
IMDT 研究生复试

作品集

作者

张聪

时间

2024/3/25

目录

1 开一家小店	3
1.1 项目概述	3
1.2 游戏基本介绍	3
1.2.1 游戏角色	3
1.2.2 游戏基本属性	3
1.2.3 游戏基本玩法	4
1.2.4 卡池介绍	5
1.2.5 彩蛋福利	5
2 愤怒的小鸟（投篮机版）	6
2.1 游戏概述	6
2.2 游戏规则	6
2.3 场景设计	6
2.4 UI 设计	7
3 愤怒的小鸟（自制无创新）	9
3.1 游戏概述	9
4. 设计相关（海报宣传，数据可视化）	10
4.1 作品概述	10
5 相关视频链接	11

1 开一家小店

1.1 项目概述

游戏名称为：开一家小店，是一个回合制的卡牌游戏，用 unity 制作。以当下时兴的外卖店铺为原型，借助回合制的整体框架来构造整个游戏。由于时间有限且为独立开发，本游戏 demo 仅实现了基本的框架以及粗糙的 UI 以及动画效果。

1.2 游戏基本介绍

1.2.1 游戏角色

主要分为厨师、外卖员、以及抽卡三个板块；

厨师负责生产外卖，外卖员负责送外卖，抽卡由操作者选择相应的卡牌作为功能牌，实现各项属性的提升。

1.2.2 游戏基本属性

- (1) 血量：总血量为 100，若在回合中失败，则扣血 5%；
- (2) 金币：初始值为 0，外卖员送出的外卖为衡量标准，每份有固定收益；



图 1 游戏中血条、收益数量（已有收益/目标收益）、回合数

(3) 厨师生产效率：单位时间内生产外卖的份数（图 2 左侧数字）

(4) 外卖员送货效率：单位时间内送出外卖的份数（图 2 右侧数字）



图 2 厨师生产效率与外卖员送货效率

1.2.3 游戏基本玩法

每个回合共计 30 秒，金币每一回合累加，每个回合最终所需要的金币随着回合数增加，如果未能达到要求则扣除生命值，随着回合数越多，每回合扣除的生命值越多，当生命值减到 0 时，游戏结束。当金币积累到一定值的时候可以开辟新地图，如奶茶店，家具城等。

每个回合先是工作阶段，然后是选卡阶段，选卡阶段（10s）将自动从卡尺中随机得到三张卡，玩家可以从三张卡中选择，根据卡牌的功能能够增强或者减弱某些属性。如果抽到的卡不合心意，也可以消耗 1000 金币选择更新卡池。



图 3 卡片选择画面

在图 3 的场景下，可以看到第二轮时并没有达到金币要求，所以血条降低了

5%，下方为本次卡池中的三张生成的卡片，右边为更新卡片的按钮，按一次会更新卡池内容，同时扣除 1000 金币。

1.2.4 卡池介绍

卡牌共分为两种类型：

（1）基本属性增幅卡：

厨师卡：花费 500 金币，厨师的工作效率提高 10%，可累加；

骑手卡：花费 500 金币，骑手的工作效率提高 10%，可累加；

健身卡：可选择给厨师或者骑手，本轮该角色的工作效率降低 10%，但是下一轮直接增加 30%；

特殊技能卡：花费 800 金币，厨师与棋手的工作效率一起提高 8%，可累加。

（2）金币收益卡

彩票卡：花费 1000 金币，随即收获 0-10000 金币；

金币卡：花费 5 生命值，换取 10000 金币。

将鼠标悬停在卡牌上方时，会介绍卡牌功能。包括消耗以及收益两个部分。

1.2.5 彩蛋福利

当玩家角色血量降到 50 及以下的时候，该回合会提供一个彩蛋福利，从以下几个当中抽选：

菜谱研究卡：能够将菜品的售出的利润提升 20%等（后续再进行研发）

2 愤怒的小鸟（投篮机版）

2.1 游戏概述

本项目灵感来源为愤怒的小鸟与投篮机，主要的机制与投篮机类似，属于操作类的闯关游戏，与传统的小鸟 PVE 不同，本游戏主要是单人操作为主。本游戏全部由本人独自开发。

2.2 游戏规则

游戏的目标是用有限的小鸟投进画面中的所有奖杯中，投进所有的奖杯则游戏结束；根据小鸟的剩余数量计算关卡分数，分数达到一定的要求即可获得三星。但是由于本游戏对于投篮的精准度要求高，需要能够掌握小鸟的飞行轨迹做出预判，所以我自己加了一个小鸟飞行轨迹显示，如图 4 所示。

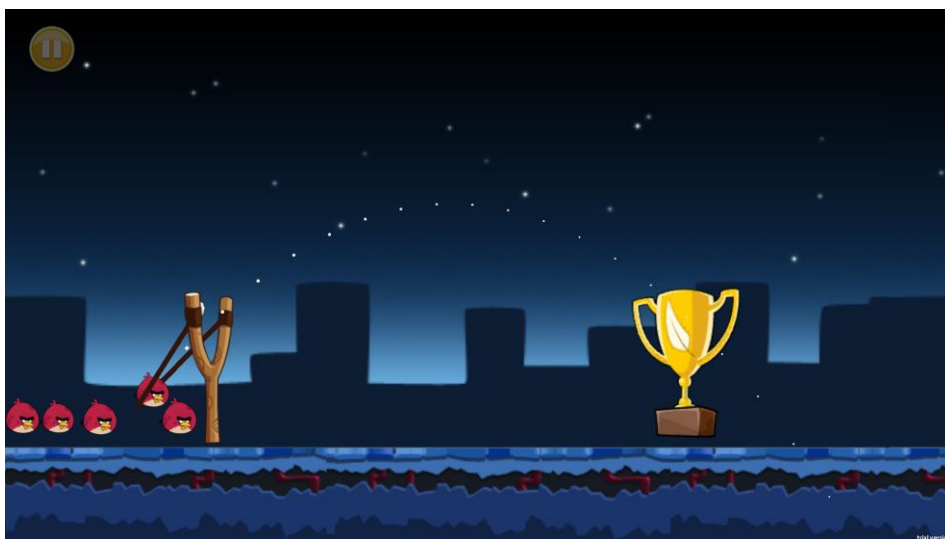


图 4

2.3 场景设计

与愤怒的小鸟类似，小鸟，弹弓等均不变，但是奖杯相当于篮筐，投进之后奖杯会下沉并从内部冒出星星，表示将被已经被投中，如图 5 所示。

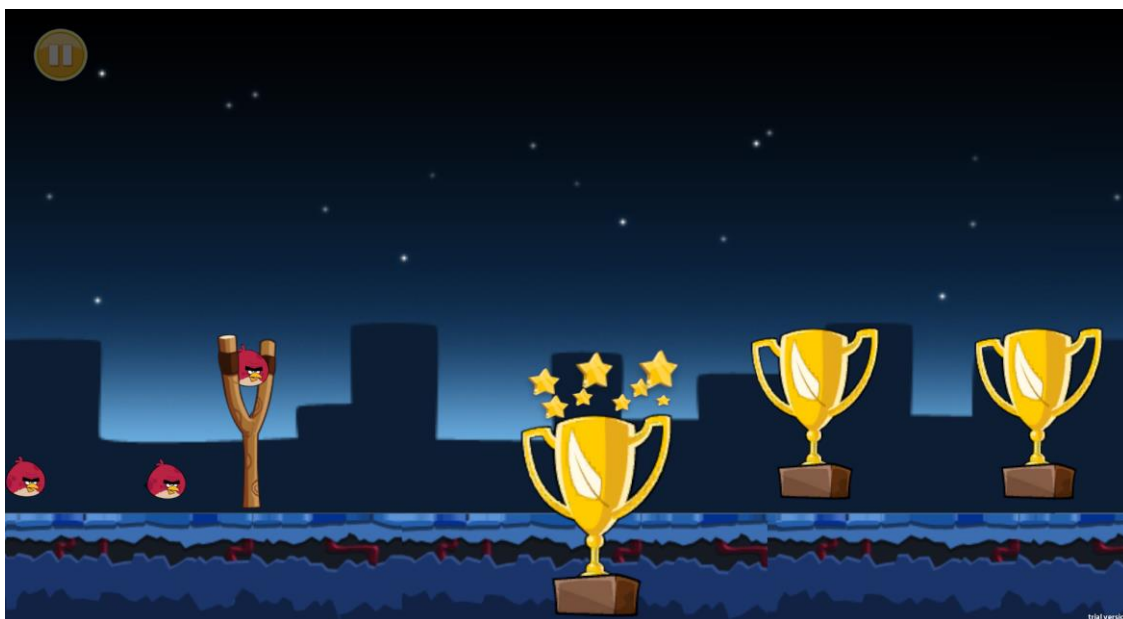


图 5

2.4 UI 设计

游戏的关卡与难度成正比，如果本关通过（一星及以上），则解锁下一关，关卡数增加，奖杯开始移动，并速度逐渐加快，图 6 为仅用一只鸟就投进奖杯后显示的 UI 界面。

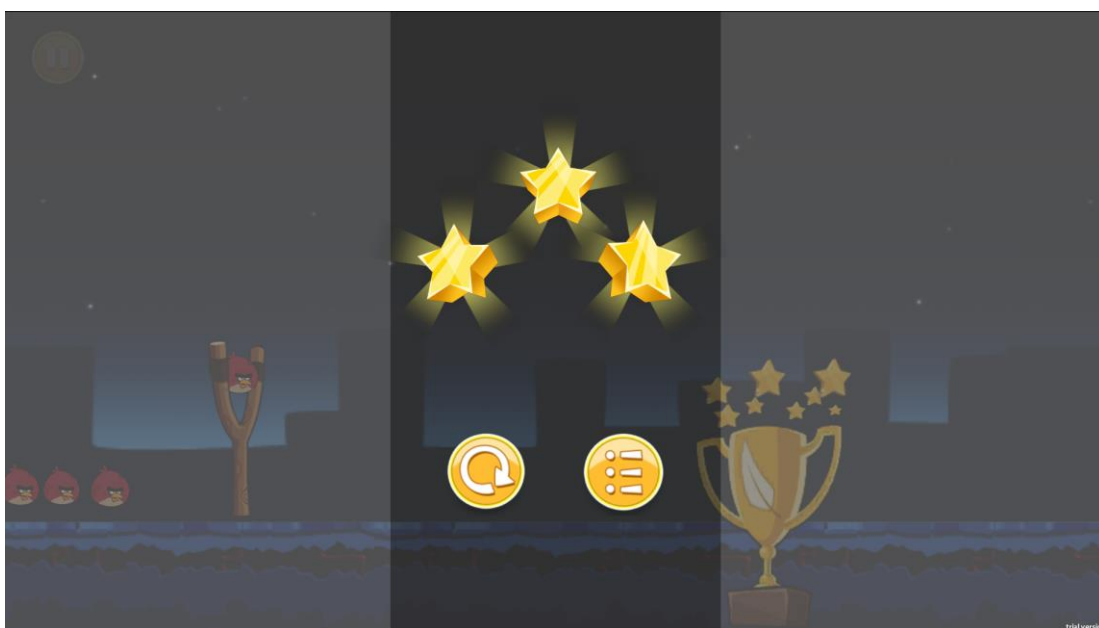


图 6

若用完所有的小鸟以后,都没有投中奖杯将视为失败,会出现小猪的 UI 图标,如图 7 所示。

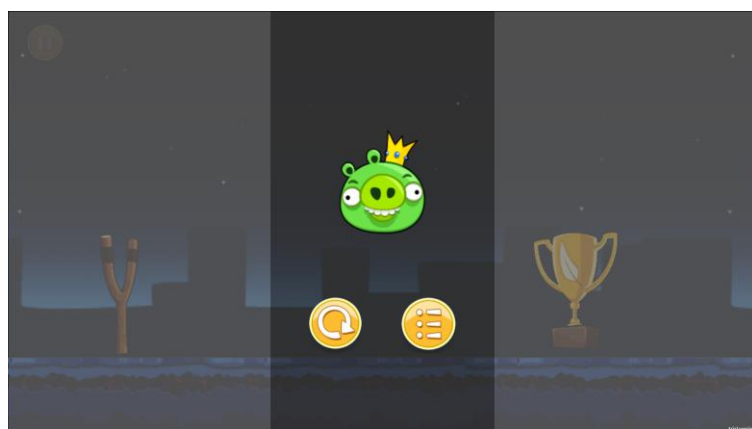


图 7

同时,在关卡选择界面也能够选择已经解锁关卡。



图 8 关卡选择界面

3 愤怒的小鸟（自制无创新）

3.1 游戏概述

本游戏是我做的第一款游戏，无创新，只是简单的还原了愤怒的小鸟的相关功能，是一款典型的 PVE 游戏。确实老少皆宜，木头，冰块，混凝土等能够让玩家与游戏形成一个正向的交互，我是实现了愤怒的小鸟中的绝大部分功能，包括核心的有关猪的游戏场景的搭建，四种小鸟的技能使用（爆炸鸟，加速鸟，回旋鸟，普通鸟）。

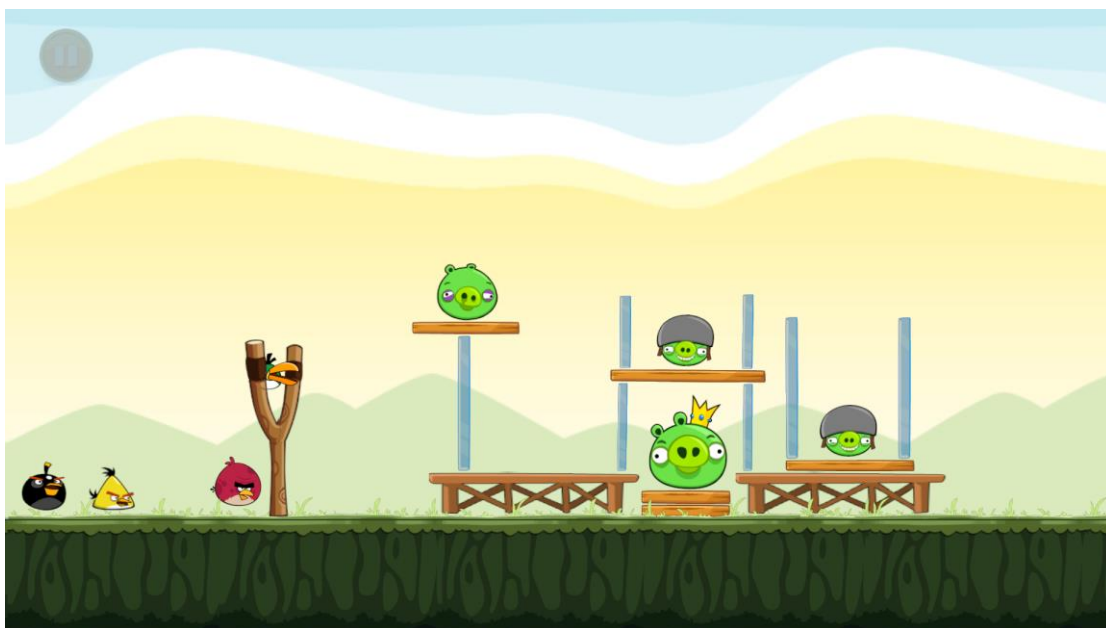
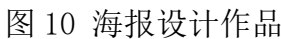


图 9 游戏场景搭建效果图

注：图 9 中的四种小鸟正好是我开发的四种不同功能的小鸟，黑色爆炸鸟我将其威力扩大，黄色加速鸟点击屏幕即可加速，绿色大嘴鸟点击屏幕即可在 x 轴方向上速度调转。

4.1 作品概述

该作品主要围绕信息诈骗，收集了全国各地的容易受到诈骗的人群分布以及近年来诈骗事件的数目变化，警告人们小心电信诈骗，并提供一些建议。



5 相关视频链接

- a) 开一家小店视频链接:

【delivery 2024-03-25 15-49-52】

https://www.bilibili.com/video/BV1ip42127GG/?share_source=copy_web&vd_source=927dbe0f9ab4255be98817882bfdf8b9

- b) 愤怒的小鸟（投篮机版）视频链接

【angry_bird2024 2024-03-25 10-43-19】

https://www.bilibili.com/video/BV1BF4m1F7rj/?share_source=copy_web&vd_source=927dbe0f9ab4255be98817882bfdf8b9

- c) 愤怒的小鸟开发链接

【angry_bird2024 2024-03-25 16-28-34】

https://www.bilibili.com/video/BV111421Q773/?share_source=copy_web&vd_source=927dbe0f9ab4255be98817882bfdf8b9