《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 |
| 3 | 2017.4.1 | 成楠 | 2017.4.1 | 根据地图的变化进行修改 |

# 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

红字部分为修改部分

1. 仇恨重做，从刷新起其仇恨机制见逻辑流程图1。
2. 小怪1: enemy 444,动画218010，平砍，跑向仇恨目标，每2秒发动一次平砍。被击动画为hurt。

加强版：加入霸体，模型变大，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，间隔改为2秒一次。持续向攻击范围内仇恨目标坐标位置放波（根据施放时仇恨目标的坐标施放，即没有追踪效果），到达目标坐标或者击中玩家，则波消失。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，平砍自带特效hd/magic\_weapons/bullet/bul\_5000161/bul\_5000161.plist，被击中的角色每秒掉0.5%（可修改）生命上限的生命，持续5秒。中毒状态：人物头顶自带特效动画hd/enemies/enemy\_374/bullet/enemy\_374\_bul\_374001/enemy\_374\_bul\_374001.plist。不再具有火圈伤害。
2. BOSS:hero2 和尚。
3. 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。
4. 技能1：平砍。BOSS冲向仇恨施放平砍。平砍动画为2110 2000 2130。攻击间隔3s（可配置）。2130附带特效hd/enemies/enemy\_311/bullet/enemy\_311\_bul\_311011/enemy\_311\_bul\_311011.plist。不再后退，未命中会在原地来回移动。
5. 技能2：施放飞矛。等同于放波，动画2140。施放方式与小怪2相同。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。

（4） 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，当BOSS生命分别小于70%、50%、30%时，召唤小怪（可配置），召唤的表现形式与小怪的刷新方式相同，召唤持续时间1.5S（可配置），BOSS召唤中处于可攻击状态。小怪的仇恨方式改变，仇恨目标与BOSS目标相同。

（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。

# 逻辑流程图

1. 所有小怪的仇恨机制



# 程序要求

1. 怪物仇恨机制的实现。
2. 小怪攻击的实现。
3. BOSS攻击的实现。

# 技能配置表

# 测试重点