打雪仗Demo制作

2016.1.8

李再瑞

一、Demo内容

1. 游戏登陆界面
2. demo体验界面
3. 实现打雪仗战斗规则
4. 实现添加机器人和简单AI
5. 结算界面

二、技术确定

1. 程序：U3D
2. 美术：场景采用2D背景，3D透明地图，3D角色
3. 美术资源格式为FBX
4. 每个动作为一个独立文件
5. 架设git服务器
6. U3D采用4.6.9版本

三、需要修改内容

1. 操作

* 取消自动攻击，修改为点击一次只攻击一次，并且攻击有间隔时间，攻击间隔为1.5秒
* 屏蔽双击为翻滚的操作
* 滑动屏幕为翻滚需要增加CD时间，**cd时间为3秒**

1. 角色

* 替换为打雪仗角色模型

1. 地图

* 替换为打雪仗地图模型
* 地图边缘通过树木进行阻挡

1. UI

* 替换登陆界面
* 主界面
* 战斗界面
* 结算界面

1. **机器人和AI**

* **开始demo会自动添加7个机器人**
* **机器人都有自己的名字**
* **↘壞氣少爺 (主角名字)**
* **①嗰亼、過咚**
* **往事╰\*云烟**
* **κiζs棒棒餹**
* **だ\*瀾\*饚き**
* **ぃ羊咩む**
* **華麗旳沈默**
* **◆異℃空間**
* **机器人有基础的AI**
* **先搜索附近有没有可以攻击的目标，有目标攻击，没有目标移动寻找**

三、美术内容

1. 角色

* 男女两个角色
* 全套的动作

1. 地图

* 一张雪地的地图场景
* 一些树木的模型

1. UI

* 登陆界面
* 主界面
* 战斗界面
* 结算界面

1. 图标

* Demo模式图标
* 翻滚CD图标

1. 特效

* 攻击特效
* 受击特效

1. 动画

* 战斗开始倒计时动画