



僵尸玩偶

游戏设计文档

Unity 认证开发者课程

目录

游戏总览..... 4

玩法要点..... 4

独特卖点..... 4

平台设备最低要求..... 5

开发商..... 5

剧情简介..... 6

游戏目标..... 6

游戏规则..... 6

游戏结构..... 6

游戏玩法..... 7

 游戏控制..... 7

 游戏摄像机..... 8

 平视显示内容..... 8

玩家..... 9

 玩家角色..... 9

 玩家属性..... 9

 玩家状态..... 9

 玩家武器..... 9

游戏角色阵容..... 10

NPC 敌人..... 10

 敌人：小丑..... 10

 敌人：僵尸熊..... 10

 敌人：僵尸兔..... 10

 敌人：僵尸鸭..... 10

 敌人：地狱象..... 10

 敌人状态..... 11

 敌人的生成..... 11

NPC 盟友..... 11

 绵羊..... 11

 盟友的生成..... 11

美术..... 12

 布景..... 12

关卡设计..... 12

音效Audio..... 13

MVP（最小化可行产品）..... 14

后期展望..... 14

游戏开发团队名单

制作人
Michael Sehgal

项目经理
Adam Crespi

项目协调人员
Aline Tosini

游戏策划
Adam Crespi
Kris Orpilla

系统协调人员
Laura Johnston

程序工程师
Mike Geig
Emil Johansen
Arturo Nunez
Mike Preble

技术美术师
Craig Barr
Kris Orpilla
Sergio Gardella

音效工程师
Caleb Epps
Ben Bromfield

用户体验测试
Itziar Carnicer
Rafael Rafi
Jonathan Estruch

游戏总览

游戏名称：僵尸玩偶

平台：PC单机版、iOS、安卓

游戏类型：无限生存模式的3D射击游戏

分级：(10+) ESRB

游戏对象：休闲玩家（年龄12–30）

发布日期：2016.4

发行商：Unity Technologies

《僵尸玩偶》游戏是一个无限生存模式的第三人称街机类游戏，游戏的主角是一个孩子（男孩或女孩）。游戏中，当孩子醒来时，他/她发现心爱的玩具变成了四处游走的僵尸。他/她为了生存下来，必须躲避僵尸玩偶的袭击。玩家可以利用一个特殊的玩具遥控器，以四种攻击方式（闪电射线、霜冻射线、臭弹和黏液）之一来攻击僵尸获得分数。而这些获得的分数，可以用来召唤盟友（绵羊和小狗）。盟友们会帮助玩家躲避僵尸玩偶，在游戏中生存下去。

玩法要点

《僵尸玩偶》游戏将玩家置身于一个充满玩具僵尸威胁的放大版儿童房中。毛绒动物僵尸将从四面八方向你涌来。使用你的玩具遥控器进行反击！使用闪电射线来伤害它们；使用霜冻射线冻住它们并暂时限制它们的移动；扔一个臭弹在它们行进的路上，让它们到处乱跑；或者发射一坨黏液来让它们难以脱身。

独特卖点

- 惊艳的粒子效果
- 独特的故事情节
- 跨平台支持

平台设备的最低要求

PC, MAC 和 LINUX 单机版

操作系统: Windows XP SP2 或以上, Mac OS X 10.8 或以上, Ubuntu 12.04 或以上, SteamOS 或以上

显卡: 至少支持DX9(Shader Model2.0); 2004年以后生产的显卡基本均可

ANDROID

ANDROID OS 版本 2.3.1或以上

支持 NEON 的 ARMv7 (Cortex) CPU 或Atom CPU;

OpenGL ES 2.0 或以上



开发商

《僵尸玩偶》由Unity Technologies 出品

剧情简介

你是一个熟睡中的小孩，原本甜蜜的梦乡变做一场梦魇，你所有心爱的毛绒玩具变成了面目狰狞的僵尸。它们包围你，攻击你——你现在无处可逃，必须开始反击！

游戏目标

游戏的目标是尽可能的生存下去，攻击敌人获得分数。

游戏规则

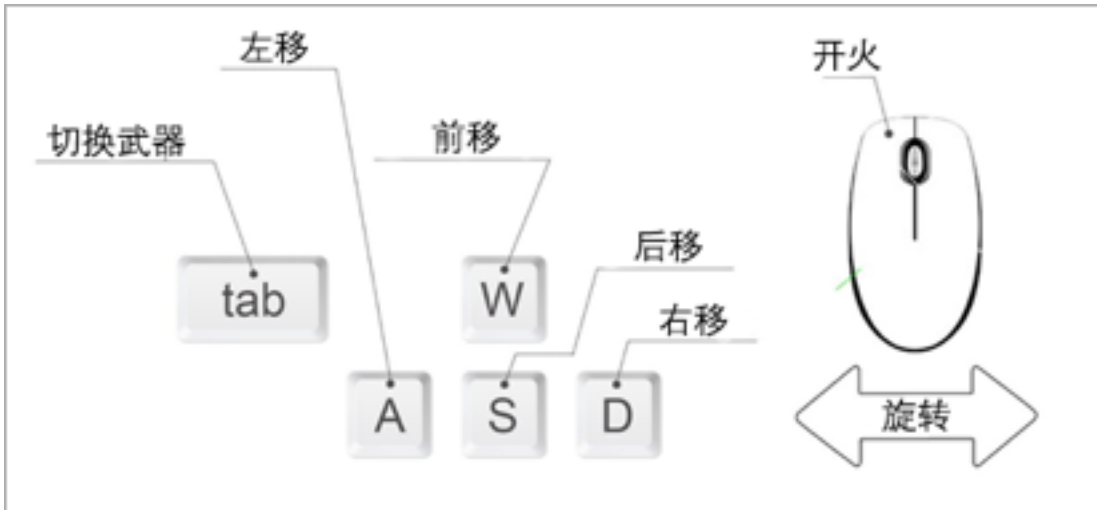
游戏关卡设置在一个封闭的儿童房中，玩家身处其中与毛绒玩具僵尸进行对抗。玩家可以四处移动，并用四种武器（详见武器一栏）攻击僵尸。在这个房间中，有多个产生僵尸的生成点。每个僵尸都会以不同的方式攻击玩家（详见敌人一栏）。玩家通过击杀僵尸获得分数，不同类型的僵尸对应不同的得分。当得分达到一定程度时（详见盟友一栏），玩家可以召唤一个盟友来协助御敌，但盟友的生存时间是有限的。

游戏结构



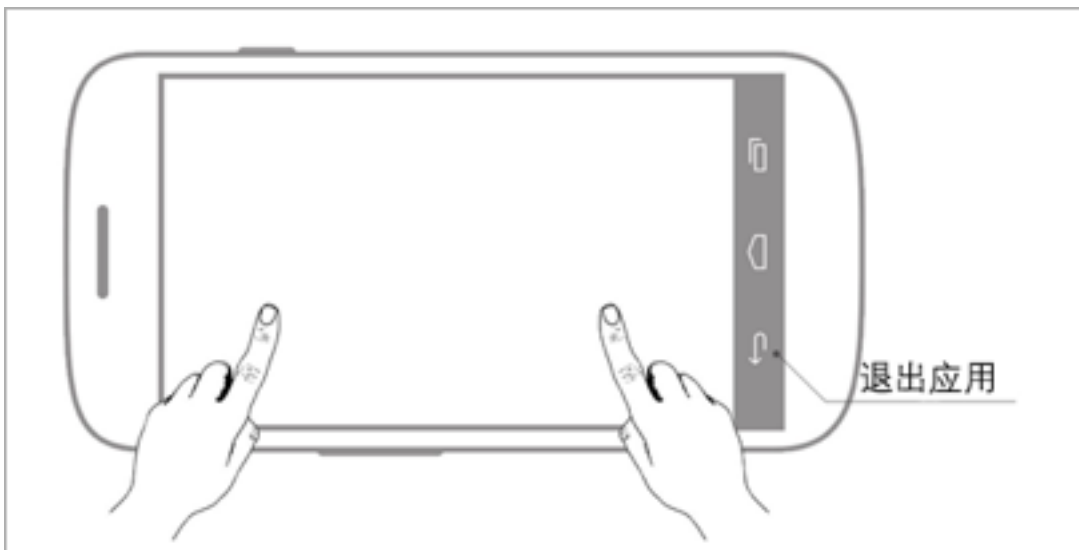
游戏玩法

游戏控制（PC）



游戏控制（移动设备）

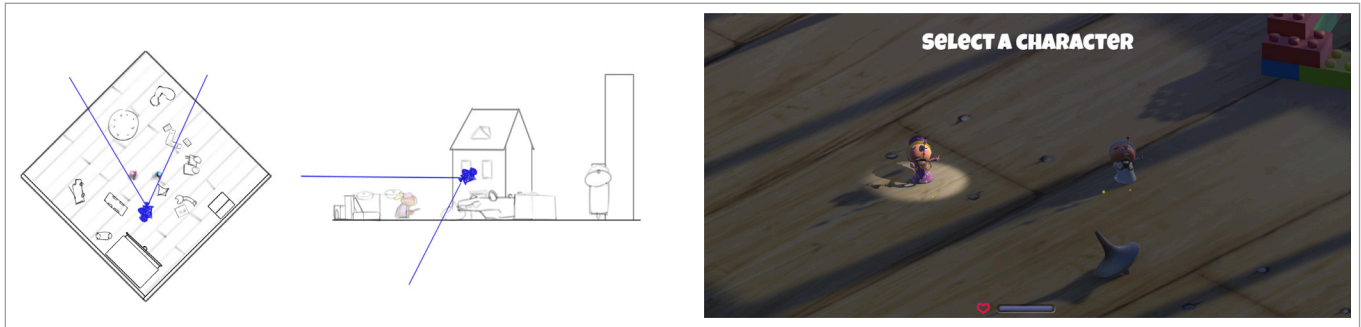
移动设备通过触屏控制，玩家可以用两个手指来移动角色、瞄准和攻击。第一个触控到屏幕的手指可以移动角色，第二个触控屏幕的手指可向移动的方向发起攻击（开火/持续射击）



游戏摄像机

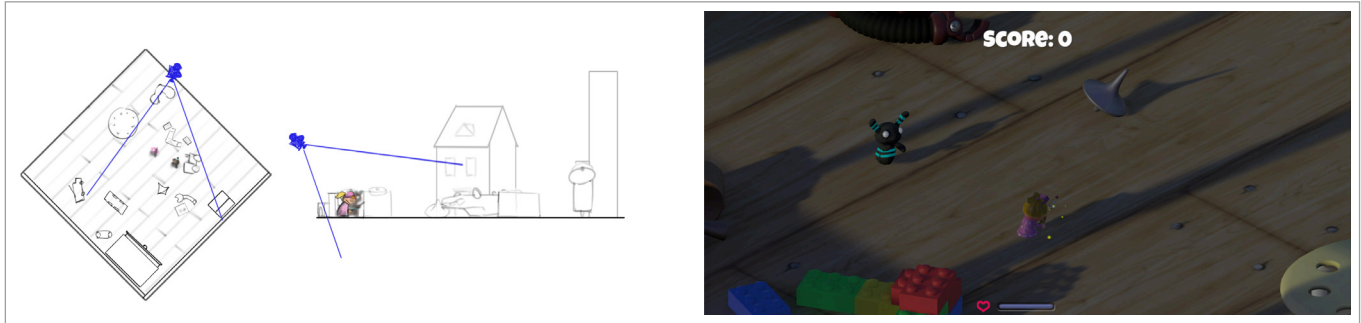
游戏开始时，摄像机会聚焦在两个可选的角色上，等待玩家进行选择，在此期间他们保持不动。

选完角色后，摄像机会立即旋转180°，之后会以一个固定的视角跟随玩家角色移动。而玩家移动时，摄像机不会发生旋转。



游戏背景的视口比例是3:4，为了更好的效果，我们将背景旋转90°以便摄像机可以使用全局坐标系统。

当玩家四处活动时，摄像机不会随之旋转，每个场景中的摄像机视图也不会改变，因此我们可以看到他/她不同角度的样子。



平视显示内容

玩家血条

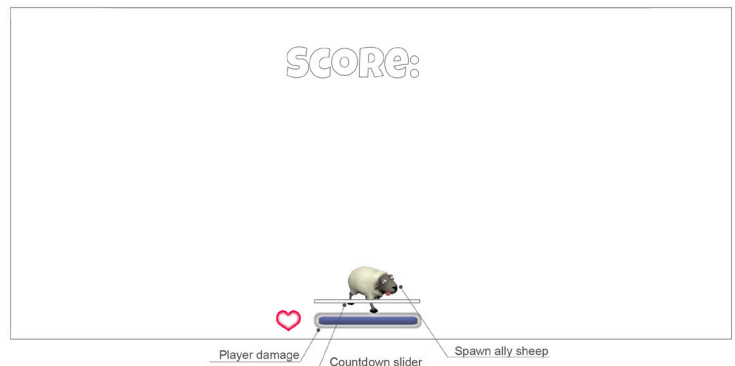
表示玩家拥有的生命值

倒计时长条

显示武器的重新填充能量时间（取决于武器类型）

召唤盟友绵羊

当玩家达到一定分数时会出现。点击它会召唤一个绵羊盟友进入游戏。



玩家

玩家角色

两个4岁的小朋友的生活美满而恬静，他们拥有一个超大的卧室。但问题是，父母买了许多毛绒玩具给他们，却一点没有注意到那些家伙在他们入睡后会变成僵尸！

玩家数值

速度：6
最大生命值：100
攻击伤害：N/A
攻击时间间隔：由武器类型决定

玩家状态

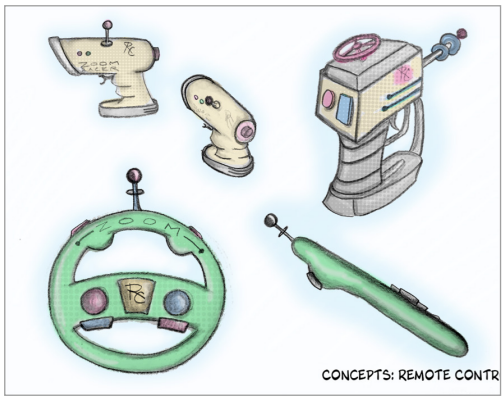
空闲：空闲状态时，会循环播放一段动画——玩家打哈欠。也就是说，当玩家静止不动时，这个动画会反复播放。

移动：当玩家移动角色时，就会触发移动动画，让角色一直晃晃悠悠地跳着走。

死亡：当角色的生命值为0时，角色就往后躺在地上死亡。

玩家武器

玩家有四种可用于攻击敌人的武器，每一个武器的效果都不相同。



武器	介绍	对敌人产生的效果		是否有准星
闪电射线	从玩家的玩具遥控器会向鼠标光标方向发射一个闪电射线	对敌人造成50点伤害	1	没有
霜冻射线	从玩家的玩具遥控器会向鼠标光标方向发射一个霜冻射线	最大可以冻结20个敌人，让它们无法移动	0	没有
臭弹	在鼠标光标位置引爆一个臭弹	使敌人转身逃跑（在9个单位范围以内）	5	有
黏液	在鼠标光标的方向上触发一个黏液球	发射一个黏液球来粘住敌人并对它们造成伤害	3.5	有（吸附最近的敌人）

游戏角色阵容



NPC 敌人

敌人会在场景的各个生成点生成（详见关卡设计一栏）。它们会不停地搜寻和接近玩家。当它们靠近玩家时会发起攻击，并根据它们的类型，造成不同程度的伤害。不同武器（详见武器一栏）及盟友（详见盟友一栏）对所有的敌人产生的效果都相同，不会因敌人类型不同而有所改变。

小丑

速度	最大生命值	消灭分数值	攻击伤害	攻击间隔时间（秒）
3.5	150	25	30	1.5

僵尸熊

速度	最大生命值	消灭分数值	攻击伤害	攻击间隔时间（秒）
3.5	100	10	10	0.5

僵尸兔

速度	最大生命值	消灭分数值	攻击伤害	攻击间隔时间（秒）
3.5	100	10	10	0.5

僵尸鸭

速度	最大生命值	消灭分数值	攻击伤害	攻击间隔时间（秒）
3.5	120	20	20	1

地狱象

速度	最大生命值	消灭分数值	攻击伤害	攻击间隔时间（秒）
3.5	200	50	35	2

敌人状态

所有敌人具有相同的行为和状态：

空闲：敌人只在以下三种情况下才会播放空闲状态：玩家死亡后，出现失败画面时以及重新开始关卡前。

移动：当玩家存活时，所有的敌人都会处于移动状态，朝着玩家或盟友的方向移动。

死亡：当敌人血量耗尽时，会触发死亡状态。

敌人的生成

每一个敌人都有自己的生成点（详见关卡设计一栏），并且以一个特定的周期出现。只有当某个特定类型的敌人少于别的类型数量时，才会生成一个该类型的敌人。

敌人	生成点	生成周期（秒）	共存的最大敌人数
僵尸兔	僵尸兔生成点	5	4
僵尸熊	僵尸熊生成点	6	3
地狱象	地狱象生成点	10	2
小丑	小丑生成点	15	2
僵尸鸭	僵尸鸭生成点	10	2

NPC 盟友

盟友是玩家信赖的动物。它们在游戏中能帮助玩家生存下去。在玩家攒够所需要的分数以后，可以选择召唤一个绵羊盟友。召唤盟友将使玩家将失去一定的分数，但绵羊盟友将会在有限的时期内协助玩家。盟友出现后会在场景中四处移动，将所有的僵尸吸引到它身边。这个时候，玩家可以自由攻击敌人而不会被它们反击。

绵羊

速度	持续时间（秒）	消耗分数
3.5	10 seconds	30 points

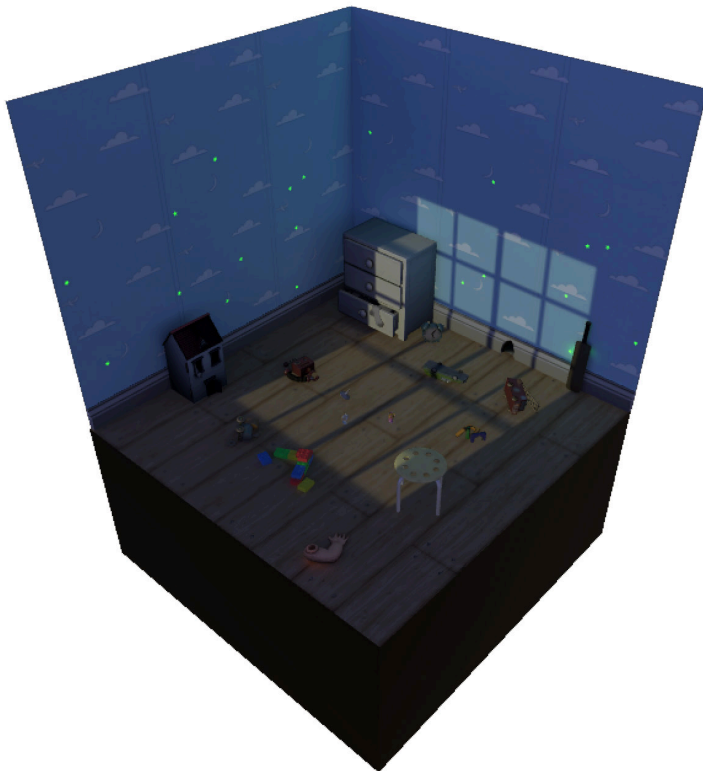
盟友的生成

当玩家的分数达到一个特定值时（详见NPC盟友表格），一个有着盟友形状的按钮将会出现在GUI上。点击它，盟友角色将会从它的生成点创建出来（详见关卡设计一栏）。

美术

布景

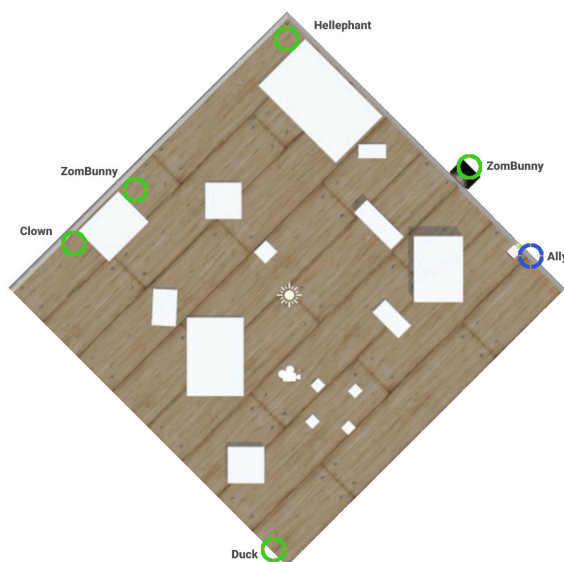
这个游戏发生在孩子们的房间里。因为孩子们被缩小到玩具的大小，所以周围的环境在他们眼中都非常巨大。一堆散落于地板上静止不动的玩具就是场景中的障碍物。



关卡设计

关卡由孩子们的房间，以及作为玩家和敌人障碍物的玩具（散落在地板上面的）组成。玩家可以利用这些放在地板上的玩具（作为小道具）进行躲避，这样玩家不会被敌人轻易地包围。

关卡中将有4个不同的生成点。在图解中（右边），每一个生成点都已标上绿色圆圈。敌人将会以一个特定的速率从这些生成点出现。



音效

名称	类别	描述
music_rev1_loop_01	背景音乐	游戏过程中播放
Lightning Zap	FX	发射闪电
wpn_elec_attack_01	FX	发射闪电，效果1
wpn_elec_attack_02	FX	发射闪电，效果2
wpn_elec_attack_03	FX	发射闪电，效果3
wpn_elec_hit_01	FX	闪电攻击击中某个物体，效果1
wpn_elec_hit_02	FX	闪电攻击击中某个物体，效果2
wpn_elec_hit_03	FX	闪电攻击击中某个物体，效果3
wpn_gas_attack_01	FX	发射臭弹
wpn_gas_attack_loop_01	FX	臭弹冒烟
wpn_gas_equip_01	FX	可选（当选中武器时）
wpn_gas_hit_01	FX	臭弹撞到物体 效果1
wpn_gas_hit_02	FX	臭弹撞到物体 效果2
wpn_gas_hit_03	FX	臭弹撞到物体 效果3
wpn_gas_target_01	FX	N/A
wpn_goo_attack_02	FX	发射黏液弹
wpn_goo_equip_01	FX	可选（当选中武器时）
wpn_goo_hit_02	FX	黏液击中一个敌人
wpn_goo_hit_loop_01	FX	黏液附着到一个敌人上
wpn_ice_attack_01	FX	霜冻射线冻住一个敌人
wpn_ice_blast_loop_01	FX	发射霜冻射线
wpn_ice_equip_01	FX	可选（当选中武器时）
wpn_ice_freeze_01	FX	霜冻射线冻住一个敌人，效果1
wpn_ice_freeze_02	FX	霜冻射线冻住一个敌人，效果2
wpn_ice_freeze_03	FX	霜冻射线冻住一个敌人，效果3
wpn_ice_hit_01	FX	可选（当敌人打破冰冻）
wpn_ice_hit_02	FX	可选（当敌人打破冰冻）
wpn_ice_hit_03	FX	可选（当敌人打破冰冻）
Hellephant Death	FX	当地狱象死亡时
Hellephant Hurt	FX	当地狱象受到伤害时
Player Death	FX	当玩家死亡时
Player Hurt	FX	当玩家受到伤害时
ZomBear Death	FX	当僵尸熊或小丑死亡时
ZomBear Hurt	FX	当僵尸熊或小丑受到伤害时
ZomBunny Death	FX	当僵尸兔或僵尸鸭死亡时
ZomBunny Hurt	FX	当僵尸兔或僵尸鸭受到伤害时

MVP (最小化可行产品)

- 有一个角色可以选择 (男孩)
- 完成 PC 平台发布

后期展望

添加更多的盟友

在未来的DLC中，为玩家添加更多的盟友，每一个新盟友都有不同的特点。

添加自适应灯光

创建一个与玩家状态呼应的灯光系统。比如说，当玩家生命值很高而敌人很少时，从窗户射入的一缕温暖阳光；当玩家即将死亡时，出现电闪雷鸣狂风骤雨时的光线效果。