**游戏胜利/失败判断逻辑**

（玩家基础操作功能）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **项目** | **行为人** | **更新时间** | **更新内容** |
| **实训项目** | 马宝勋 | **2020-5-28** | 创建文档 |

**一．设计目的**

在该游戏中，胜利/失败的判断逻辑的加入能使游戏形成一个完整的闭环，游戏通过给予玩家胜利达成的状态来让玩家获得正反馈，同时游戏也需要设定失败条件即负反馈来修正玩家的行为。

**二．设计思路**

游戏胜利条件应紧贴游戏玩法，鼓励玩家为达成胜利而去努力实现阶段性目标。同时在实现目标的过程中获得相应的体验。游戏的失败条件应设计得当，既不能过于困难，过度打击玩家自信，也不能过于简单，让玩家在游玩过程中没有动力去提升自身操作和决策。

**三．概述**

本文档主要描述游戏胜利条件，游戏失败条件

1. 设计细则
2. 游戏胜利条件

游戏存在时间限制

当玩家在时间限制内到达关卡中的一处位置，并在该处位置点按E键进行互动。则判定玩家获胜。

示例图如下所示



具体设定为：在关卡的一处位置（该处位置目前没有明确要求，当具体关卡设计完毕时再添加到具体的位置）有逃脱点。该逃脱点有明确的提醒（可以如上图所示在地面上有高亮圆形区域）。当玩家踏入该区域时，系统提示玩家按E逃离。如果玩家在该区域内按E，则达成逃离条件。游戏胜利。注：上述一切行动要满足在规定时间内完成才能有效。

1. 游戏失败条件

当玩家在规定时间内没有踏入逃脱位置并按E逃离，则时间结束时立即判定游戏失败

**或**

当玩家的血量小于等于0时立即判定游戏失败。