

《完蛋，我被COKE老师包围了！》

作者：

主题内容：

场景（20%）：

1. 拥有六种不同场景，分别是：
2. 六个大场景，全支持跟随拍摄
3. 六大种互动物品：

人物（20%）：

1. 主角：元气骑士
2. 两个友好NPC（对话NPC，商人NPC）
3. 冰火COKE老师
4. 蘑菇COKE老师（三形态BOSS）

游戏机制（25%）

1. 核心力学：
2. 碰撞系统：
3. 资源系统：

游戏性（10%）

1. 主菜单：
2. 音效系统：

Code（5%）

1. 注释详细
2. 代码框架可读性高，将所有属性抽象成标签，让实例继承获得对应属性

创新：

1. 把场景的运算和物体存在scene中，并且将scene作为运算单元，把每个scene中的所有物体放在scene_objects里面，根据物体的标签统一进行更新和渲染
2. 自创SoundPlayer，管理音效
3. 自创EffectManager管理特效
4. 自创generator管理当前场景的物体生成
5. 自创Math进行向量计算
6. 自创EventSystem和globals管理通讯
7. 将所有游戏物体归于：Projectile，NPC，Player三体系，在此基础上继承不同属性
8. 将所有的用户交互界面归于UI
9. 将BUFF归于Buffable
10. 自创Input类解决输入运算延迟问题

《完蛋，我被COKE老师包围了！》

作者：

李乐石 (2023533001) , 李浩宇 (2023533190) , 李有 (2023533059)

主题内容：

场景（20%）：

1. 拥有六种不同场景，分别是：

1. 主菜单
2. 新手村
3. 道具房
4. 普通小怪房
5. 刷怪房间
6. BOSS房

2. 六个大场景，全支持跟随拍摄

3. 六大种互动物品：

1. 墙
2. 树
3. 道具
4. 传送门
5. NPC (小怪, BOSS, 对话NPC, 商人NPC)
6. 子弹 (普通子弹, 大子弹, 散弹, 冰子弹, 火子弹, 爆裂子弹)

人物（20%）：

- 1.主角：元气骑士
2. 两个友好NPC (对话NPC, 商人NPC)
- 3.冰火COKE老师
- 4.蘑菇COKE老师 (三形态BOSS)

游戏机制（25%）

1.核心力学：

一款俯视2D的肉鸽游戏，简单的人物操作方式，多种子弹，以及无双技能。任务是在活下去的前提下打倒COKE的黑暗统治。

2.碰撞系统：

所有碰撞体都通过collidable标签继承碰撞体属性，在场景中通过加入到处理列表中统一集中管理，检测碰撞状态，防止刚体之间碰撞崩坏。

3.资源系统：

拥有经验吸收的等级提升系统和等级购物系统，以及怒气吸收的无双技能系统。

游戏性（10%）

1. 主菜单：

考验反应能力和注意力，提前热身的抓捕牛牛小游戏

2. 音效系统：

实现了自动分配channel，达到了同时播放多种音效

1. BGM：根据不通场景和阶段切换不同BGM以及声音大小

2. 音效系统：

1. 无双爆气触发音效
2. 大子弹击墙音效
3. 切换冰火状态音效
4. 被击中音效

Code（5%）

1. 注释详细

2.代码框架可读性高，将所有属性抽象成标签，让实例继承获得对应属性

创新：

1.把场景的运算和物体存在scene中，并且将scene作为运算单元，把每个scene中的所有物体放在scene.objects里面，根据物体的标签统一进行更新和渲染

2.自创SoundPlayer，管理音效

3.自创EffectManager管理特效

4.自创generator管理当前场景的物体生成

5.自创Math进行向量计算

6.自创EventSystem和globals管理通讯

7.将所有游戏物体归于：Projectile，NPC，Player三体系，在此基础上继承不同属性

8.将所有的用户交互界面归于UI

9.将BUFF归于Buffable

10.自创Input类解决输入运算延迟问题