# 第一关

## **故事情节**

竞速躲避病毒，速度逐渐增大，到达目的地算通关，碰到一个固定病毒，血条就会减少三分之一，当累计碰到三个病毒，血量为零，即游戏失败。

## 场景

城镇场景

# 第二关

## **故事情节**

阻止病毒蔓延，成功阻止所有病毒蔓延算通关。碰到一个移动病毒血条就会减少三分之一，当累计碰到三个病毒，血量为零，即游戏失败。阻止的方式是发射子弹，这个子弹是一个与病毒差不多大小的正方体，用这个正方体去围困病毒。这一关病毒速度很慢，但是人物不能动，病毒会向着玩家慢慢靠近，让玩家有较为充足的时间设计围困病毒的射击方式。

## 场景

City

## 角色

人物：战士

# 第三关

## **故事情节**

消灭病毒，消灭所有病毒算通关。碰到一个固定病毒血条就会减少三分之一，当累计碰到三个病毒，血量为零，即游戏失败。子弹为正常性子弹，病毒碰到雾就会死亡。这一关病毒的速度比较快，以增加游戏难度。这一关玩家是移动的，病毒也是移动的。

意义：第一关代表着疫情开始人们的恐慌即躲避。第二关代表着疫情已经开始发展，各个城市开始封城限制自由，社会同心协力阻止疫情的发展。第三关代表着疫情已经得到有效控制，开始全力消灭病毒。

## 场景

Hospital

用到的知识

1. Unity的一些基础设置
2. 场景的搭建与切换
3. 预制体制作
4. 碰撞器与碰撞检测
5. 简单敌人AI的编写