

2018.9.15–10.20 Progress Discussion

What we have done:

Daniel



Content 目录

游戏的成分

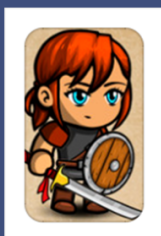
游戏部件之间的逻辑

如何实现

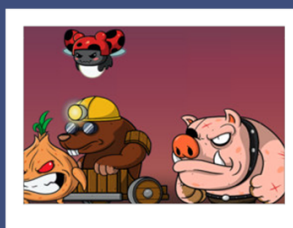
如何应用到我们的游戏里

角色

- player 玩家
玩家所控制的角色，游戏中的化身



- npc 虚拟人物
在游戏中可以与玩家互动的其他角色

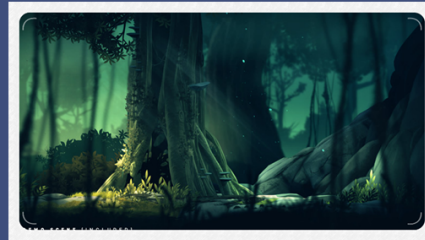


环境

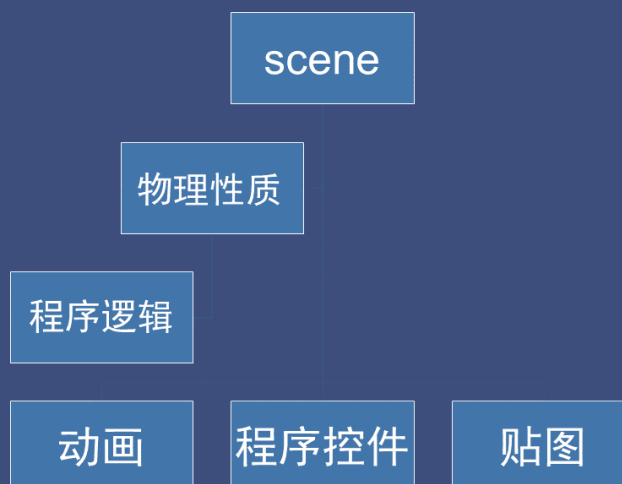
- 可互动环境



- 不可互动环境



UI



游戏引擎的逻辑

01



绘制贴图

把游戏里要用的逐帧贴图一一完成导入游戏

02



建立动画

把贴图按序排列在游戏行为逻辑控件中建立动画

03



设计触发环境

给予动画布尔值方便调试，把行为逻辑设置好

04



编写逻辑

用visual studio 获取键盘或者其他控制器，对布尔值进行逻辑编写

05



完成

调试游戏

游戏部分

01

学习部分

02

我们游戏分为两个部分

把游戏部分嵌套在学习部分中

试想为RPG模式

设计试玩即可

目标为一到两种职业

2种武器装备

一个关卡

2种敌人

素材网站: <https://assetstore.unity.com/categories/2d>

Christiana

<https://shimo.im/docs/cTPKRZ0bTm8hINxp/> 「2018.9.15–10.20
Christiana Report」, copy the link and use shimo to open

Will

<https://shimo.im/docs/P9hsfB6laWMZofVM/>

<https://www.ixueshu.com/download/7d9ba87c48b81d6f.html>

Bernie

logo设计

想要的上色感觉:

Discussion:

1) 什么类型的游戏 游戏形式

a. 外在动机：突破“父母对游戏的态度和主管规范” 家长愿意让你玩 随时可以停 自己感兴趣有趣

b. 超越现实：

日系RPG：利：方便插入故事 弊：不太迎合市场 游戏形式有点老套
(社会调研?)

地牢风 冒险类：利：时间控制好 代入感 弊：单一 容易玩腻

讨论结果：

游戏类型：RPG

游戏风格：科技感 未来感

To do List:

背景故事 框架

Logo 上色