

第四次考核文档（3.21——4.3）

基础知识学习

- 由于本次任务较多，因此不限定基础知识学习的具体内容，大家按照自己的学习进度完成合适的学习即可
- 注意虽然没有具体基础知识学习要求，但仍需要提交学习笔记

主要任务

- 1.自行查阅资料，了解Unity组件基本知识，学习经典游戏案例，自主实现游戏功能模块。
 - 需要至少实现两个游戏功能模块，可以选择自己感兴趣的模块实现，也可以从给定的游戏功能模块中选择实现，要求至少实现一个给定的游戏功能模块
 - 可供选取的游戏功能模块如下：
 - QTE功能模块：实现扇形/条形移动区域，指针自动移动，可调节速度，点击暂停，划分区域并判定，可设置暂停延时。
 - 图鉴功能模块：实现图鉴UI部分，要求利用栈来管理UI实现UI的分层，要求至少有三个层级（主菜单-图鉴-具体物品信息），同时要求图鉴具有筛选和简单搜索功能
 - 敌人AI功能模块：设计一个较为智能的敌人AI，要求自行了解并使用状态机或者行为树，敌人会根据条件改变行为模式，敌人至少要拥有三种行为模式并且会根据玩家的行为和状态进行反制。
 - 背包系统功能模块：设计一个背包系统，要求至少必须有背包栏，装备栏和信息栏三个部分，背包栏可以管理所有装备，交换装备，装备装备，替换装备，装备栏可以查看和卸下装备，信息栏可以查看到角色因装备增加的参数。
 - 自己感兴趣的功能模块，要求选择实现之前需要提前告知我。
- 2.了解游戏策划相关知识，自己当一次策划设计一款游戏
 - 要求必须明确游戏的核心玩法，整体框架，所有游戏功能模块
 - 对于游戏的功能模块给出简单的拆分和实现方案
 - 可以补充游戏背景，人物角色设定，确定游戏美术，音乐，文案风格等部分，但不进行强制要求
 - 要求将相关内容编写成文档提交，可参考策划案来撰写
- 3.将要求1中实现的功能模块的项目利用git管理，并将本地工程文件保存到自己的git仓库
- 4.完成后创建一份名为姓名-task-04.md的Markdown文档，内容包括基础知识学习笔记，自己设计游戏的简要说明和策划文档，附上自己实现的功能模块的项目的下载链接。提交至个人仓库中的Task4文件夹，然后向考核仓库发起PR。

相关资料

- 游戏策划之游戏架构设计与策划基础
- 游戏设计模式之状态机
- 状态机实现实例

终极考核预告

- 最终的考核任务是参加由吉比特公司举办的未来游戏人设计大赛，完成一款完整的**Demo**作品，要求团队参赛。具体参赛要求将在考核例会时详细讲解。
- 本次策划设计的游戏方案将会在下次考核例会进行交流和展示，大家可以选择自己感兴趣的游戏题材自行组队实现并且参赛。
- 可以选择自己设计的游戏方案中要用到的功能模块来实现降低自己的工作量