

Plants VS Zombies' Report for Player

清华大学软件学院 苑昊

Email:yuanhaoreginald@gmail.com

1 游戏简介

本游戏是模仿 PopCap Games 公司于 2009 年 5 月 5 日发行的游戏《Plants vs. Zombies》，利用其游戏内素材所开发的一个简单仿制品。限于个人能力、精力和开发周期的限制，该游戏仅实现了原作的部分功能。

2 游戏玩法

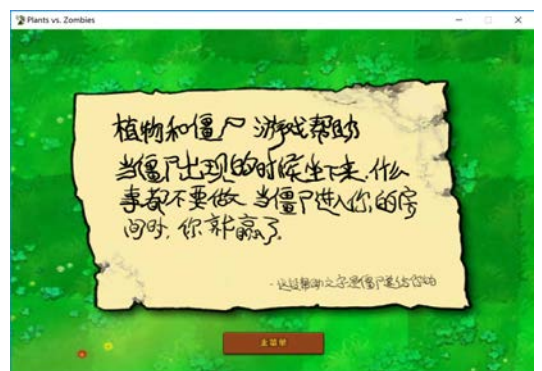
注：接下来所有运行界面皆为在 win10 平台下运行结果，在其他平台上运行结果可能稍有区别。



左图为游戏主界面，提供了冒险模式、迷你游戏、益智模式、选项，帮助，退出留个选项，当鼠标移动到对应选框上将会亮起且光标变为小手，如右图所示。



按下退出按钮，出现退出界面，按下确定即可退出游戏。按下选项按钮时，将会出现音乐和音效的开关选项。（由于开发者未制作音效，只有按下音乐键会对游戏体验产生影响）按下帮助按钮即会出现如下图所示的帮助菜单，按下主菜单即可返回。



由于时间关系，迷你游戏和益智模式界面均未制作。

按下冒险模式即可进入游戏界面。与原版游戏相同，本游戏的主要目标为收集阳光，种植植物，从而达到击退僵尸的目标。



游戏左上角为当前阳光剩余数，左侧为卡片栏，当阳光达到树木要求时对应卡片会亮起。卡片种植之后，将会有一定的冷却时间才能继续种植。再向右是铲子，可以将已经种植的植物铲除。

点击卡片按钮，将鼠标移动到草坪上，即会在将要种植的位置出现虚影，再次点击鼠标左键即可在虚影所在位置上种植。

需要注意的是，无论是植物生产的阳光还是天上掉落的阳光，在静止后八秒不点击即会消失。天上阳光6秒掉落一次。

在游戏进程中，玩家通过收集天上掉落或者向日葵生产的阳光来种植植物，通过豌豆射手来攻击僵尸，通过坚果墙来防御僵尸。当僵尸走到植物前将会吃掉植物。

3 敌我单位

植物方面

单位形象	单位名称	血量	冷却时间	阳光消耗	简要介绍
	太阳花 (Sun Flower)	6	7.5s	50	为你生产阳光的基础作物，第一次6秒生产25点阳光，此后每24秒生产25点阳光。
	豌豆射手 (Pea Shooter)	6	7.5s	100	基础的攻击植物，每1.5秒发射一颗豌豆，对僵尸造成一点伤害。
	坚果墙 (Wall-Nut)	72	25s	50	基础的防御植物，拥有高额血量可以防御僵尸的强力攻击，保护其他植物。

僵尸方面

单位形象	单位名称	血量	简要介绍
	僵尸 (Zombie)	10	普通的僵尸，只会傻傻往前走然后吃植物，当然更喜欢你的脑子。
	铁桶僵尸 (Bucket Head Zombie)	65	它的铁桶头盔能极大承受伤害，抗击打能力比普通僵尸高到不知道哪里去了。
	撑杆跳僵尸 (Pole Vaulting Zombie)	17	能够跳过它遇见的第一株植物，然后就从跑的比谁都快变成跑的比谁都慢了。

4 胜利与失败

胜利条件：挡住僵尸的十轮进攻，总计 150 只僵尸；
失败条件：僵尸走过屏幕左边缘，进入了你的房子，吃掉了你的脑子。
胜利及失败场景如下图（左图为游戏胜利，右图为游戏失败）：



5 其他说明事项

该游戏占用硬盘空间 50M，普通家用电脑即可流畅运行。