

# 《Flying Whale》

## 游戏分析与设计文档

### 【开发团队】

10389250 廖鹏锐 游戏原型设计，代码实现

10389252 魏志华 游戏前期构思，编写文档

### 【版本历史】

Version 1.0	实现基本功能	2013.5.5
Version Beta	加入鱼种类、金币、食物的区分	2013.5.8
Version 2.0	将计分形式改成进度条板块	2013.5.11
Version 3.0	加入不同状态下鱼的变化	2013.5.14

### 【技术需求】

- 语言：HTML5
- 测试运行平台：Firefox3.5+，Chrome（暂不支持 IE9）
- 开发系统平台： **Windows vista**

### 【游戏概述】

这是个小型网页游戏，玩家通过鼠标控制鲸鱼的移动以吃食物金币，同时有体力值，有呼吸时间的限制，看谁玩的最高分。

- **游戏特点：**玩家在玩时不只是简单的吃食物吃金币，同时还要考虑鲸鱼的呼吸时间，每隔些时间要上水面呼吸，考验的是全面的

策略。

- **核心玩法：** 玩家可以通过常按鼠标让鲸鱼向上游动，吃鱼等食物补充体力值，浮上水面呼吸，吃金币拿分数。
- **外观：** 左边是游戏主界面，  
右边是游戏说明，  
通俗易懂，容易上手

## 【游戏设计】

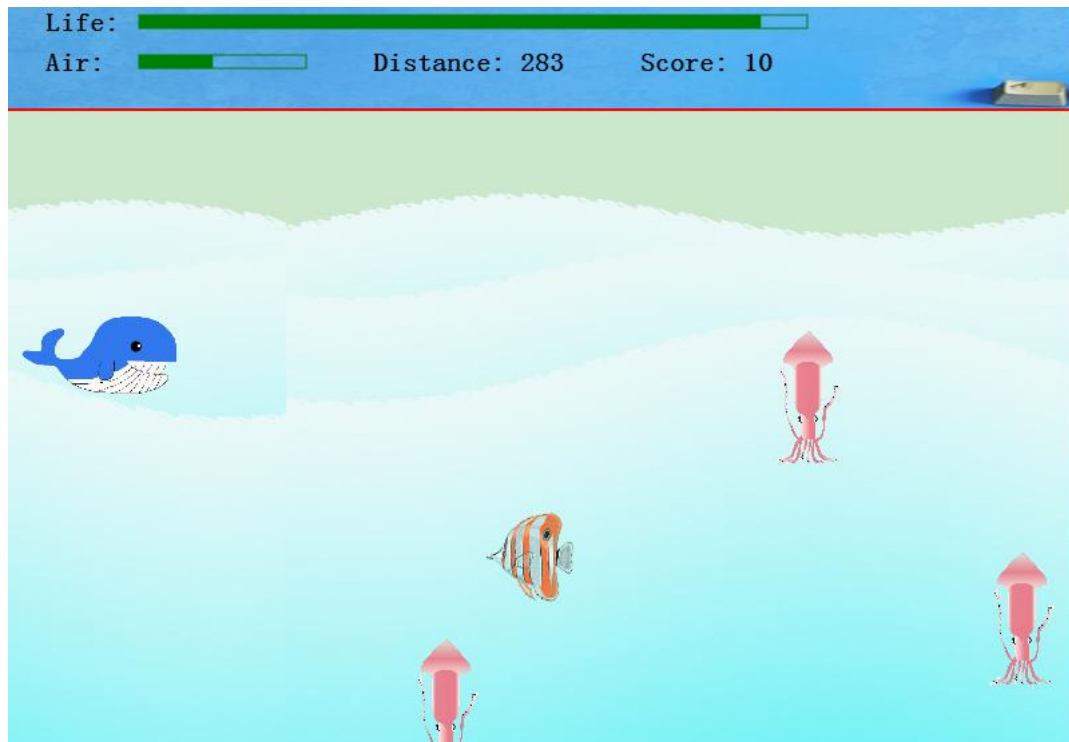
- **概述：**

设计这个游戏的起源思路是跑酷，但单纯的跑酷游戏有太多了，所以我们尝试了另外一种玩法，不单止是一直前进。

另外，该游戏结合了跑酷和策略游戏的优点，通过模拟现实中的鲸鱼，我们设计了鲸鱼的生存条件：体力值靠其他鱼类食物补给体力，需要浮上水面呼吸。在此生存条件下，鲸鱼才能继续前进吃金币得分数。这样，玩家就不会太闷地一路跑，一路吃金币了。于是就有了我们这《Flying Whale》游戏的诞生了。

- **游戏场景：**

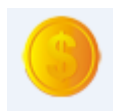
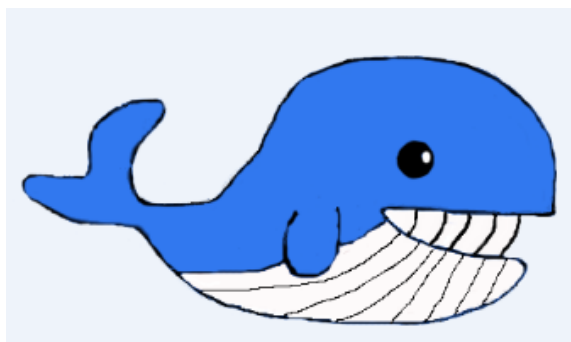
- a. 游戏效果示意图：



## b.游戏元素设定:

### b1. 鲸鱼:

鲸鱼是玩家控制的角色，可以吃其他的所有东西，但有体力值跟空气，按紧鼠标往上游。

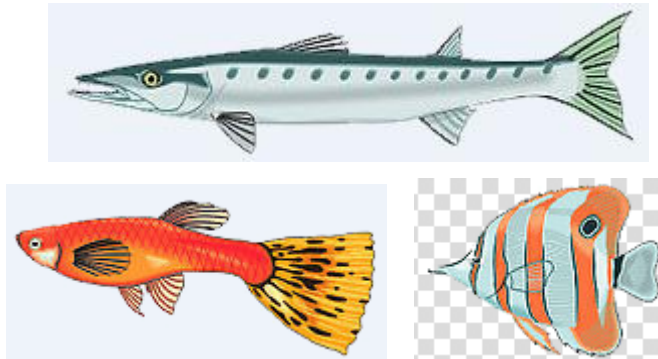


### b2.金币:

玩家通过吃金币获取分数。

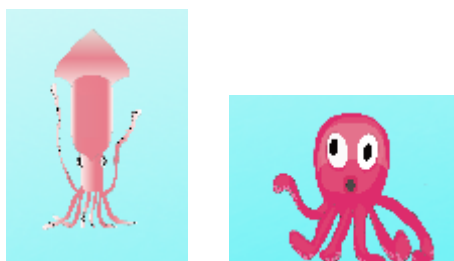
### b3.食物鱼类:

鱼形动物都是鲸鱼的食物，用来**补充**鲸鱼的体力值:



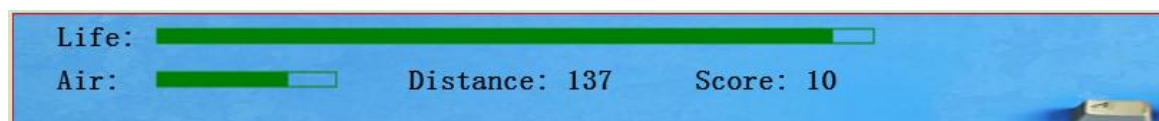
### b4.敌人鱼类

乌贼，章鱼不利于鲸鱼消化，碰撞会**减少**体力:



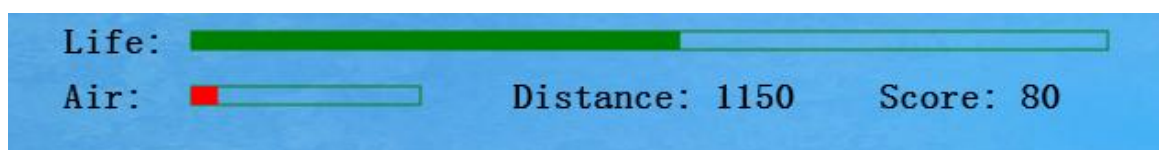
## C. 计分版

### C.1 正常情况

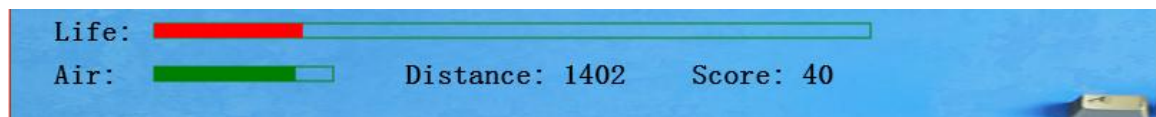


### C. 2 危险情况

氧气不足:



体力不足:



#### D. 状态统计:

正常水中状态:



缺氧或饥饿状态:



在水面呼吸的状态:



#### • 游戏玩法控制:

**a. 规则:** 常按鼠标左键 (或者 Up 键), 鲸鱼就一直上浮;

松开鼠标, 鲸鱼往下沉。

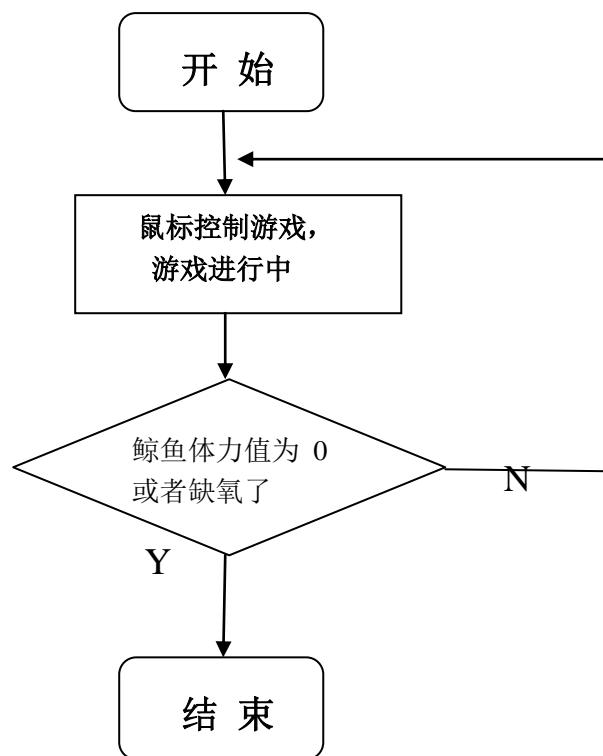
通过鼠标的控制, 让鲸鱼在吃金币拿分;

通过吃鱼补充体力值, 通过浮出水面补充氧气,

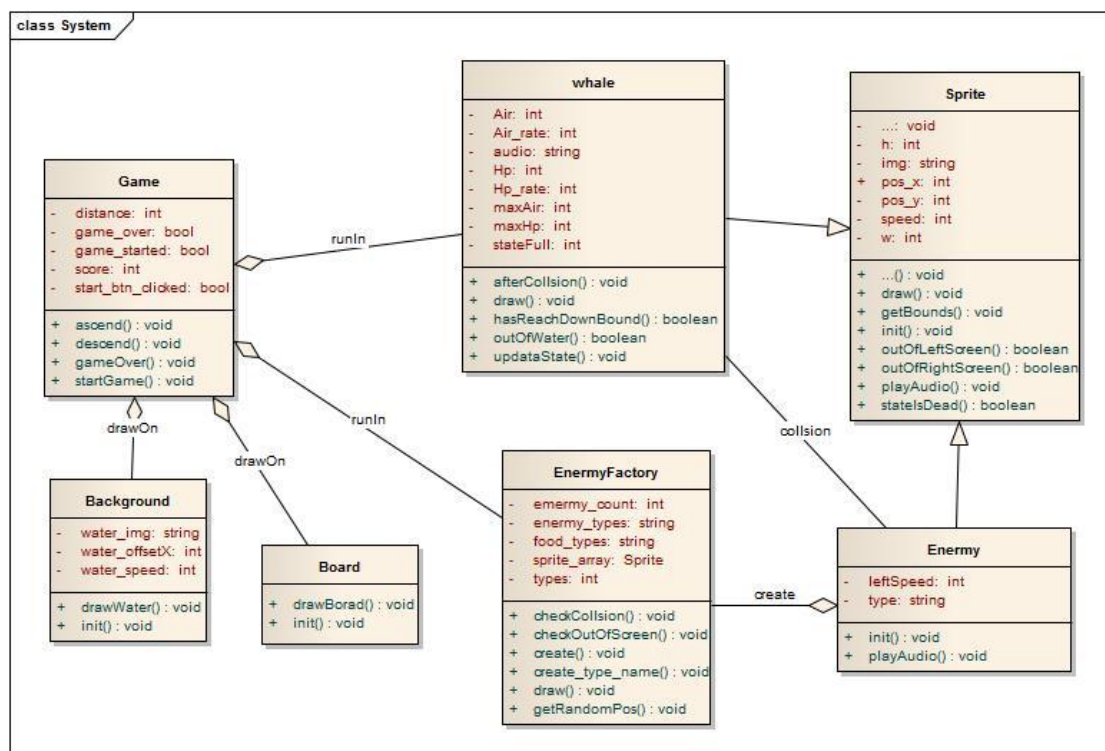
在权衡矛盾中取得成绩最大化。

**b. 胜利条件:** 单关跑酷模式, 结束时统计分数和距离。

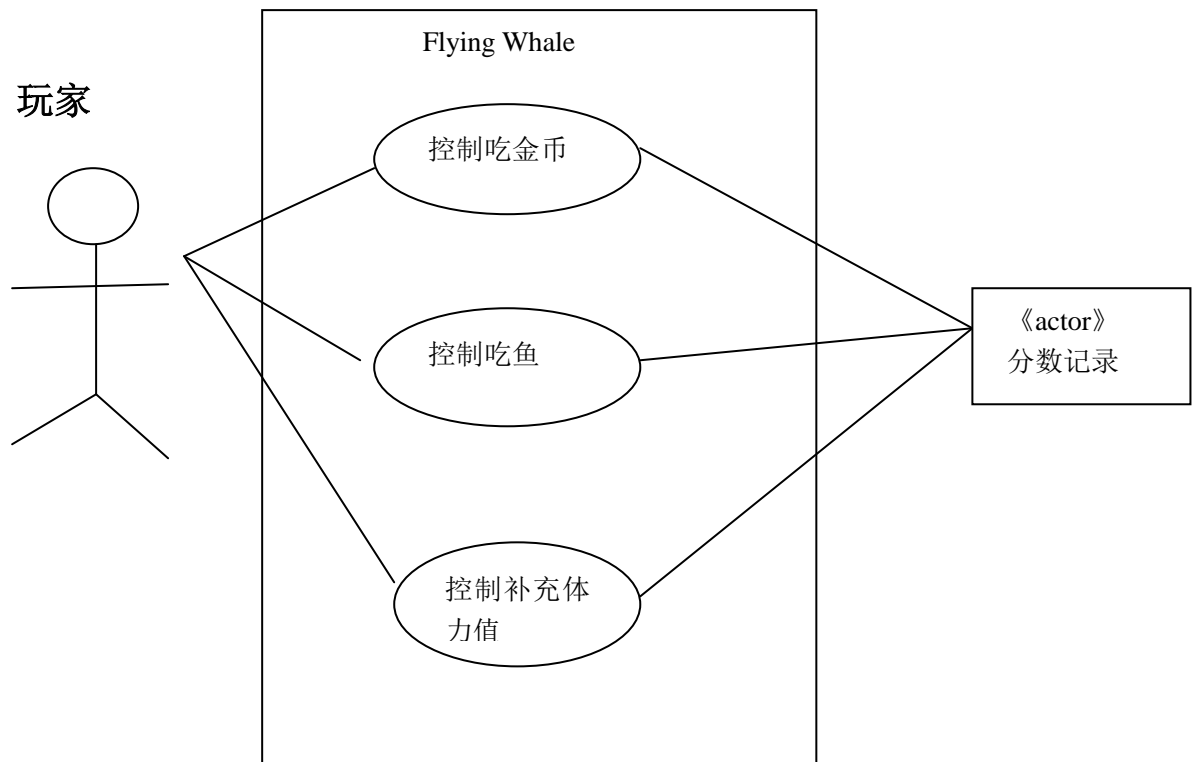
**c. 流程图:**



## 【游戏设计类图】



## 【游戏用例图】

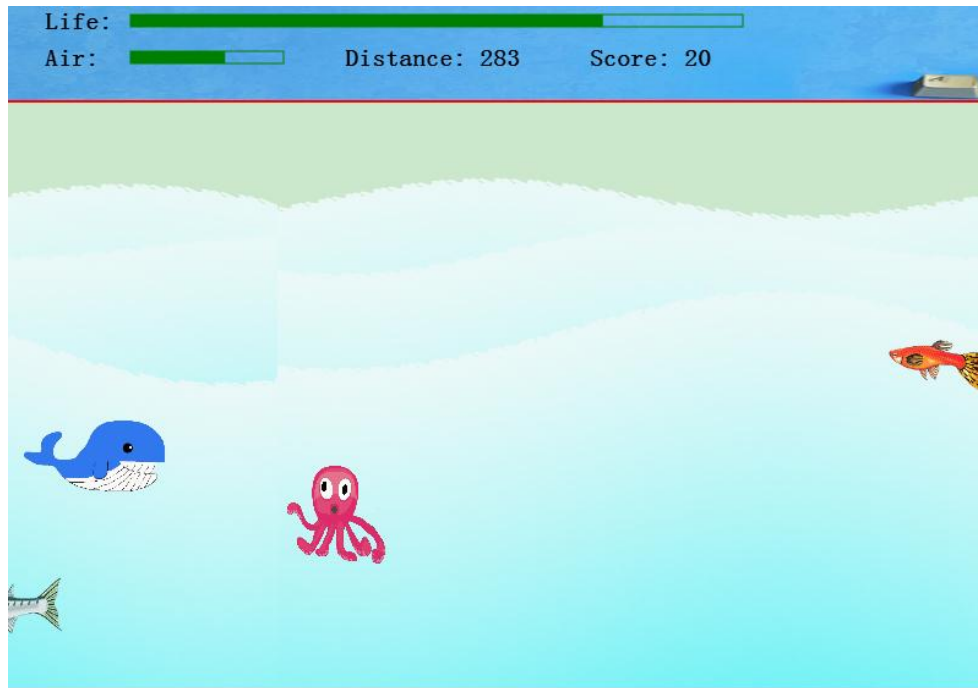


测试用例截屏：

1.初始状态：



## 2.游戏过程

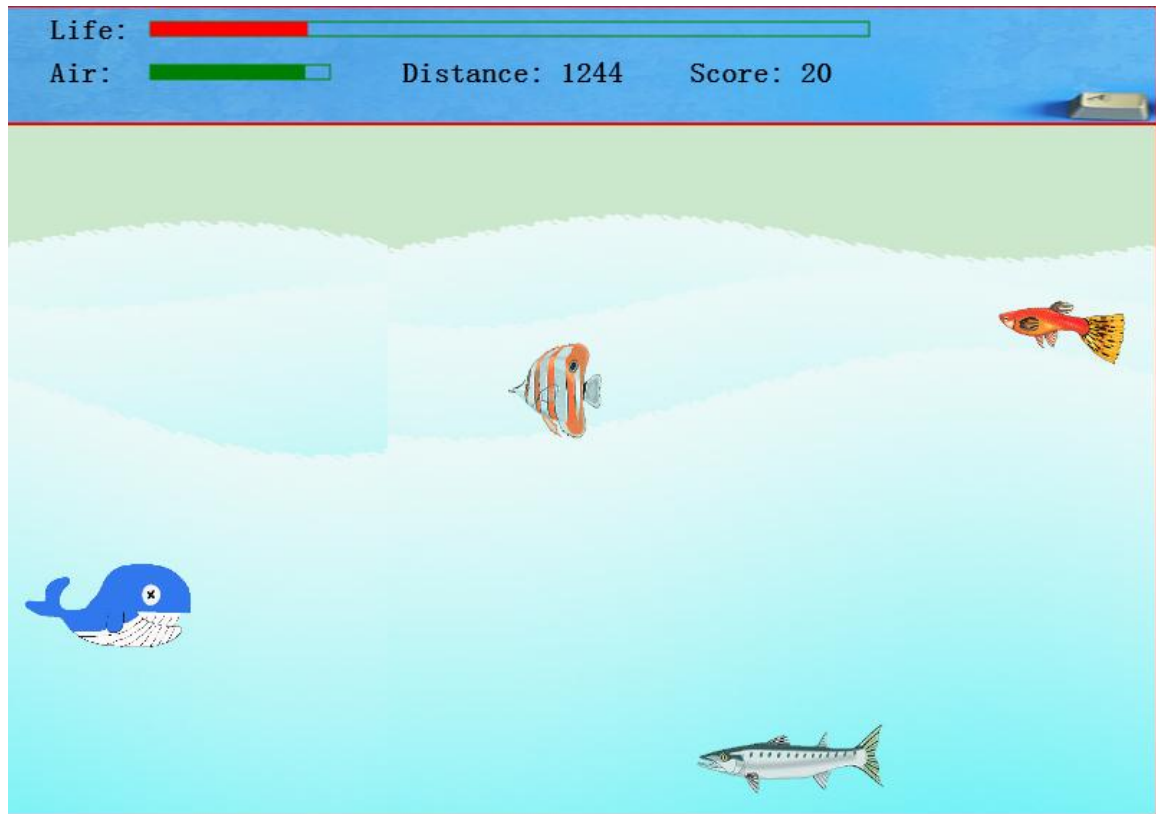


## 3.水面呼吸



## 4.体力不足:





#### 5.游戏结束

