“炸弹人大逃杀”策划案

一、核心玩法

1、游戏概要

游戏获胜目标：玩家操控主角通过关卡，炸死敌人并到达终点的门以获胜。

游戏过关挑战部分：避免被敌人碰到耗尽生命，同时通过操作精准放置炸弹解决敌人。

操作说明：左右移动A/D，跳跃空格键，放炸弹j键

2、游戏核心机制

主角可以左右移动和跳跃，放置带有延时倒计时的炸弹；敌人具有自动追踪功能，进入攻击范围时会跟随主角；炸弹爆炸范围内的敌人会死亡，主角受到敌人碰撞将失去一条命（总计三条命）；当所有敌人被消灭并到达关卡终点门，通关成功。

二、游戏动画状态机

主角的动画状态机，实现运动、攻击及死亡效果。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 主角状态 | 动画 | 参数 | 切换条件 |
| Idle（静止） | idle | speed == 0 | speed 从非零变为零。 |
| Move（移动） | run | speed ≠ 0 | 玩家按下左右键时切换至该状态。 |
| Jump（跳跃） | jump | isGrounded == false | 玩家按下空格键，脱离地面切换。 |
| Dead（死亡） | dead | isAlive == false | 碰到敌人且命数 > 0。 |

敌人的动画状态机，实现运动、攻击及死亡效果。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 敌人状态 | 动画 | 参数 | 切换条件 |
| Patrol（巡逻） | patrol | targetDistance > 5 | 主角距离大于警戒范围（5单位）。 |
| Chase（追踪） | chase | targetDistance <= 5 | 主角进入警戒范围。 |
| Dead（死亡） | dead | isAlive == false | 受到炸弹伤害死亡。 |

动画参数说明：

speed：角色运动速度（float，由水平输入计算获得）。

isGrounded：是否在地面上（bool，通过地面检测触发）。

isAlive：是否存活（bool，生命值大于0时为true）。

targetDistance：敌人与主角之间的距离（float，用于切换敌人状态）。

三、碰撞设计

炸弹碰撞检测：当炸弹爆炸的范围（circle radius）内有敌人，敌人触发死亡；如果范围内是主角，则主角扣除一条命。

主角与敌人接触检测：当主角的碰撞箱与敌人重合时，主角扣除一条命。

主角与门交互检测：主角进入门触发区域后，通关。

四、界面设计与拓展

1、UI元素

生命值显示：屏幕左上角显示主角剩余命数（心形图标）；计分显示：屏幕右上角显示击败敌人的数量；通关/失败弹窗：分别在通关和生命耗尽后显示结果，并提供重新开始选项。

2、拓展方向

更多关卡：设计不同场景、障碍和敌人类型；

炸弹特性：可添加多种炸弹效果（如定向炸弹、粘性炸弹等）。