

建模需求

2021年3月17日 22:46

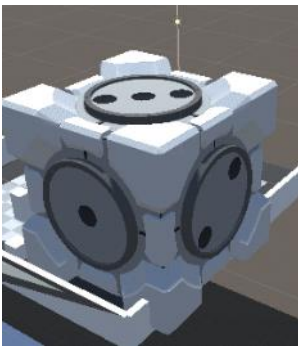
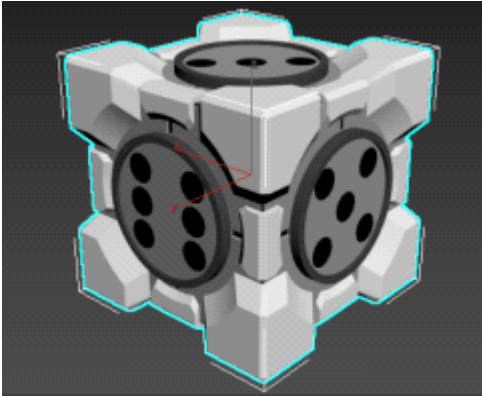
1. 骰子

需求1:

统一上下左右，因为游戏里会判断哪个面朝上。

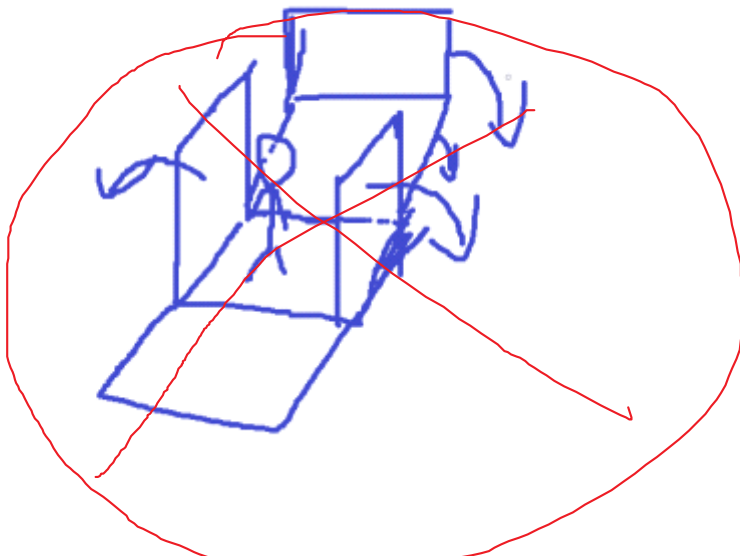
方便你记：3dmax中1朝自己，2朝右，3在上。

Unity里是相反的轴没关系，我代码可以调。



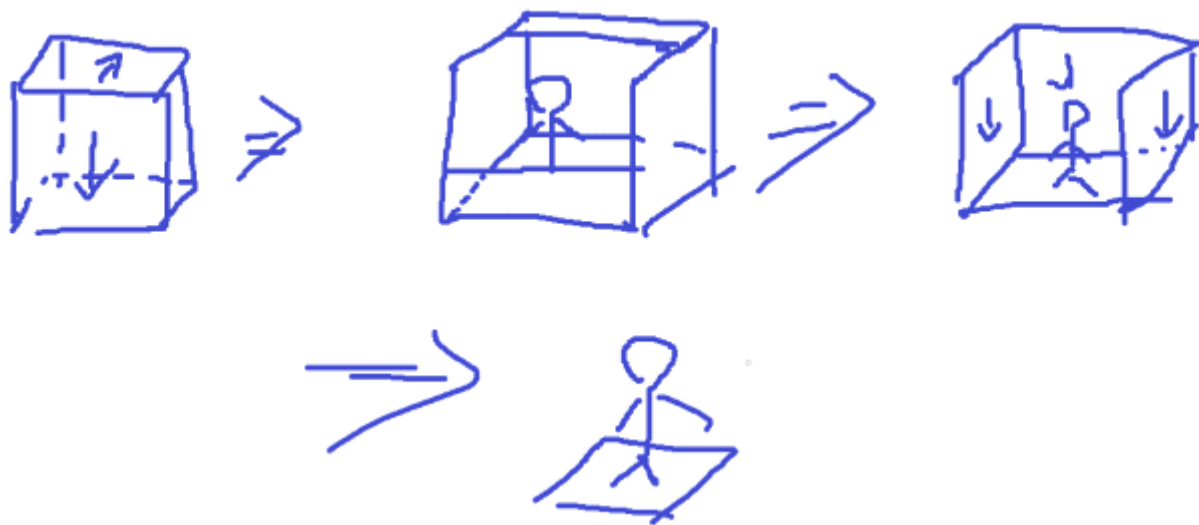
需求2:

不要像上图中三个面的顶角是一整块的部分，因为在后面你会做骰子打开的特效。:



上面的方法已弃用，因为可能会造围墙，这样打开会穿模（如果你有好的解决方案也可以继续这个毕竟骰子得到灵魂就是立方体展开哈哈哈）

新方案:



所以三个面的角不能是一个整体。当然给它看起来是整体但是能打开就行。看你的特效了。哈哈哈

故事背景

2021年3月6日

18:37

2031年，一家Dice游戏公司携带一款VR游戏横空出世，玩家可以通过戴上VR眼镜进入游戏和别人对战，游戏一出便横扫全球，电竞俱乐部也应运而生，无数玩家趋之若鹜。你，也不例外，甚至成为了一个杰出的职业选手。比赛现场所有观众和玩家都会戴上AR眼镜。但是你确有着一个不能说的秘密，因为小时候，你在后山之上见到过有一群人在现实世界用骰子召唤出了怪物，最后在战斗中与敌人同归于尽。你偷偷从丛林中钻出来，捡回了一颗六个面全是1的骰子，拼命跑回家，几天不敢出门。电视上，报纸里从未报导过任何相关的消息，如果不是那颗骰子你甚至怀疑一切是一场梦。当你鼓起勇气走回后山时，仿佛一切都没发生过，甚至原本倒下的树木，都恢复如初。你不知道的是在你偷走骰子的后几天，每天都有人蹲守着那一夜的战场，最后在一声“看样子真的被毁了”的惋惜中离开了后山。

游戏规则

2021年2月19日 12:44

Monster Duel Dice

胜利条件，摧毁对方两座守护水晶和生命值。

守护水晶会在每个回合结束时对3格范围内的优先进入的敌人造成伤害。

开局可以获得三个一的骰子安置三个士兵。

怪兽可召唤在己方最后三排，或前排已存在的怪兽的左右后周围两格范围内。

三个骰子

点数	1个	2个	3个
1（怪兽）	召唤Lv.1怪兽	献祭召唤高一级的怪兽【1】	直接召唤一个Lv.3怪兽
2（移动）	获得3点行动点【2】	获得7点行动点	获得传送【3】，传送距离为8格
3（普攻）	一次普通攻击	连续普攻【4】	获得一次二倍攻击距离，并免疫本次受伤
4（技能）	怪兽技能释放	种族技能释放	使用召唤师技能
5（场地）	埋藏伤害陷阱【5】	设置3*3缓速沼泽【6】	场地魔法【7】
6（强化）	使怪兽获得一回合等同于防御力的护盾	驱散一个怪物的当前所有负面效果【8】	复活一只已经死亡的怪兽，如果没有可复活怪兽，则召唤一只Lv.3的怪兽

备注：

【1】两个低级怪兽可以献祭召唤高一级怪兽，献祭召唤的怪兽会出现在先被选择被献祭的怪物处。

【2】每移动一格会消耗1点行动点。

【3】传送可以无视场地阻碍，直接传送至8格距离之内。

【4】发起两次普攻，第一次不会受到反击（若攻击者在被攻击者的攻击范围内，则会受到被攻击者下意识的反击，反击攻击力为平时的1/2）。

【5】在己方半区设置一格伤害陷阱，踩中时造成死亡（暂定可能50%或数值）。

【6】在沼泽内每次移动会消耗两点行动点，不足则放弃移动。

【7】在己方半区可沿着场地的线设置“T”或“口”或“—”型的城墙，只能在己方半区大于底线3行的地方建立。
只能在几方半区展开骰子，选择四条边建立城墙。

【8】可能有部分效果不可驱散。

设计大纲

2021年2月24日 21:42

游戏开始

预览动画

激活玩家1

场景：掷骰子

保存骰子数据

选择骰子

点击方格释放骰子

网络架构

2021年3月9日 12:03

1. 摄像机不能看到对面的玩家控制面板
2. 网络上同步的是battleground，播报语音信息

由2得出battleground所有东西最好挂载在battleground上

代码提醒

2021年3月3日 10:26

static

1.ConsoleController 里的dicethrowresult

2.ConsoleController 里的newdice

资源没有打包暂时放在resources

场景也没有打包

场地墙可以通过存储每一个顶点的struct

凌乱想法

2021年2月20日 22:53

普攻带法伤的近战法师

会增加护盾值

免疫伤害（护甲值给个极大值然后就显示免疫下一次伤害）

飞行无视地形

释放技能后会接一发普攻

受到攻击增加一定百分比的免疫率

妖族部分怪物可能有不同的攻击倍数

UI显示所带怪物的种类

普攻

特攻

技能

点击时地面特效

点击时触发待机动画

不动时候的pose

多一个骰子

对手扔到几，自己又buff

控制对手

机甲死亡爆炸

黑对手的棋子

机甲族的陷阱是放置炮台

复制对手

植物

细菌

用图片改变地图

舞狮

下棋

制造障碍物

制造物体

繁衍

进入扔骰子的按钮设置为出现的骰子，点了开始扔扔完结束

棋盘

2021年3月6日

23:48

结构体

包含索引号，上面有没有东西，位置

骰子

2021年2月22日 8:22

right	x:5 -x:2
up	y:3 -y:4
forward	z:1 -z:6

因为会制定皮肤，所以应该加载的场景里不包含你的骰子，骰子单独打包，然后引用出来，设定位置

激活玩家控制器

2021年2月21日 12:19

先激活一个玩家，然后扔骰子，然后玩家分别点击骰子

游戏种族统计

2021年2月19日 13:36

- 1.封神天庭
- 2.妖族
- 3.机甲

游戏场地统计

2021年2月19日 13:36

种族.封神天庭

2021年2月20日 15:08

Lv.5 昊天上帝

Lv.4 鸿钧道人，准提道人，接引道人

Lv.3 三清

Lv.2 玄都打法师

Lv.1 封神榜小仙

种族.妖族

2021年2月20日 15:35

简介：妖是大自然中的生物因在漫长的岁月里吸收天地间的灵气产生智慧，并通过修炼而诞生的种族，因向往人类的生活，常常化作人形。没有束缚，没有文明，但也因没有文明的拘束，过于自由，又拥有生物天生的领地意识，常做出扰乱其他种族的秩序的行为，因此结合其略显恐怖的人形常被其他种族所不容。

天赋技能：

因极具破坏力进行普通攻击时是攻击力是平时的1.5倍。（暂定）

Lv.5 平天大圣牛魔王、覆海大圣蛟魔王、混天大圣鹏魔王

Lv.4 移山大圣狮驼王、通风大圣猕猴王、驱神大圣禺狻王

Lv.3 混世四猴 -- 灵明石猴孙悟空、赤尻马猴、通臂猿猴、六耳猕猴

Lv.2 金角大王，银角大王

Lv.1 狮驼岭小钻风

牛魔王：

普攻：芭蕉扇，击退一格

技能：（化身大白牛），选择攻击范围内一个敌方发起冲锋，对敌方造成200%的伤害，并眩晕一回合。只会对路径第一个敌人发动，不受地形影响，如果遇到地形墙则会撞毁该墙并停下。