



链滴

# 游戏制作日记 -1\_2 《东方六弹幕说》

作者: [bluelaserpointer](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1525067862828>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

下面简单说明，东方六弹幕说的游戏系统。

这是单人游戏，像象棋一样一个玩家回合制操作多个角色。我走一步你走一步的顺序。

不过于很多回合制游戏不同的是，每个角色并不是有均匀的行动机会。真的像象棋一样，你可以一直一个角色连续移动，其它角色会在此刻补充体力或使用被动技能和自动技能等等。有的角色累了就把甩到后面，其他的角色负责掩护和往后的攻击。

事先声明！这种系统因为非常罕见，我真的说不准我会不会坚持这个游戏系统，毕竟很多人没有这的做。会不会途中遇到什么问题...我不太确定。（幸好我现在感觉这个系统好像行得通。）

那么，在这种游戏，角色可以做什么样的行动？大概是以下2种。

### 1.自由移动和攻击

这里指的“自由移动”是玩家操控键盘指令的移动，更“技能移动”区分（比如下面说的leap）。

也就是正常行动。移动到合适的位置，选择你想做的攻击。

具体有什么样的攻击我不在1\_2说。（毕竟下一个的说明蛮长的）

### 2.设定和执行被动技能/自动技能

这些技能的见效是自动的，不会考验玩家的操作能力。

角色可以预测敌人的攻击做出相应的防护措施，比如躲闪技能和防御技能，同样可以减少你被攻击时伤害。

每个技能都有着克制的攻击，考虑这些因素可以更有效的抵抗伤害。

有4个具体例子，比如下面

**【leap】** 消耗SP: 20 /1次

当敌人子弹靠近你时，你会飞快地跳起来躲闪敌人的子弹。跳跃距离和速度参照角色的性能。

躲闪方向是自定义，并且对手无法判别你预备了这个技能和你预备的躲闪方向。

最有潜力的防御系技能。速度很快的阻击型攻击可以有效地克制它。

**【graze】** 消耗SP: 0~20 /1次

当敌人子弹接触你时，你会适当地躲开防止更多的伤害。

当子弹间隔越短，或子弹方向越稳定的时候，会大幅度减少之后的伤害和消耗SP。本技能不参照子弹度。

克制密度高的机枪型攻击，但对一次性重击很弱。

同样敌人察觉不到你预备了这个技能。（消耗SP的技能通常不会被敌人看见）

**【shield】** 消耗MP: 50

补充你的魔法护盾能量。启用时，你的命中区域会略微变大。当然这个技能会被别人看到。

减少所有的伤害的一定比例，同时护盾能量会削减。削减量参照的是子弹间隔和子弹数量。

特别怕每发子弹威力小但是数量多的散弹枪型和机枪型，但对其他攻击均起一定的作用。

【barrier】消耗MP：20/每一个球

填充你的魔法屏障能量。启用时，屏障球会一直旋绕你的角色。

依然参照子弹间隔和子弹数量，但是会完全除去接触到的攻击，并且离你较远的屏障球可以有效的抵爆炸性攻击。

对低速的一次性攻击非常有效。对光线枪型和机枪型明显很弱。

其他的就不说了，如果觉得想看其他的，我会专门对这行技能做介绍的，可能是1\_10以后。

啊，补充一下，SP指的是Stamina Point,MP指的是Magic Point。活泼乱跳的人SP高，SP行动的效也高，文雅的人MP高，使用MP的效果也高。

我说被动技能这么长，是因为被动技能就是这个游戏的核心。

参照各角色的SP/MP偏向，局面的情况，推测敌人会做出什么类型的攻击和防护技能，来做出对应的动。每个角色的攻击力都有点高，所以不考虑这些被动技能估计是打不过关的。

可能这个游戏会有点难，但每一回合都有充分的时间思考。体验下步步推到敌军的感觉。

大概以上吧。一句话形容，就是在横板的地形上展开的伤脑筋棋盘游戏。只不过你选择什么棋子上场可选的。

还有就是，每个棋子预定是可爱的人物角色罢了。画...我正在努力。

本次没有实在地说明有怎样的攻击，可能会不好理解。但希望能从以上的被动防御技能推测这个世界攻击魔法还是挺多的。我会在什么时候介绍一下具体攻击，以及《六弹幕说》之称的来源。

1\_2以上为止。

如有任何不明确的地方请问，我会及时回复。我知道这个系统不是很好理解（毕竟没有例子可以拉出来）。

P.S.本人正在学画中