说明文档

目录

1.主要内容

1.1概述

1.2开发环境

1.3需求分析

2.详细说明

2.1功能说明

2.2系统流程图

2.3 UI设计图

3.运行说明

3.1运行测试

4.总结

4.1问题与解决

4.2总结收获

1.1概述

该游戏是一款XX类型 人机模式的游戏，以浙工大的广知楼为设计场景，以时间轴为设计亮点，预示一学期的发展进程。玩家可通过简单有趣的操作，以闯关的形式，与各色的敌人进行战斗，获得最终的胜利

1.2开发环境

开发软件：unity 3d

开发语言：C#

1.3需求分析

初步的需求为：按照课设的要求，选择广知楼为设计场景，结合广知楼的特点进行分析设计。

针对受众的需求：拟定受众为XX的人群，以校园情怀结合时间轴为亮点，让玩家通过简单的操作，就能体验到游戏的趣味性。

游戏机制：

时间要素：昼夜

时间轴

2.1功能说明

针对游戏大致涉及到的元素，进行详细说明：

1）玩家

|  |  |
| --- | --- |
| 动作 | 移动（沿十字任意走动，除非遇到不可毁障碍物）  攻击安放炸弹（安放炸弹存在间隔时间的限制）  特殊攻击  使用道具（详见道具模块描述） |
| 属性 | 生命值  杀敌数  主动道具  增益效果 |

2）场景

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 细分 | 总分值 |
| 教室 | 老教室 |  |
|  | 普通教室 |  |
|  | 新教室 |  |
| 特殊 | 化学实验室 |  |
|  | 机房 |  |
|  | 研讨室 |  |
|  | 办公室 |  |
| 走廊 | 过渡功能 |  |

3）敌人

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 |  | 威胁数值 |
| 保安 | 按指定路线进行巡逻，在限定范围内发现你以后，主动攻击你 | 25 |
| 老师 | 怒气值根据玩家破坏数及时间间隔或附近区域，主动攻击 | 15 |
| 学生 | 在限定范围内，玩家破坏后，主动攻击你 | 10 |
| 闲杂人等 | 阻挡玩家前行 | 8 |
| 外卖人员 | 道具触发或随机出现后，在随机位置放置“外卖”，玩家需顺利到达，赢取奖励 | **0** |

场景1

3）道具

|  |  |
| --- | --- |
| 炸弹 | 排球（初步阶段时候）  足球（杀敌数达到某一值或获得道具）  篮球（杀敌值达到某一值或获得道具） |
| 书包 | 可破坏 |
| 椅子 | 可破坏 |
| 书桌 | 可破坏，但需要破坏两次 |
| 书架 | 可破坏，但需要破坏两次  破坏后演变为书堆 |
| 讲台 | 不可毁障碍物 |

辅助道具

|  |  |
| --- | --- |
| 书本 | 在书桌、书包、书架内进行存储  改变速度等其他不同表现 |

被动道具

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 |  |
| 奖牌（球） | 增加球数（2-5）  根据玩家角色增减  铜银金 |
| 鞋子 | 加速 |
| 夜视仪 | 可见视野 |
| 手套 | 投掷 |

主动道具

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 |  |
| 打气筒 | 在使用之后获得buff，再使用几次之后消失 |
| 手机 | call外卖 |
| 沙漏 | 减缓时间 |
| 弹簧 | 越过障碍 |
| 零食 | 加血条 |
| 外卖 | 加血条 |
| 手电 | 可见视野， |