

# 3D 生存游戏设计初稿

有一个基础框架代码

## 游戏名字：Hero Survival

### 背景：

主角流落到一个某个地点上，被敌人：野人/怪兽（找个模型）追击。主角需要攻击这些野人/怪兽，并且躲避他们的攻击，来存活，存活达到一定分数即获得游戏胜利。

### 主要玩法：

主角是一个小人（随便找个模型，手里有个剑或者斧头之类的武器，能够做出攻击的动作），WASD 是控制移动，J 是攻击，左 shift 是加速跑（有耐力值，加速跑会消耗，不能一直跑，不快速跑后耐力值会恢复）。地图上会随机生成金币，主角靠近金币会自动收集并加分。

### 游戏机制：

1. 地图**做两个，分成两关**。地图做成不同风格的吧，可以是草地/热带雨林/雪地/沙漠等等，地图要有地形，障碍物啥的。 每次游戏开始主角都会出生在地图中心。敌人从地图远处的四面八方随机生成，并走向主角进行攻击。 地图不用很大，当然也不能太小。
2. 人物满血是 100HP，敌人有多种类型，野人（需要找模型）：10HP，野兽（需要找模型）是：15HP。主角每次对敌人（不论类型），造成的伤害都是 5HP，野人每次对主角攻击造成伤害 10HP，野兽是 5HP。
3. 要做一个计分系统，显示在游戏界面上。金币（需要找模型）是在地图上随机生成的，（金币不用生成的太快太多），每吃一个金币+5 分，每杀一个敌人+2 分。玩家达到 100 分，即玩家胜利，游戏终止；玩家没得到 100 分之前就死了，即玩家失败，游戏同样也结束。
4. 需要加声音，游戏开始后一直会有个 **BGM**，然后主角攻击有个**挥砍的声音**，敌人攻击也有声音，主角被攻击到有个声音（类似于掉血声）。其它声音暂时没想到。
5. 游戏有 UI，且按下 space 键可暂停游戏。 手绘 UI 见后面。

考吧覃认<巴朋鄢刈以研。怗顽覃角刳齐伏吞野 4DSIQU-#BTJD 野皆腭朮。刳寻亏朮渺我违衍懈攻々

## 主角模型：

男的

能进行的动画动作：基础移动 攻击 受击 死亡（失败） 庆祝（胜利时）

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/rpg-tiny-hero-duo-pbr-polyart-225148>

## 怪兽模型：

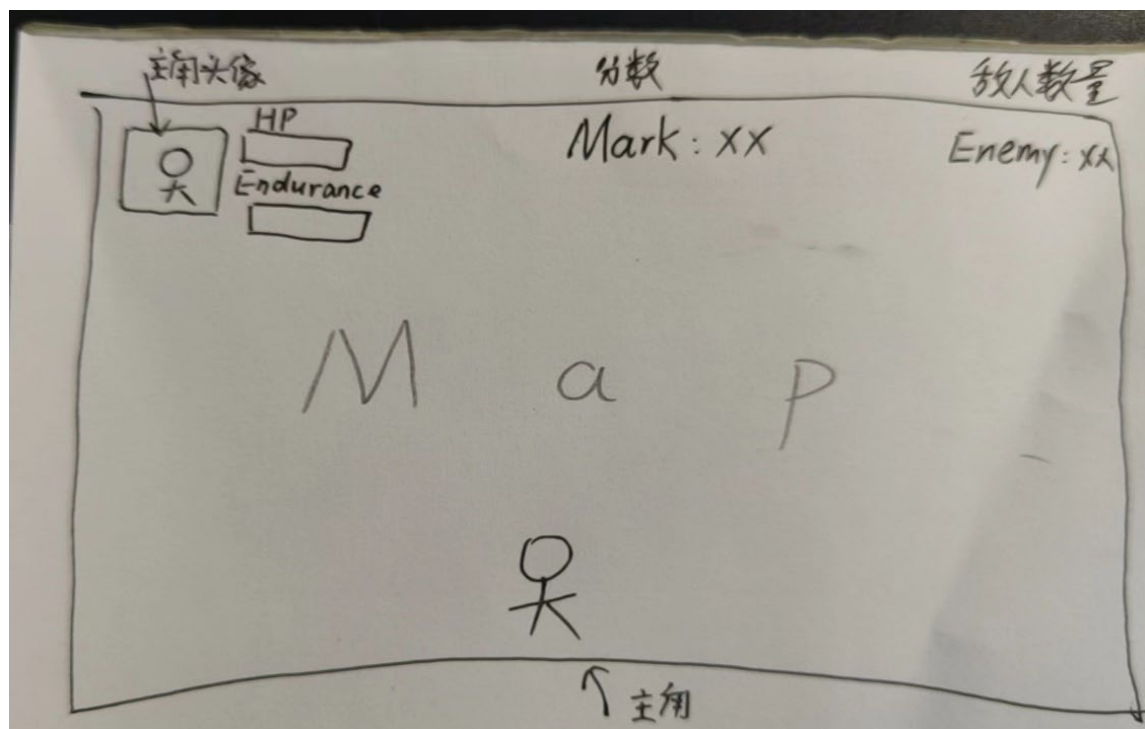
能进行的动画动作：基础移动 攻击 受击 死亡消失 庆祝（玩家死亡时）

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy/mini-legion-grunt-pbr-hp-polyart-98187>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/rpg-monster-duo-pbr-polyart-157762>

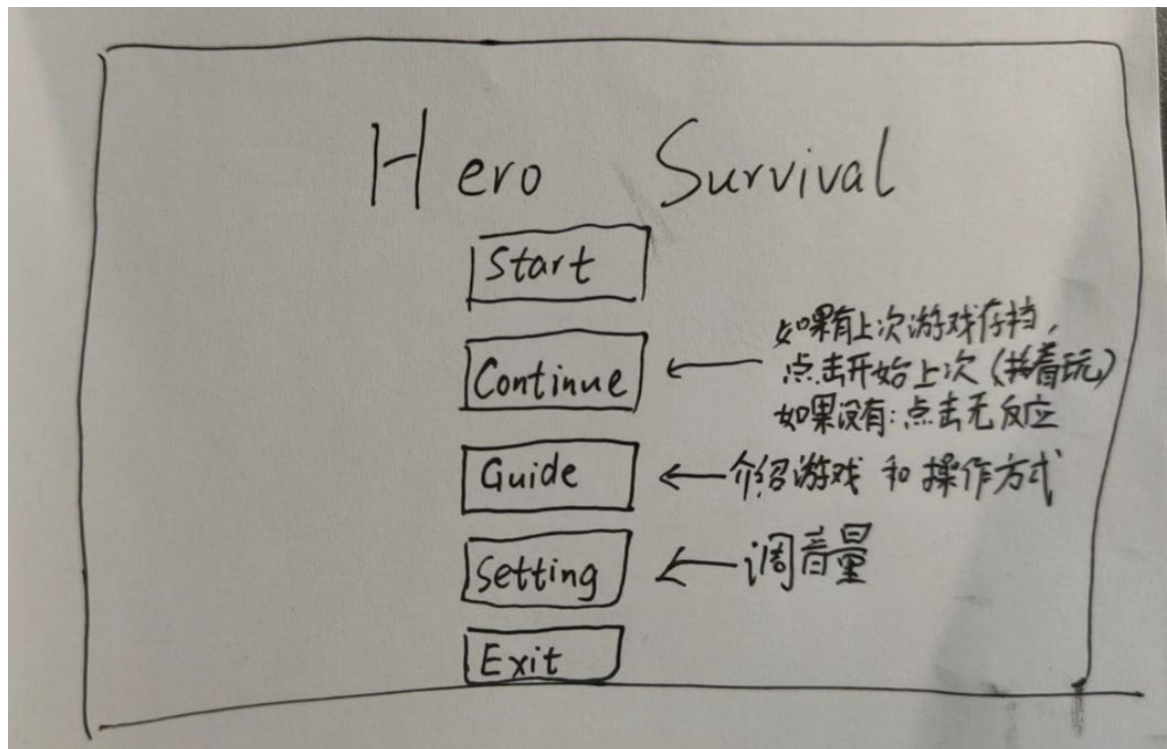
## UI：

游戏画面（有主角头像，血条，耐力值，分数，敌人数量）



游戏开始主界面:

游戏名就叫 Hero Survival 吧~



Guide 页面文字内容: (排个版)

You are stranded in a certain location and you are being chased by the monsters of this place.  
All you have to do is to defeat the monsters, avoid their attacks to survive and collect coins.  
You have to score a certain mark to escape and win the game!

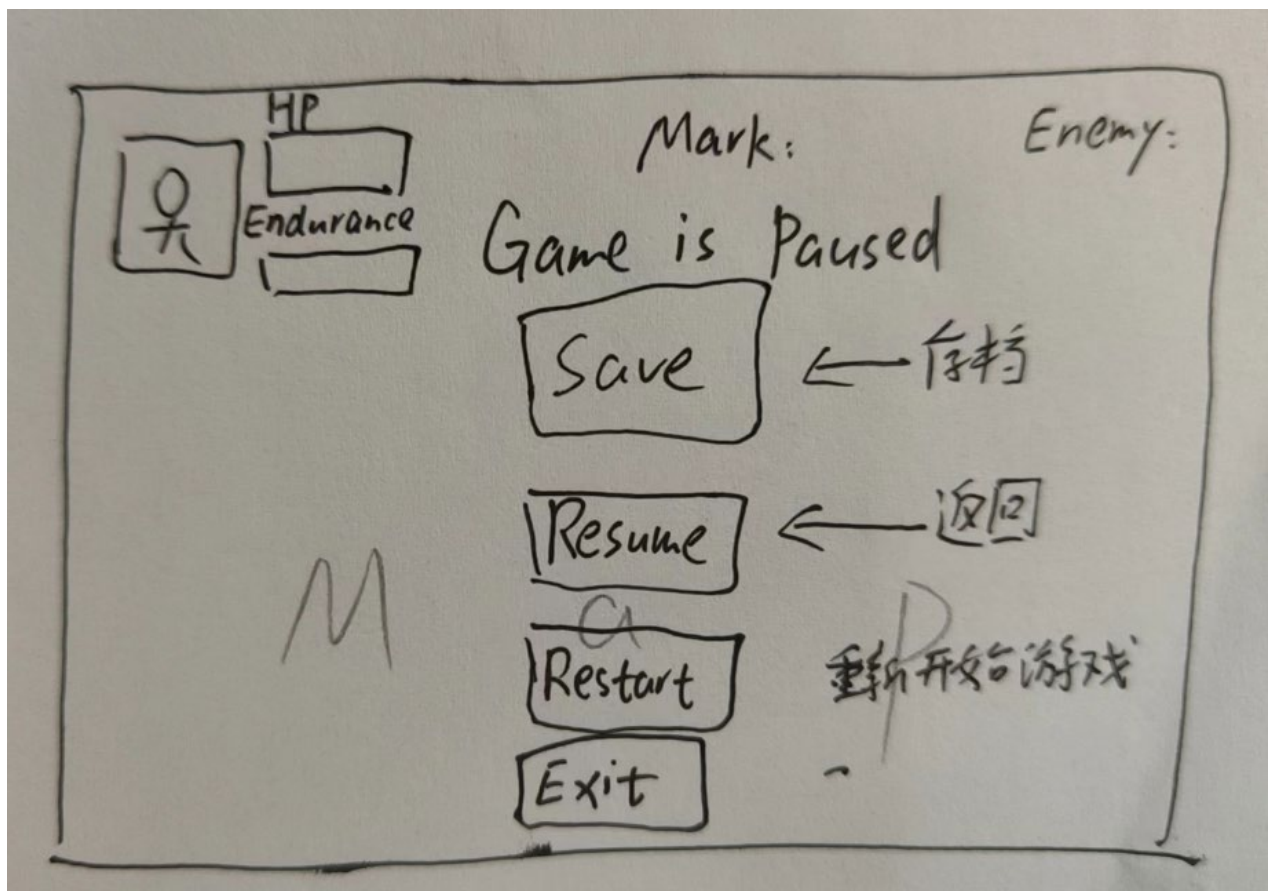
Movement: WASD

Attack: J

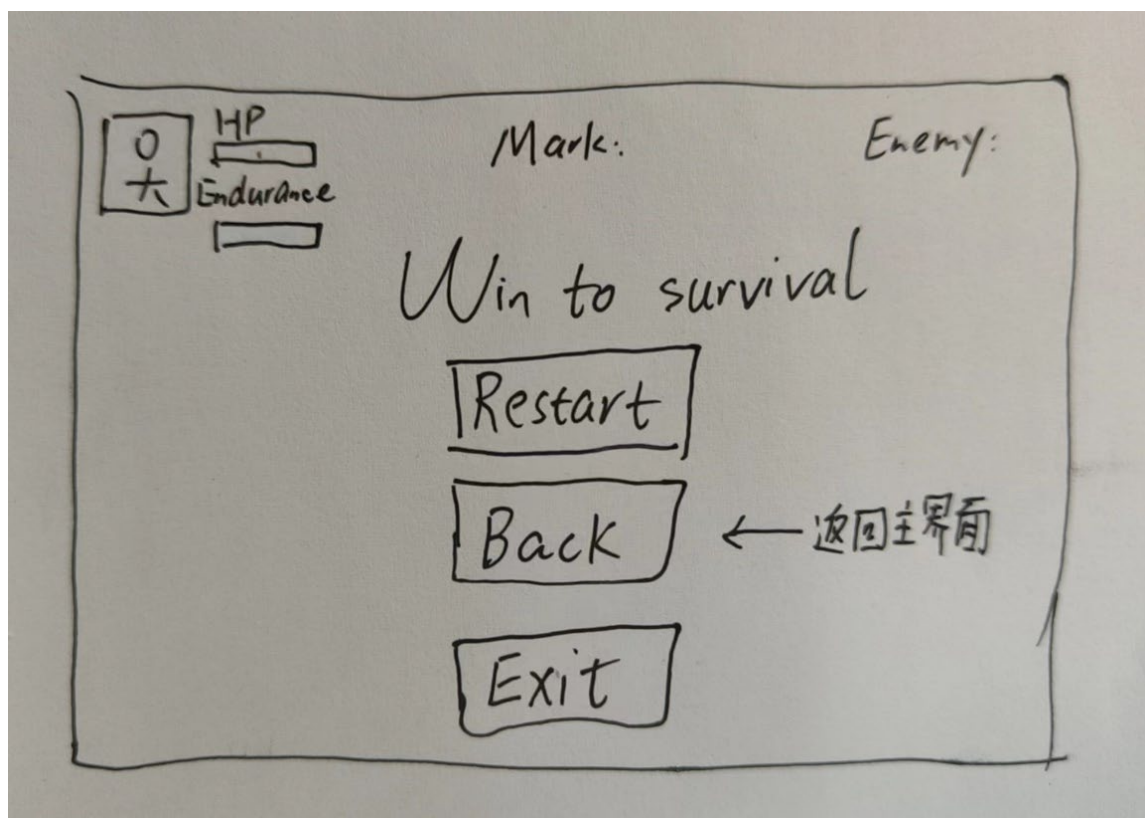
Run: Shift

Pause: Space

游戏暂停页面



达到 100 分，胜利页面：



没达到 100 分就死亡，失败页面：

