



山西传媒学院
Communication University of Shanxi

Ruined city 游戏交互说明

游戏名称: Ruined City

时 间: 2019.07.01-2019.07.06

地 点: HTC 实验室

班 级: _____

开 发 者: _____

学 号: _____

指导教师: _____

目录

1. 概述.....	2
1.1 游戏类型.....	2
1.2 剧情简介.....	2
1.3 文件夹.....	2
2. 玩法说明.....	2
2.1 场景.....	2
2.2 武器交互说明.....	3
2.3 台灯说明.....	4
2.4 攀爬说明.....	4
2.5 各种拾取说明.....	5
3. 游戏开发流程.....	6
3.1 导入场景.....	6
3.2 烘焙场景.....	7
3.3 僵尸设置.....	7
3.4 僵尸生成.....	9
3.5 武器.....	9
3.5 相机及VRTK.....	11
3.6 开始场景.....	11

1. 概述

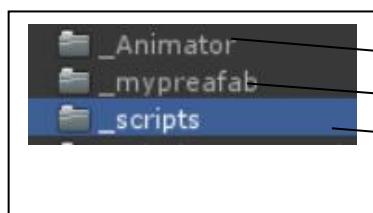
1.1 游戏类型

第一人称

1.2 剧情简介

本游戏为一款打僵尸类型题材的游戏，玩家通过在一个废墟的城市里捡起武器，与不同种类的僵尸进行搏斗，最终取得胜利，捍卫废墟之城。

1.3 文件夹



自己所创建文件夹如图，其他为外部资源
动画
预设物
脚本

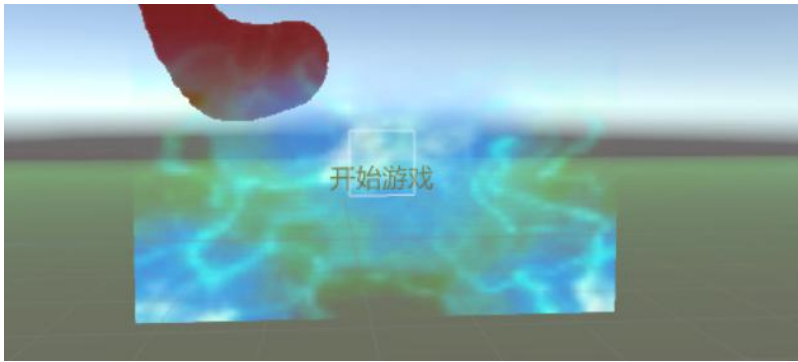
2. 玩法说明

2.1 场景

本游戏共有两个场景，start 场景，ruined_City 场景。



start 场景

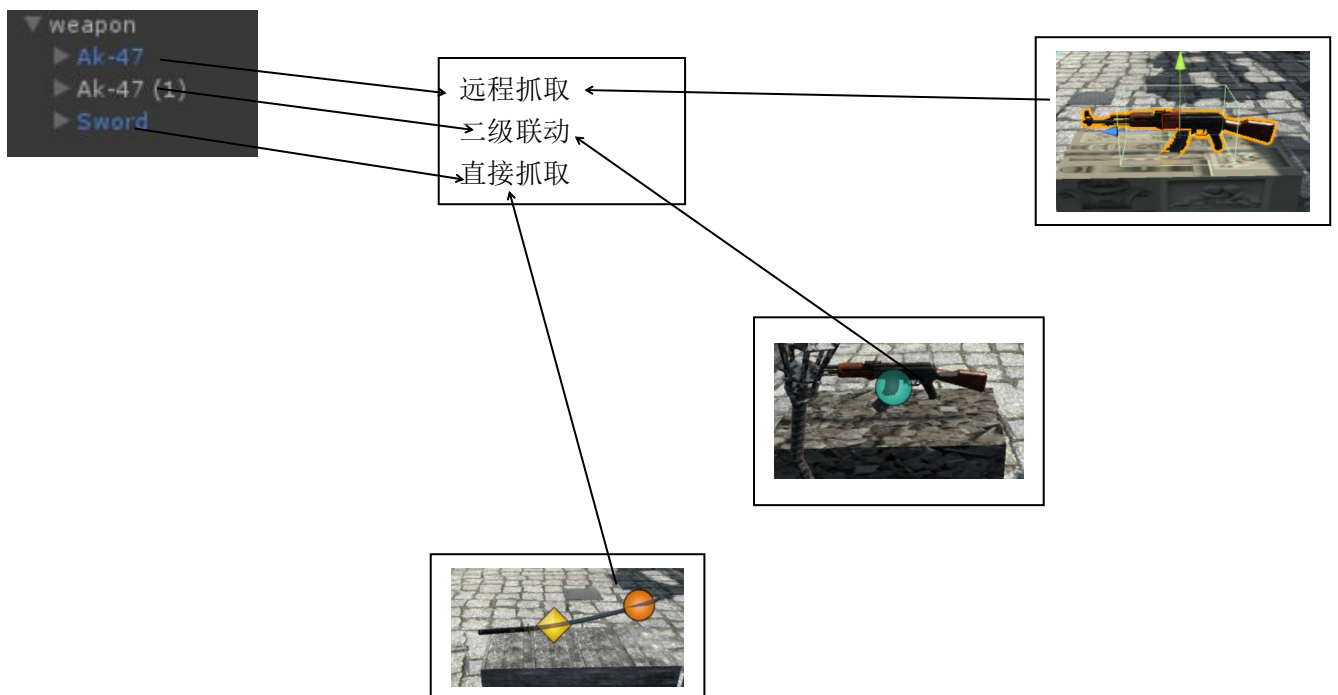


用射线指向“开始游戏”，然后按下 trigger 键即可进入主场景(runied_city)

2.2 武器交互说明



场景中所有的武器都放在 weapon 文件夹共有三个武器



靠近武器，武器变色，按下手柄两边按键，即可拿上武器，拿上武器后，即可以去攻击僵尸，攻击僵尸，僵尸死亡。（刀是主武器）

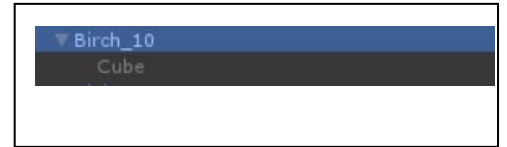
2.3 台灯说明



► TableLamp

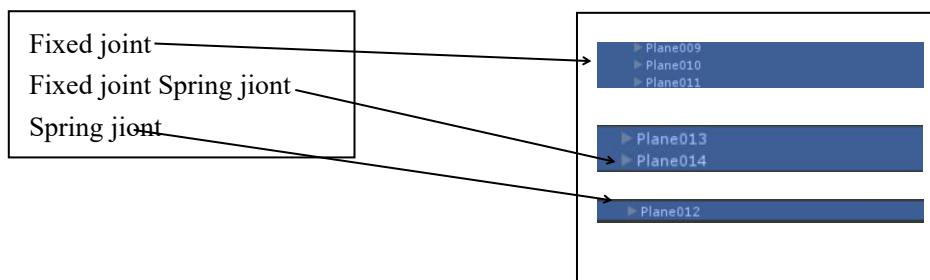
靠近台灯后，当台灯变色时，按下 **trigger**，即可开启台灯
同理，再次按下 **trigger** 即可关闭台灯。

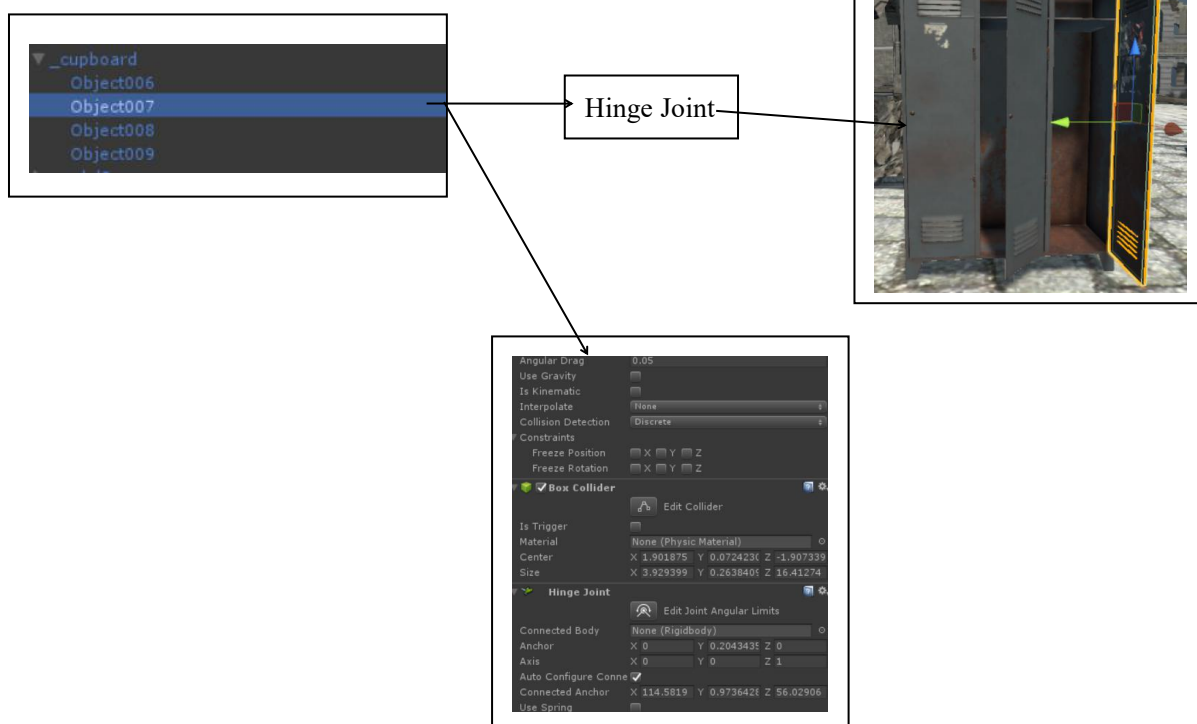
2.4 攀爬说明



移动到大树跟前，按下手柄两旁按键即可开始攀爬。

2.5 各种拾取说明





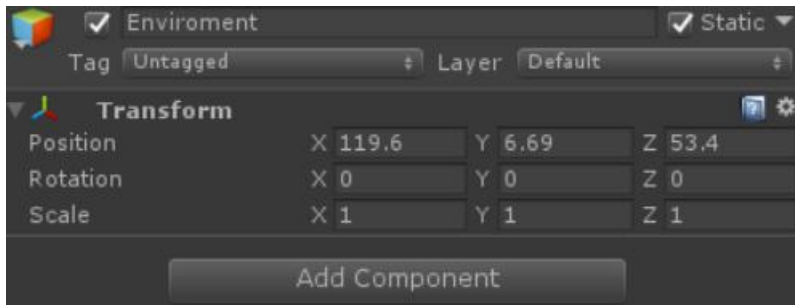
3. 游戏开发流程

3.1 导入场景

导入场景，建一个空物体，命名为 Enviroment，
并将所有模型拖入这个空物体，然后给模型添

Box Collider 碰撞盒(灯光除外)，完成后，将 Enviroment 勾选上 static



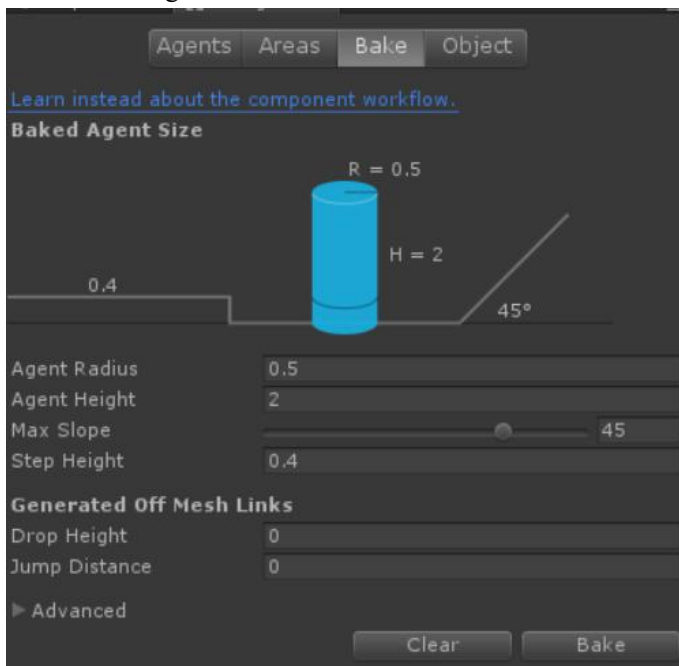


拖入天空盒

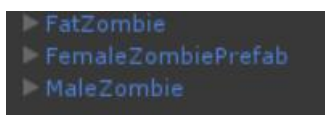
并且配置 VRTK STEAM VR

3.2 烘焙场景

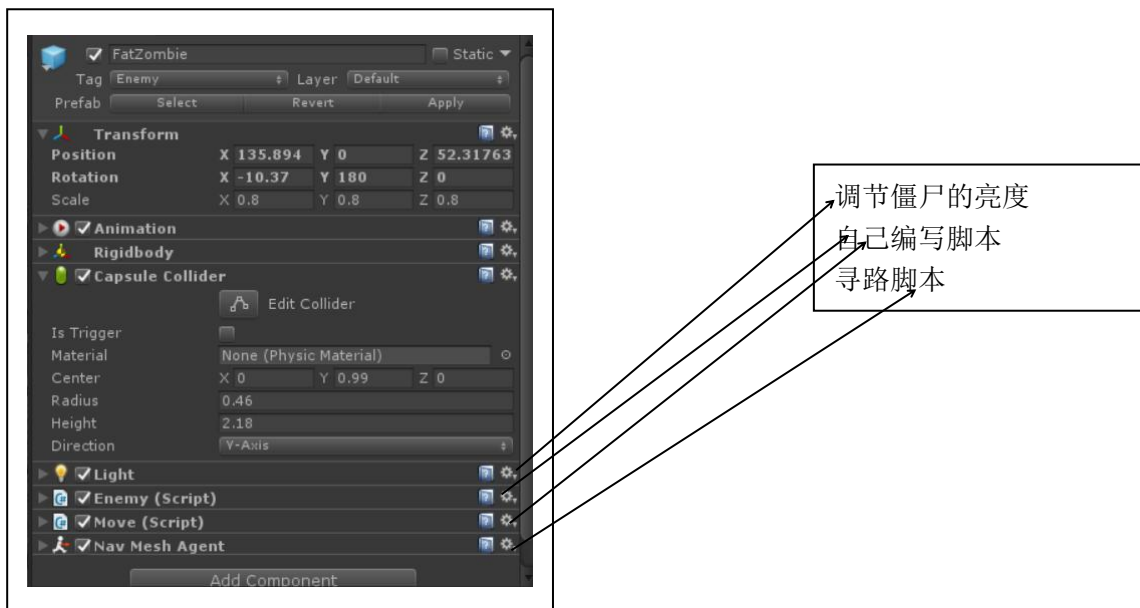
Window-Navigation-Bake



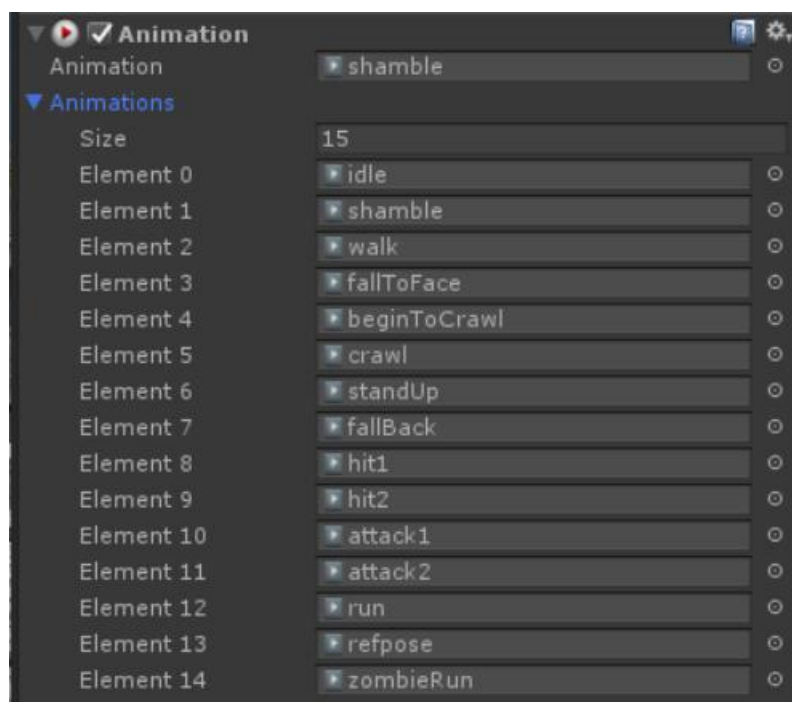
3.3 僵尸设置



为这三个僵尸挂上如下组件



通过 Animation 控制僵尸的动作(Enemy 脚本)



将 rigbody 设置如图所示



通过 Move, Navmesh agent 脚本控制僵尸移动

死亡特效

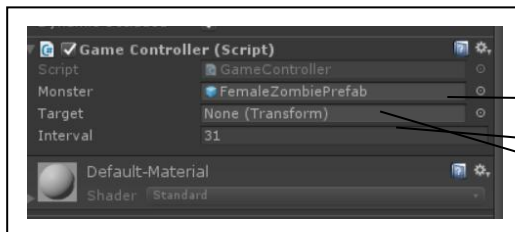


设置完成后分别将三个僵尸拖入_myprfeab 文件夹形成预设物

3.4 僵尸生成



创建空物体 Createpos 存放僵尸生成点
创建三个生成点 pos1 pos2 pos3
分别挂上 GameController 脚本



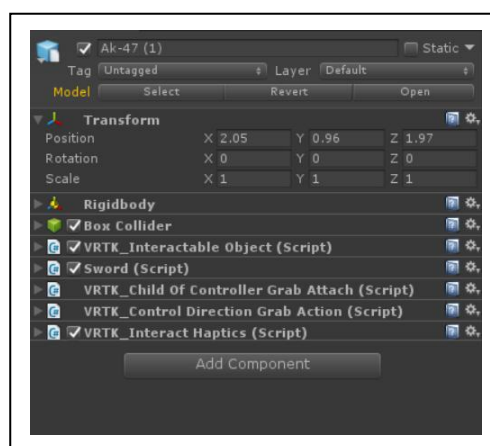
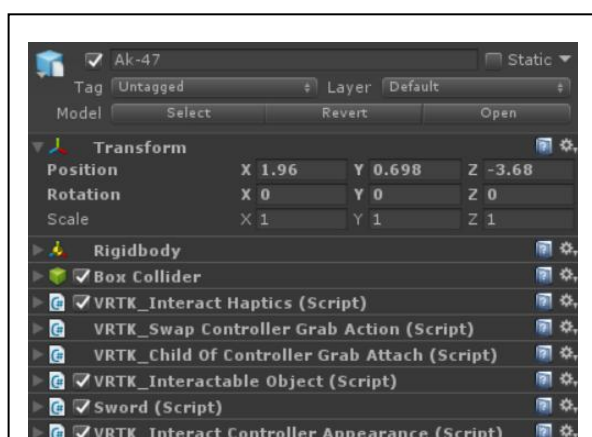
拖入要生成僵尸预设物
生成间隔时间
自动寻路目标(代码中已写死,
可不脱)

3.5 武器

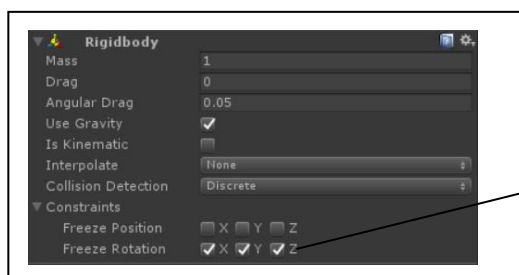
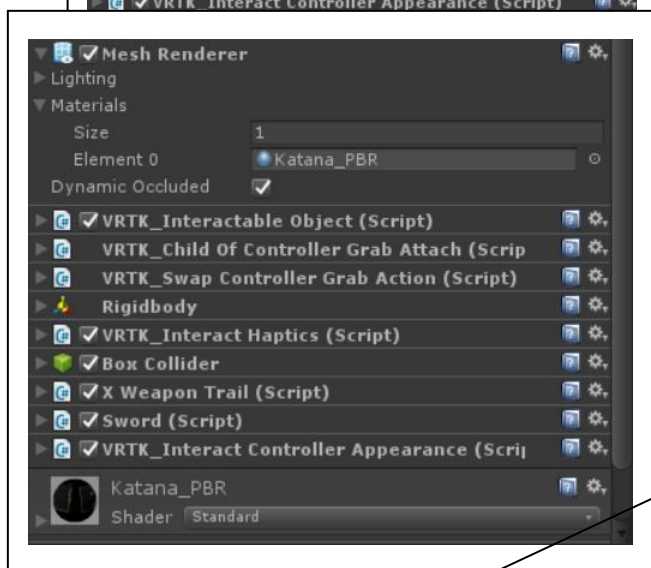


创建空物体,将三个物体放在其下

分别挂上组件，sword 为武器脚本，挂完后，即可交互，武器碰上僵尸即可发生相应效果



Xweapontrail 为剑气组件，需要为其拖入剑气 slash02，并设置 start end

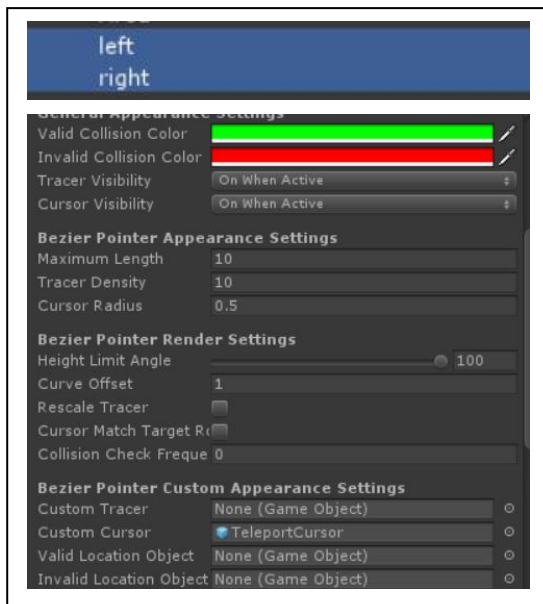


防止接触时发生旋转

3.5 相机及 VRTK



下雨的粒子特效
设置其为头的子物体
实现时刻跟随下雨特效



为左右手柄添加一个 Cursor

3.6 开始场景

拖入一个场景，建一个 button，写上开始游戏，给 canvas 附上脚本
然后

