# 游戏项目策划书

|  |  |
| --- | --- |
| 项目名称： | 丧尸危机 |
| 项目负责人： | 梁恒洋 |
| 地址： | 广东建设职业技术学院 |
| 联系人： | 梁恒洋 |
| 电话： | 19075203317 |
| 邮箱： | 2785696860@qq.com |

|  |  |
| --- | --- |
| 小组成员： | 戴健涛、（组长）王丹敏、李佳纯、毛宗明、陈俊精、梁恒洋 |
| 提交日期： | 2025年6月26号 |

一、任务目标

**1. 项目概述：**

* **类型：线性剧情驱动的3D射击游戏**
* **主题：末世病毒爆发、丧尸潮追逐**
* **核心体验：**
  + **剧情互动：能跟别的角色沟通获取信息和改变结局**
  + **策略战斗：结合射击、大逃杀、利用多种武器对抗丧尸潮。**
  + **剧情分支：玩家选择影响结局与阵营关系。**
  + **职业特点：不同角色有不同特色的玩法**

**2.游戏背景：**

* **病毒起源**：某跨国生物实验团队在一次探索中发现一种病毒ZONG病毒并分为两个溶剂瓶带出放在飞往Z城的飞机上，在运往Z城的飞机上遭遇著名的恐怖组织X组织的劫机行动，导致一管病毒不慎破裂导致的一场生化危机。
* **时间线**：病毒爆发3年后，全球90%人口感染，文明崩塌，剩余生物分为：
  + **幸存者**：选择救于不救会有不同结局
  + **丧尸:**多种丧尸
  + **主角：**后期看选项改变结局)
* **地图设定**：  
  **主场景为废弃都市“Z城”，包含：**
  + **地表废墟**：商场、地铁站、医院等高风险高资源区。
  + **地下设施**：实验室、军事基地隐藏病毒真相。

**3.平台、开发平台和制作工具：**

* **平台：**PC发售平台：steam、exip等等。
* **开发平台**：unity。
* **建模工具**：maya、zbrush、八猴渲染器、SP。

**二、小组成员分工**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 成员姓名 | 职责分工 | 具体任务 |
| 梁恒洋 | 项目策划 | 统筹进度、协调沟通 |
| 李佳纯（场景建模）、王丹敏（人物建模）、梁恒洋（辅助） | 3D建模 | 角色建模、场景搭建 |
| 王丹敏（主要动画制作负责人）、李佳纯、梁恒洋 | 动画制作 | 角色动作K帧、过场动画 |
| 戴健涛，陈俊精，毛宗明 | Unity开发 | 根据要求制作相对应的程序 |
| 毛宗明 | 测试/文档 | 测试BUG、撰写报告 |

**三、排期与工期规划（总周期：2个月）**

***阶段1：前期准备（第1-2周）***

- 完成策划案定稿、需求分析。

- 收集外部素材（如免费3D模型、音效库）。

- 完善剧本和沟通更多的玩法。

***阶段2：开发与制作（第3-6周）***

- 第3周：完成一部分的地图的建模（自建：武器，地图的一些建筑），另外动画可以进行做一些外部建模的动画K帧和简单的开场动画，unity成员进行要求上的东西制作UI界面和和一些战斗系统的基础，以上东西完成后交给测试组来写报告和改进建议 。

- 第4周：建模完成之后开始做地图的搭配和运行动画是否流畅，程序组把建模导入进unity看看是否可行，以上东西完成后交给测试组来写报告和改进建议。

- 第5周：Unity功能开发：程序组要进行更多程序来完善游戏的结构有新思路和就建模那不对的地方及时跟建模组报告并叫他们改进。

- 第6周：整合资源，调试。

建模：三位角色外貌和骨骼的建成（可使用外部资源），建筑搭建，场景布置。

动画：角色对话后的过场动画，启动了任务的道具触发剧情的动画，换枪动画。

程序：ui界面，角色的移动和各种按键触发器，完成每个对话后不同的结局

***阶段3：测试与优化（第7-8周）***

- 第7周：内部测试，修复BUG。

- 第8周：优化性能，提交最终版本。

四、素材清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 自建内容 | 外部来源：  1.Pixelsquid  2. 3d warehouse  3.pconbox solutions  4.[cgtrator](https://search.bilibili.com/all?from_source=webcommentline_search&keyword=cgtrator&seid=6404457090870884431)。  5.free3d  6.shapefest  7.laozicloud |
| 建模 | 关键道具、一部分枪械道具、近战武器 | 角色的建模，环境植被、场景装饰品、枪械、抛掷物道具等 |
| 动画 | 开始游戏的开场动画，一些过场动画 | 其他建模的动作骨骼 |
| 程序 | UI界面，角色移动，战斗系统， | 一些UI界面难题的程序适配问题的代码 |

---

五、Unity功能设计（表红色字的说明是要搭配动画来进行）

**1. 登录界面**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * 内容 | * 事例 | * 说明目标 |
| 开始界面：  开始游戏按钮  设置  奖杯  退出游戏 | 图形用户界面, 网站  描述已自动生成 | 开始游戏之后可以选着难度  设置能设置分辨率，灵敏度等  奖杯是完成成就 |
| 开始游戏界面 | 图形用户界面, 网站  描述已自动生成 | 选择难度  选择剧情模式  选择战役 |
| 设置 | 文本  描述已自动生成 | 设置分辨率声，声音，灵敏度 |
| 成就 | 图形用户界面  描述已自动生成 | 显示完成了什么成就 |

**2.角色控制**

* **角色移动**：
  + 利用C#脚本实现按住WASD可以进行前后左右移动。利用任务处理器和C#脚本遇到特定的关卡可以进行空格跳跃
* **捡取武器和枪械开镜**：
  + 按住F建可以拾取武器、药品和投掷物
  + 枪械开镜：按住鼠标右键
* **救助队友：**
  + **按住Z建可以扶起队友（此处需要动画和程序沟通一下如何实现）**
* **跟角色对话和场景的物品互动：**
  + **按住T健可以触发场景的任务和事件发生（此处无需做角色与物品的动作但需要任务触发和过场动画）**

**3.关卡设计**

* 进入关卡，击杀各种丧尸和完成关卡任务通关进入不同的故事线，关卡上在完成一些对话有保存，死亡后回到那个时间点。
* 关卡一（剧情模式）：实验室泄露
  + 场景：在实验室发生警报，场景从纯白到被警报灯给照红。
  + 敌人：普通丧尸，吐毒丧尸，危险丧尸，极速者
  + 目标：熟悉操作，击败敌人，路上布置好对话。
  + 特殊点：在路上可以选择救助实验人员（完成疫苗结局和混乱结局的关键点）
* 关卡二（剧情模式）：街道
  + 场景：街道上有各种房子和杂乱的车子
  + 敌人：普通丧尸，吐毒丧尸，危险丧尸，极速者，泰坦，暴君（关卡BOOSS）
  + 目标：提升难度，展示玩法和不同的敌人。
  + 特殊点：在撤离点的路上有两个可以互动的道具可以通往不同的地方（需要遇到幸存者或者变异者（要有大批丧尸被声音吸引的过场动画））

**4．游戏规则**

* 主角角色能力
* 敌人角色设计和能力

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 敌人种类 | 敌人能力 | 敌人伤害 | 敌人血量 | 受到玩家的伤害（手枪和步枪一枪） | 受到玩家的伤害（霰弹枪一枪） | 弱点 |
| 普通丧尸 | 数量多 | 一次15 | 100 | 头部120  身体35  腿部20 | 头部200  身体80  腿部40 | 头部 |
| Charger | 可以冲刺撞击 | 撞击伤害：玩家的现有血量  普通攻击：30 | 1000 | 头部120  身体35  腿部20 | 头部200  身体80  腿部40 | 可以使他撞墙造成晕厥 |
| Witch | 拥有秒杀玩家的能力 | 一击必杀 | 300 | 头部120  身体35  腿部20 | 头部200  身体80  腿部40 | 只要不靠近和惊动她就行 |

六、**建模和动画设计（可以引用外部资源）**

* **武器设计：**
  + **枪械名字：**
  + **参考图片链接：**[**求生之路2全武器知识科普 求生之路2武器原型介绍\_3DM单机**](https://www.3dmgame.com/gl/3616357.html)

|  |  |
| --- | --- |
| 武器类型 | 名字 |
| 手枪 | 沙鹰，格洛克，USP |
| 步枪 | AK47,M4A1 |
| 霰弹枪 | 温彻斯特泵动式霰弹枪，雷明顿870，M1014 |
| 冲锋枪 | UZI，MAC-10 |

* + **近战武器名字：**

参考图片：[《生存之旅2》全部武器物品介绍（图） \_3DM单机](https://www.3dmgame.com/gl/15292.html)

|  |
| --- |
| 武器名字 |
| 斧头 |
| 东洋刀 |

* + **其他物件名字：**

参考图片：[《生存之旅2》全部武器物品介绍（图） \_3DM单机](https://www.3dmgame.com/gl/15292.html)

|  |
| --- |
| 武器名字 |
| 汽油桶 |
| 丙烷瓶 |
| 氧气瓶 |

* + **可投掷物名字：**

参考图片：[《生存之旅2》全部武器物品介绍（图） \_3DM单机](https://www.3dmgame.com/gl/15292.html)

|  |
| --- |
| 武器名字 |
| 土制炸弹 |
| Boomer胃液炸弹 |
| 燃烧瓶 |

* + **治疗物名字：**

参考图片：[《生存之旅2》全部武器物品介绍（图） \_3DM单机](https://www.3dmgame.com/gl/15292.html)

|  |
| --- |
| 武器名字 |
| 医疗包 |
| 肾上腺素 |
| 绷带 |

* **动画制作：**
  + **开场动画**
  + **选择完选项有一段丧尸潮出现的动画**
* **丧尸的动作制作：**
  + **待机动作**
  + **死亡动作**
  + **攻击动作**
  + **奔跑动作**
* **（第一人称视角）角色的动作制作：**
  + **切换武器动作**
  + **近战动作和把持武器动作（武士刀，斧头）**
  + **把持不同枪械的动作**

**七、风险与应对**

* 技术风险：丧尸群同屏渲染性能问题 → 采用AI分批激活机制。
* 内容重复：通过随机事件生成器+多结局剧情提高复玩性
* 建模重复化建议多去网上找不一样的建模
* Unity可能运行速度慢和加载建议尽量减少运行内存
* 建模贴图有穿模
* 动画穿插问题