**《怪物猎人》详细设计文档**

**V1.0.0**

**广西民族大学**

**编制：郭建浩 日期：2021/6/25**

**审核：林妤怡 日期：2021/6/25**

**批准：林妤怡 日期：2021/6/25**

目录

[一、概述 2](#_Toc75542509)

[1.游戏简介 2](#_Toc75542510)

[2.游戏设计背景 2](#_Toc75542511)

[3.角色设定 2](#_Toc75542512)

[二、命名规范 2](#_Toc75542513)

[1.脚本 2](#_Toc75542514)

[2.状态机 2](#_Toc75542515)

[三、游戏结构 2](#_Toc75542516)

[1.游戏玩法 3](#_Toc75542517)

[2.游戏方式 3](#_Toc75542518)

[3.主要特点 3](#_Toc75542519)

[四、游戏过程描述 3](#_Toc75542520)

[五、主要系统 3](#_Toc75542521)

[1.设计原则 3](#_Toc75542522)

[2.角色设计 3](#_Toc75542523)

[3.按键说明 3](#_Toc75542524)

[4.游戏地图 3](#_Toc75542525)

[5.游戏音效 3](#_Toc75542526)

[6.核心实现 3](#_Toc75542527)

一、概述

1.游戏简介

《怪物猎人》是一款单机闯关游戏。玩家以第三人称视角操控游戏人物斩杀地图中的怪物，以获得分数并可前往下一关卡，随着关卡的进行，游戏难度会增加。

2.游戏设计背景

游戏创意来源：游戏创意来源于平时玩过的第三人称RPG游戏。这款游戏给予玩家闯关打怪的刺激感、探索冒险的自由感，通过地图模型的丰富性，给游戏营造更多的趣味性，给玩家更好的游戏体验。

3.角色设定

游戏主要人物：游戏主角、游戏怪物

二、命名规范

1.脚本

类名：首字母大写，且后续各单词首字母大写。

例：CharacterController

函数名：同类名规范

变量名：首单词小写，后续各单词首字母大写。

例：target；firstTarget

常量名：全字母大写，单词间以下划线隔开

例：STATE;RUN\_STATE

2.状态机

状态名：各单词首字母大写，单词间加一个空格，最后加上单词State。

例：Run State；Character Attack State

参数：首单词小写，后续各单词首字母大写

例：speed；isAttack

模型动画名：模型名称全小写+下划线+动画名称全小写

例：mutant\_run;character\_attack

三、游戏结构

1.游戏玩法

玩家可在地图中自由探索，途中会遇到各种怪物，可以选择绕过怪物或击杀怪物，完成目标后成功完成当前关卡。

2.游戏方式

玩家通过鼠标和键盘控制主角进行前后左右移动，在地图中探索，通过攻击键可对怪物进行攻击，可通过跳跃键跳跃到各类建筑、地形上，下蹲键可穿过低矮桥等建筑。

3.主要特点

游戏怪物的参与：地图中会有怪物出现，一方面是为了推动游戏剧情，另一方面是提升游戏难度来提高游戏体验性，并且游戏会随着关卡的推进而提升。

四、游戏过程

开始界面——开始游戏——进行游戏——游戏通关——游戏结束

1. 开始界面

玩家运行游戏程序后，进入开始界面。

1. 开始游戏

玩家通过点击开始界面的开始游戏按钮进行游戏。

1. 进行游戏

玩家进行游戏的游玩。

1. 游戏通关

玩家在游戏中通过当前关卡。

1. 游戏结束

玩家通关后可关闭游戏，游戏结束。

五、主要系统

1.设计原则

玩法简单：游戏方式较为简单，玩家适应快

玩法多样：玩家可自由探索地图中各个建筑、地形等。

2.角色设计

主角：在地图最外围山体内可自由探索，主角拥有武器，玩家需要杀死怪物达到游戏通关条件，主角血量归零时游戏失败。

怪物：在地图中出现，有的怪物会根据主角位置，自动对主角进行追击。怪物被攻击后，会死亡倒地。

3.按键说明

W键\↑键——人物前进

S键\↓键——人物后退

A键\←键——人物向左移动

D键\→键——人物向右移动

鼠标——控制方向以及视角

空格键——人物跳跃

C键——人物下蹲

1键——人物攻击

4.游戏地图

整个地图布局为山体围绕的主角可自由探索区域，地面为碎石草地，并伴有墙体、树木、石头、河流、天空等场景细节。

5.游戏音效

音效： 开始游戏音效

人物攻击音效

人物走路音效

人物死亡音效

音乐：

游戏开始音乐

游戏通关音乐

1. 核心实现

物体碰撞:

给物体以及人物等添加碰撞器，使物体间能检测到体积碰撞，不会出现穿模的BUG。

物体碰撞检测：

把碰撞器组件添加到对象上后，在监视面板中勾选IsTrigger，形成触发器，在脚本中通过OnTriggerEnter（Collider collider）进入触发器，进行碰撞检测后的具体实现。