐标左右5倍本体的宽度）内，持续向角色方向放波，直至死亡。被击动画动画为hurt。

加强版：加入霸体，与小怪1相同。

1. 小怪3：enemy221，仅存在加强版关卡内。攻击方式为平砍，动画444000\_1。AI与小怪1相同，但是进入仇恨范围内不会加速奔跑。

具有特殊技能：特效hd/magic\_weapons/bullet/bul\_501002/bul\_501002.plist，一共需要4组特效，以该敌人为圆心旋转，伤害判定位置为旋转的位置。在被人物攻击1次后该技能消失，并于消失3（留接口可以修改）秒后，再次出现。

1. BOSS:hero2 和尚。
2. 仇恨锁定最后一次攻击自己的角色。若未收到攻击，则锁定离自己最近的角色。
3. 技能1：平砍。BOSS冲向角色施放平砍，离仇恨目标的距离为1个身位的时候，锁定仇恨坐标施放。平砍动画为2110 2000 2130。其中，2110命中才会继续施放接下来的攻击。未命中时BOSS向后移动5个身位。攻击间隔3s。2130附带特效hd/enemies/enemy\_311/bullet/enemy\_311\_bul\_311011/enemy\_311\_bul\_311011.plist。

加强版：冲刺速度增加。

1. 技能2：施放飞矛。等同于放波，动画2140。特效hd/enemies/enemy\_311/bullet/enemy\_311\_bul\_311031/enemy\_311\_bul\_311031.plist。从BOSS战开始计时，每过10秒判定一次，若BOSS不处于除移动外的其他动作中，则对仇恨角色施放飞矛。每释放一次飞矛，BOSS攻击力增加10%，加法叠加，最多叠加3次。每施放一次，BOSS头顶增加一个相同的长矛特效，旋转180度放置，表示增加的攻击力层数，与当前增加的攻击力层数相同。

加强版：最多叠加5次。

1. 技能3：召唤。动画2240\_0,特效hd/enemies/enemy\_311/bullet/enemy\_311\_bul\_311012/enemy\_311\_bul\_311012.plist，位于场景中央。当BOSS生命小于30%时，则会召唤小怪1\*2，小怪2\*1，召唤的位置为仇恨目标左右5个身位，小怪的仇恨方式改变，仇恨目标与BOSS目标相同，小怪存活期间，BOSS无法被攻击，且BOSS位置不变，持续保持召唤动作。每场战斗BOSS最多召唤1次。

加强版：BOSS的召唤动作保持15S，15S后BOSS重新加入战斗，按照设定施放技能1和技能2.

（5） 技能优先级：技能3>技能2>技能1，但是都必须等待前一个技能施放完。

（5） 加强版下，一旦BOSS血量少于30%，将永久处于霸体状态，霸体的动画效果同小怪，发红光即可。（角色终结技命中可以无视霸体继续施放）。

# 逻辑流程图

# 程序要求

1. 把小怪做成可以直接拖拽进地图的对象，以便我设置敌人数量和位置。

# 技能配置表

# 测试重点