



浙江工商大学  
ZHEJIANG GONGSHANG UNIVERSITY

# 壳

THE SELLER SHAKES

## 开发周回顾

Made with





## PART1

---

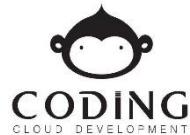
# 项目回顾



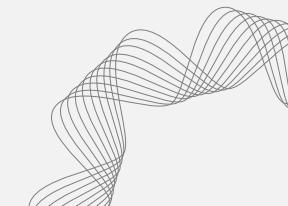
## 项目总览

- 程序

&  
美术



- 策划&团队协作





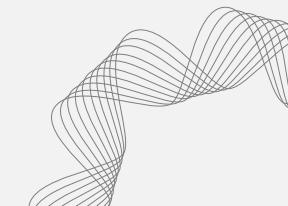
## 剧本设计

- 超过2万字的**原创**剧本
- 超过300份的**原创**道具词条
- 超过50张的**原创**美术素材
- 超过10位的可互动NPC及其支线
- 超过50条的概念注释 & 原型
- 超过5种的不同结局

第 81 页, 共 82 页 20915 个字 中文(中国)

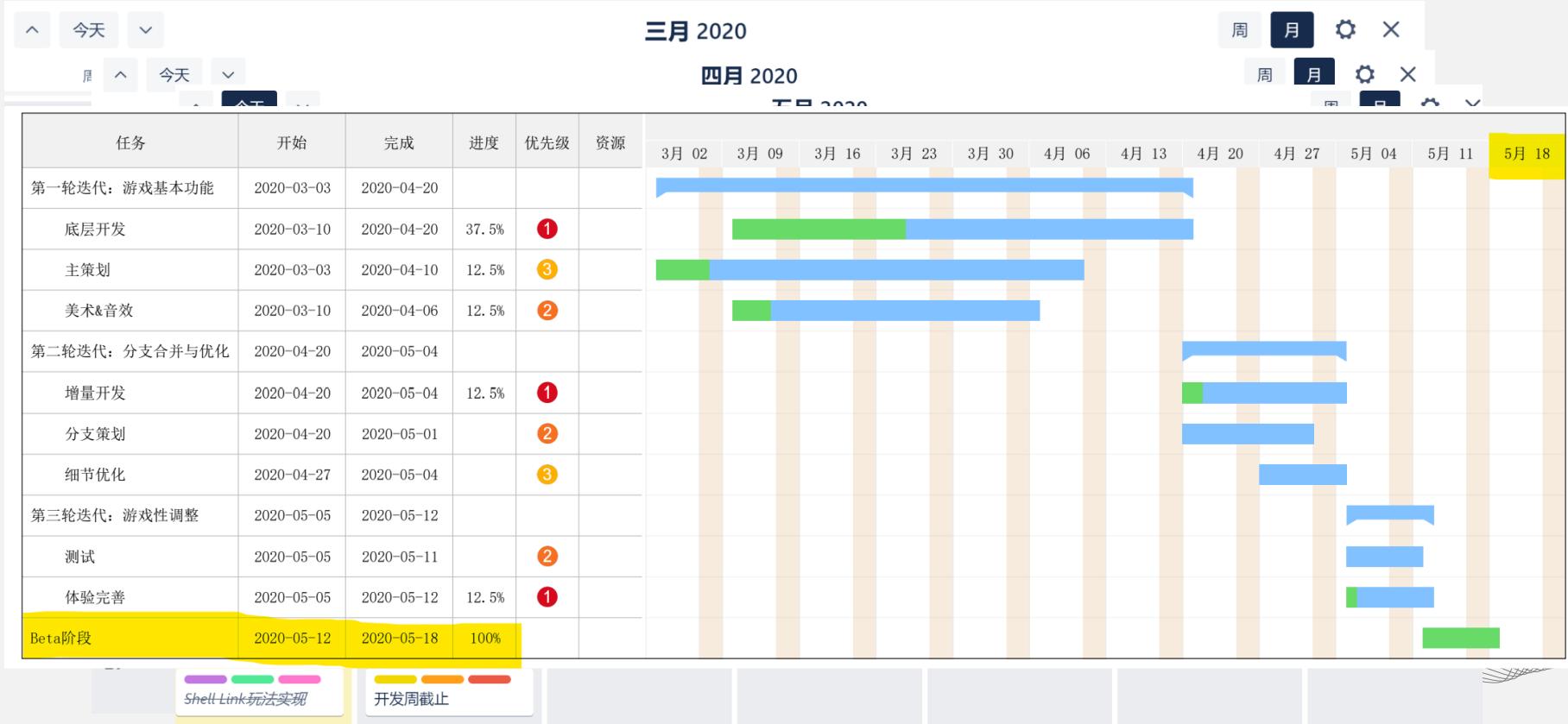
 unity-shell

类型:	文件夹
位置:	E:\Code\Coding Files
大小:	2.70 GB (2,900,106,062 字节)
占用空间:	2.74 GB (2,944,585,728 字节)
包含:	27,155 个文件, 2,518 个文件夹





# 开发日程





# 进度管理

## 五、核心机制 ....

- 5.1 SHELL BREAK
- 5.2 SHELL POWER
- 5.3 SHELL LINK
- 5.4 SOUL 规则
- 5.5 ROGUE 规则

## 第十周+第-

时间排序 ↓

### TIPS:



《壳》第10周  
1.2 MB | 今天

### BUG反馈:



《壳》第9周  
1.1 MB | 2020/5/18

## 六、故事系统 ....

- 6.1 序章 .....
- 6.2 第一章 .....
- 6.3 第二章 .....
- 6.4 第三章 .....
- 6.5 第四章 .....
- 6.6 尾声 .....

### 工作总结:



《壳》第8周  
1.2 MB | 最近



《壳》第7周  
1.4 MB | 最近



《壳》第6周  
2.4 MB | 最近

## 七、道具系统 ....

- 7.1 留言道具 (壳)
  - 7.1.1 壳语范例
  - 7.1.2 壳语单手
  - 7.1.3 举例.....
- 7.2 怪物卡类道具
  - 7.2.1 小怪类
  - 7.2.2 NPC 类

### 下周计划:

- 根据老师建议和安排
- .....



《壳》第3周  
1.8 MB | 2020/5/15

已同步

### Repository Details

unity-shell

Created: 2020/3/8 17:30:56

Last commit: 2020/6/13 0:09:18

Location: E:\Code\Coding Files\unity-shell

Size on disk: 16.61 MiB (17,418,240 bytes)

Tracked files: 4,239

Branches: 2

Tags: 0

Total commits: 188

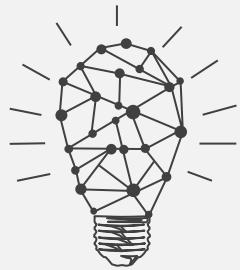
Total authors: 5

作者:	Commit count
cleanplii	73
happier233	59
wuzhanpeng	24
hongbaiyu	21
r0cwan9	11



# 代码仓库

日期	作者	描述
2020-05-18 11:35	cleanuplii <clear	修正对话显示错误问题, 修正壳收集统计的问题
2020-05-18 10:58	cleanuplii <clean	添加主角刀光特效
2020-05-17 18:49	happier233 <hap	更新玩家攻击间隔
2020-05-17 15:54	r0cwan9 <r0cwar	死亡触发ui优化
2020-05-17 15:24	r0cwan9 <r0cwar	shell link 前端 待完善
2020-05-17 11:10	cleanuplii <clean	NPC对话内容填充, 增加结局影响分支
2020-05-16 17:33	cleanuplii <clean	修复场景三贴图错误的问题
2020-05-16 17:29	cleanuplii <clean	修正主角走远时对话框不消失的问题
2020-05-16 16:23	wuzhanpeng <34	boss2优化, 接口优化
2020-05-16 15:31	cleanuplii <clean	添加游戏结算功能, 修复一些BUG
2020-05-16 12:55	cleanuplii <clean	修复多结局机制的问题
2020-05-15 12:17	hongbaiyu <465:	修复尖刺不可见期间碰撞问题
2020-05-14 23:05	happier233 <hap	修复一个不应该出现的逻辑错误
2020-05-14 19:53	cleanuplii <clean	调整BOSS数值, 添加结局判断机制 (但仍存在部分问题)
2020-05-14 17:35	cleanuplii <clean	整理Prefab文件夹
2020-05-14 17:34	cleanuplii <clean	修正场景切换BGM的问题
2020-05-14 17:33	cleanuplii <clean	调整部分Layer, 添加受伤抖动效果
2020-05-14 13:51	cleanuplii <clean	修正BOSS战触发音乐的问题
2020-05-13 18:56	hongbaiyu <465:	尖刺
2020-05-13 00:03	wuzhanpeng <34	修复JSON解析BUG, 前端具体接口调用的方法与例子写在BOSS1AI的start函数中
2020-05-12 21:12	cleanuplii <clean	重构AudioManager, 修复大量音乐音效问题
2020-05-12 19:17	wuzhanpeng <34	修复BOSS2bug, 前端接口对接完毕, JSON格式解析存在BUG, 制造壳接口可以调用
2020-05-12 16:01	cleanuplii <clean	修复HP减少时血条缓冲闪烁的问题
2020-05-12 15:42	cleanuplii <clean	修正platform及灯光问题, 拓宽B1区域, 修正B1无法释放远程攻击的问题
2020-05-06 13:56	cleanuplii <clean	导入Fungus包, 给所有NPC添加对话, 优化UI
2020-04-18 15:45	wuzhanpeng <34 b301d7c	优化幽灵和蜘蛛攻击模式
2020-04-15 14:11	happier233 <hap e210f06	修复玩家动画控制器的未知报错
2020-04-15 14:02	happier233 <hap cb2ea50	把字体添加进fs
2020-04-15 13:56	cleanuplii <clean f966acf	修复BUG
2020-04-15 10:25	cleanuplii <clean 5f39f37	修复提交空文件夹的BUG



## PART 2

---

# 增量开发



## Shell Link 联机优化





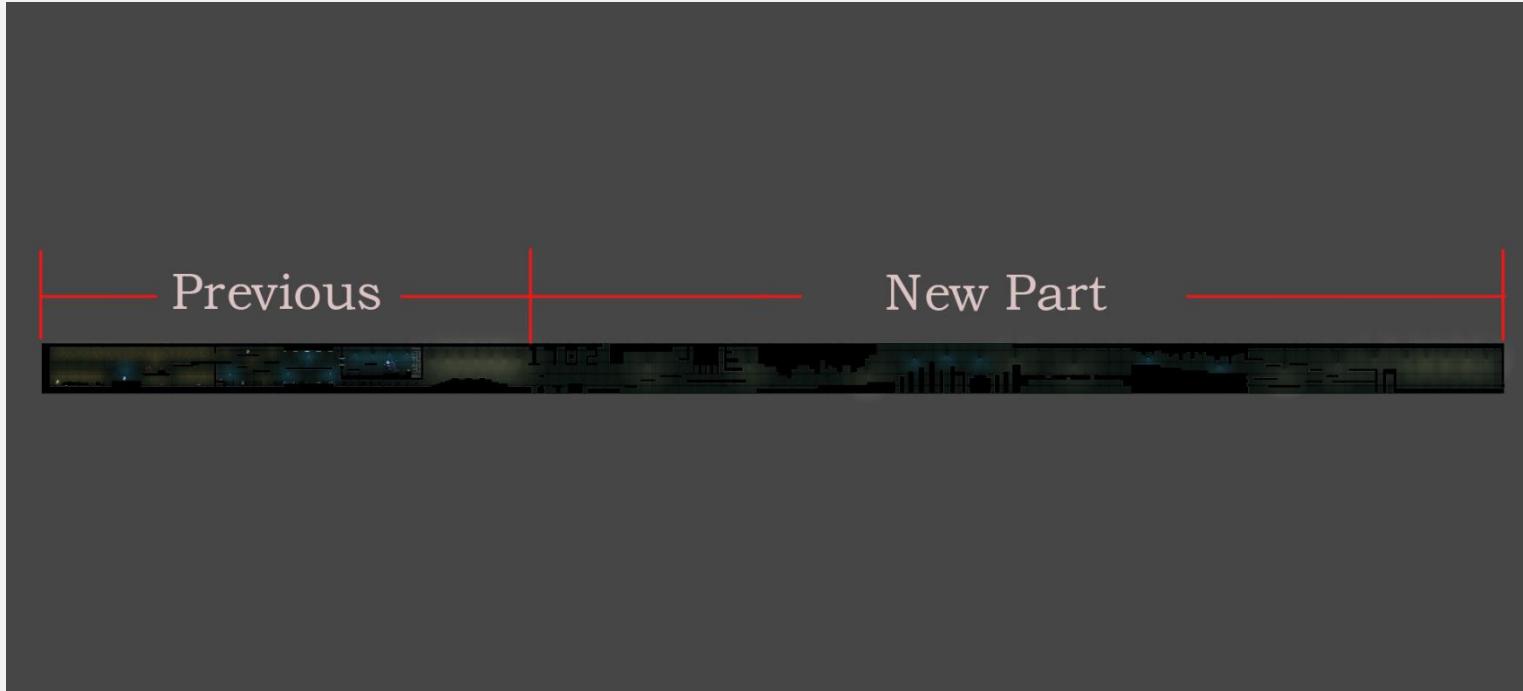
## Universal RP 材质重构升级



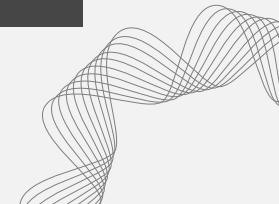
场景优化 - 光影细节处理



## 关卡扩展

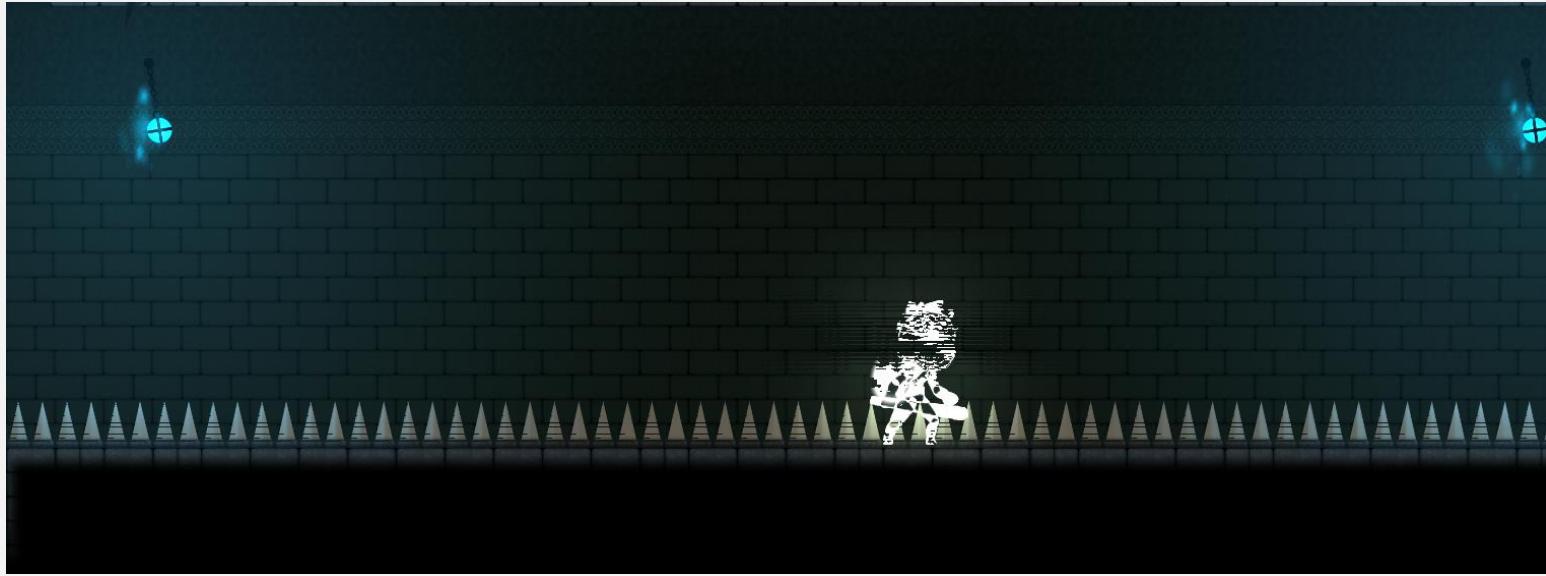


四倍体量 无限畅玩

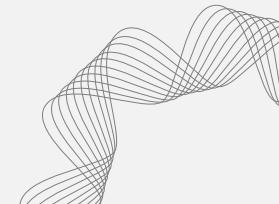




## 战斗特效



战斗优化 - 相机抖动效果 + 撕裂变色效果





## 新场景构建



新场景 - 迷迭之森



## NPC戏份增加

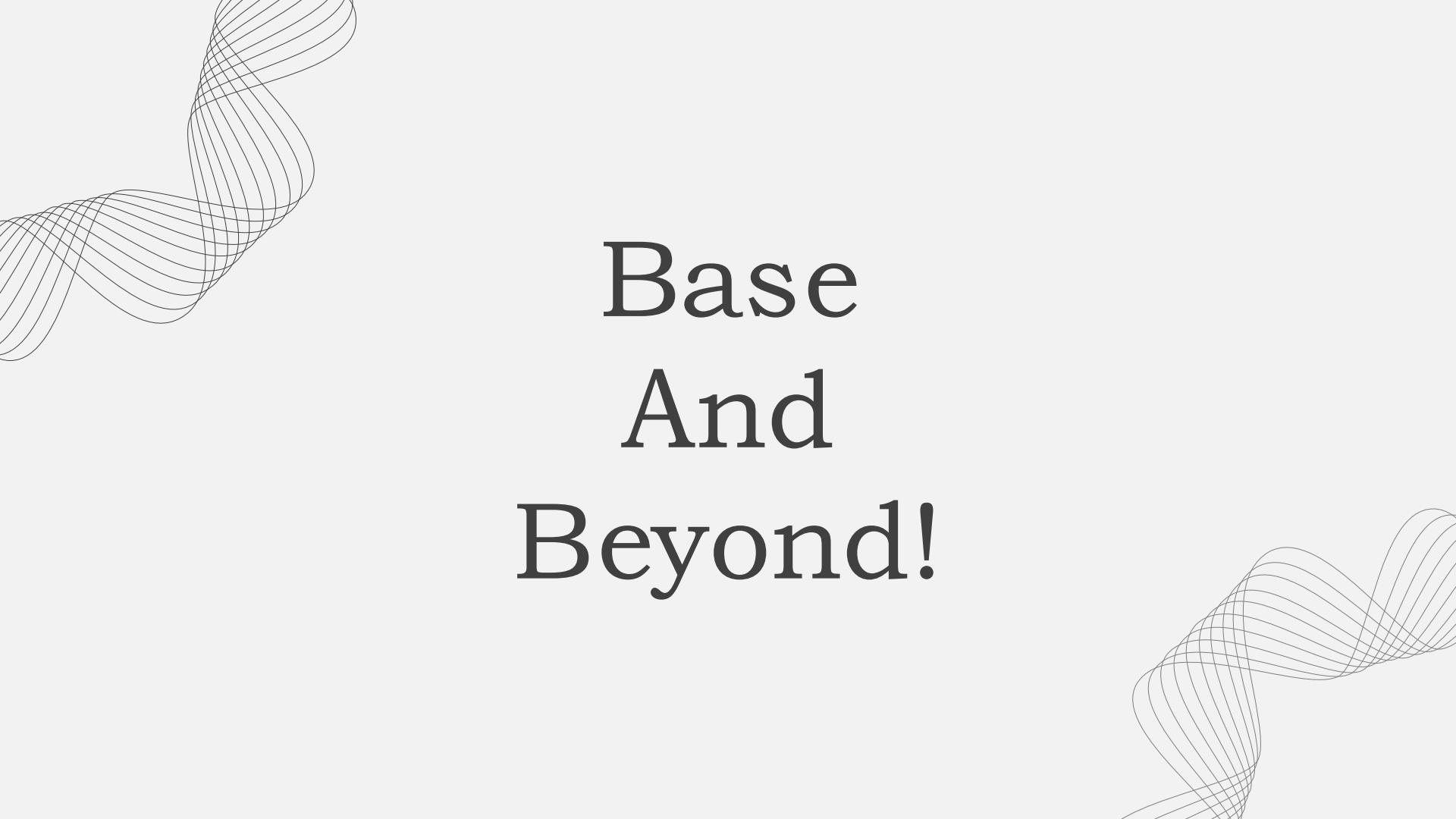


新NPC 新剧情 新支线任务奖励 - 森の守护神



游玩统计+多结局机制+隐藏BOSS





Base  
And  
Beyond!