

游戏程序与设计期末项目开题说明v0.0

游戏程序与设计期末项目开题说明v0.0

小组成员信息

游戏背景概要

游戏玩法简要说明

核心模块简要说明

小组成员信息


姓名	学号
张喆	1754060
陈开昕	1753188
李文玥	1750803
张靖萌	1753498

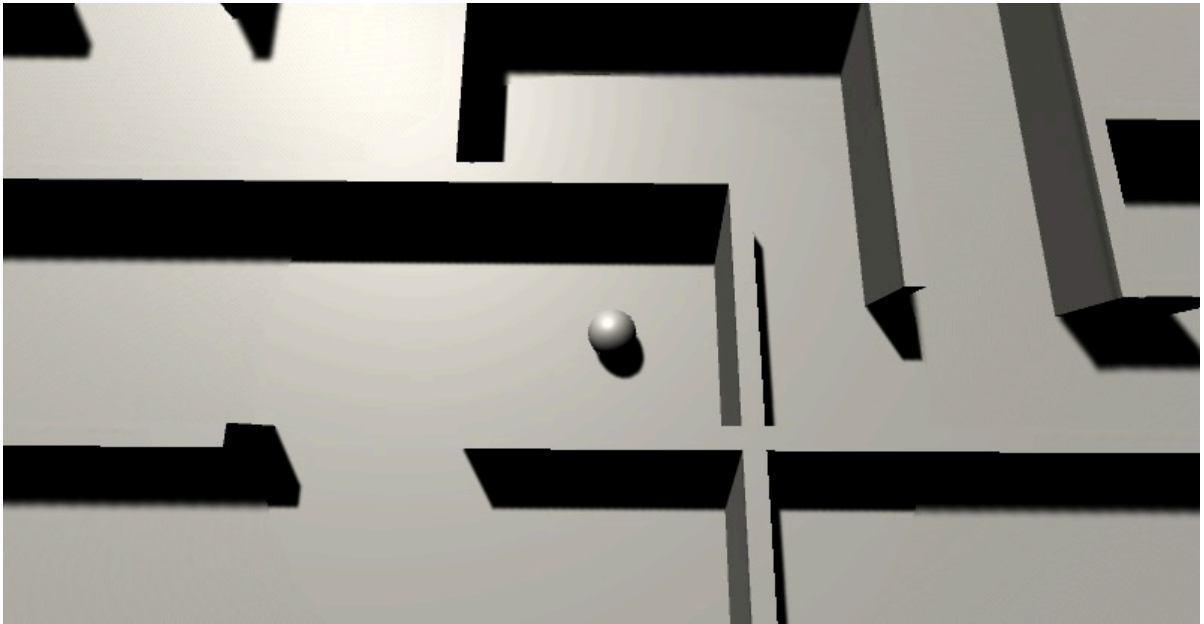
游戏背景概要

黑暗笼罩世界，唯有光明划破沉寂，指引生命流淌的方向。该游戏定标为2.5D迷宫冒险游戏，玩家置身围墙迷宫之中，只有手里的一盏灯能带来光明，仅有的一扇逃生之门被魔法控制，唯有按照线索完成解谜才能重获自由；而在这漆黑冰冷的迷宫之中深藏狡猾可怖的（怪兽？👾），只有不断的探索才能有机会看到怪兽的行踪和面孔。聪明的人们啊，希望你们心中充满爱和勇气，找到通向家园的方向.....编不下去了

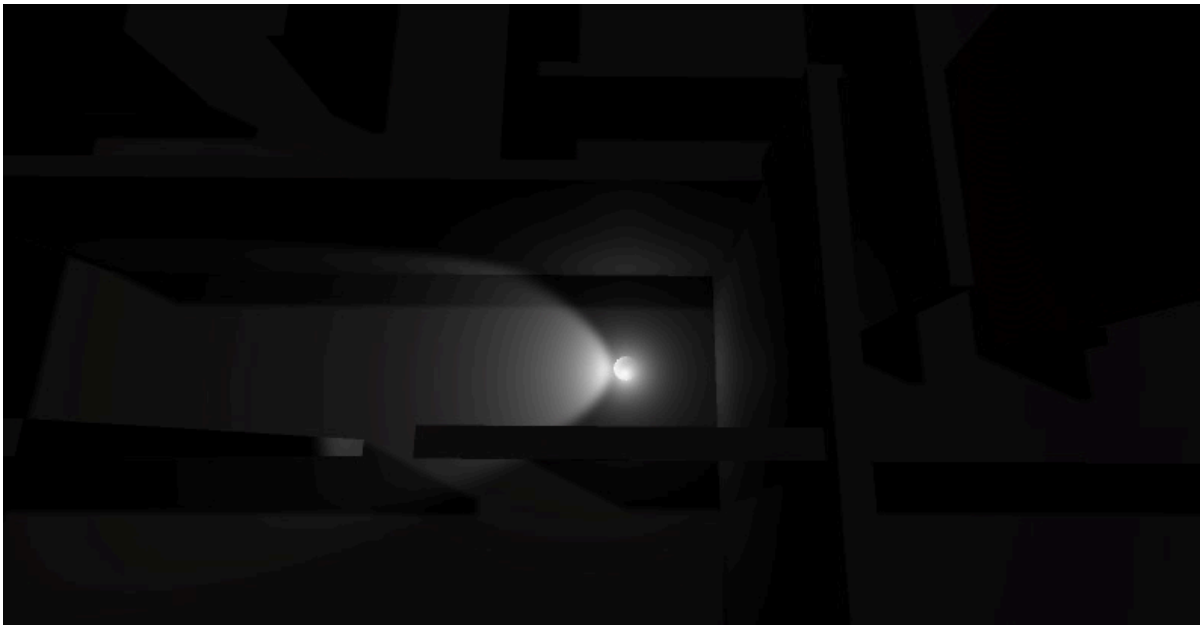
游戏玩法简要说明

- 该游戏为2.5D（参考「弓箭手大作战」），玩家在第三人称视角下(相见摄像机)只能看到自己周围很小区域的地图（注. 本游戏作为迷宫冒险类游戏不额外提供全局小地图）
- 游戏场景为迷宫（参考电影「移动迷宫」），通过高墙等建筑作为**迷宫的布局**（注. 视进展，后期考虑游戏中按照某种规律动态改变迷宫）

示意图如下



3. 游戏玩家手提一盏灯，微光只能照亮附近的地方

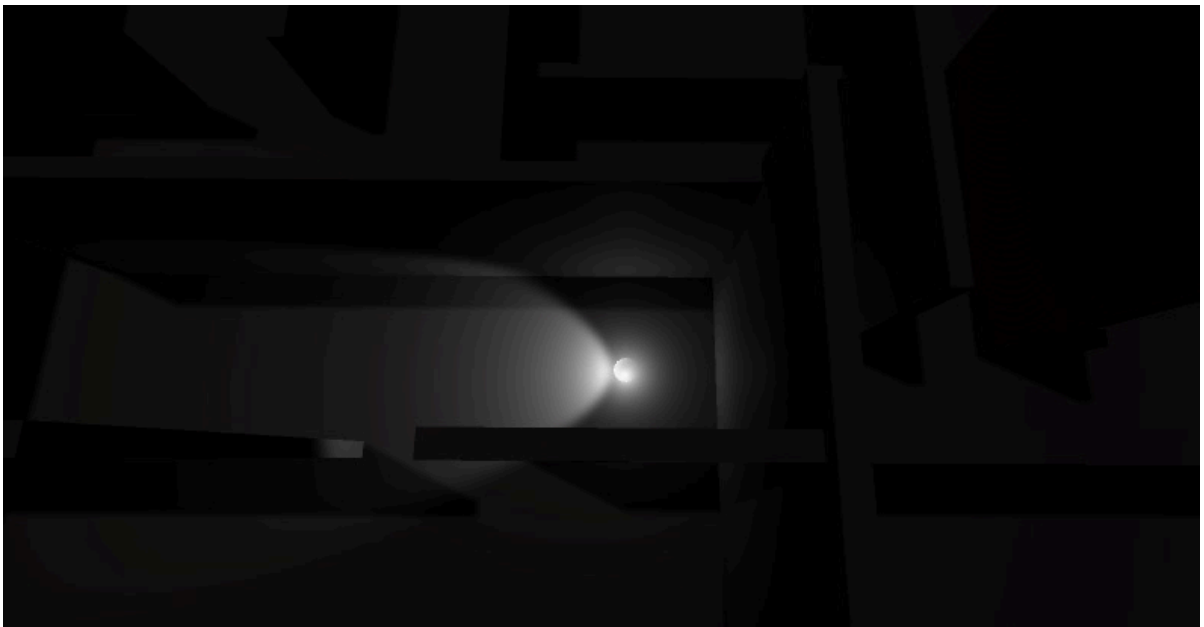
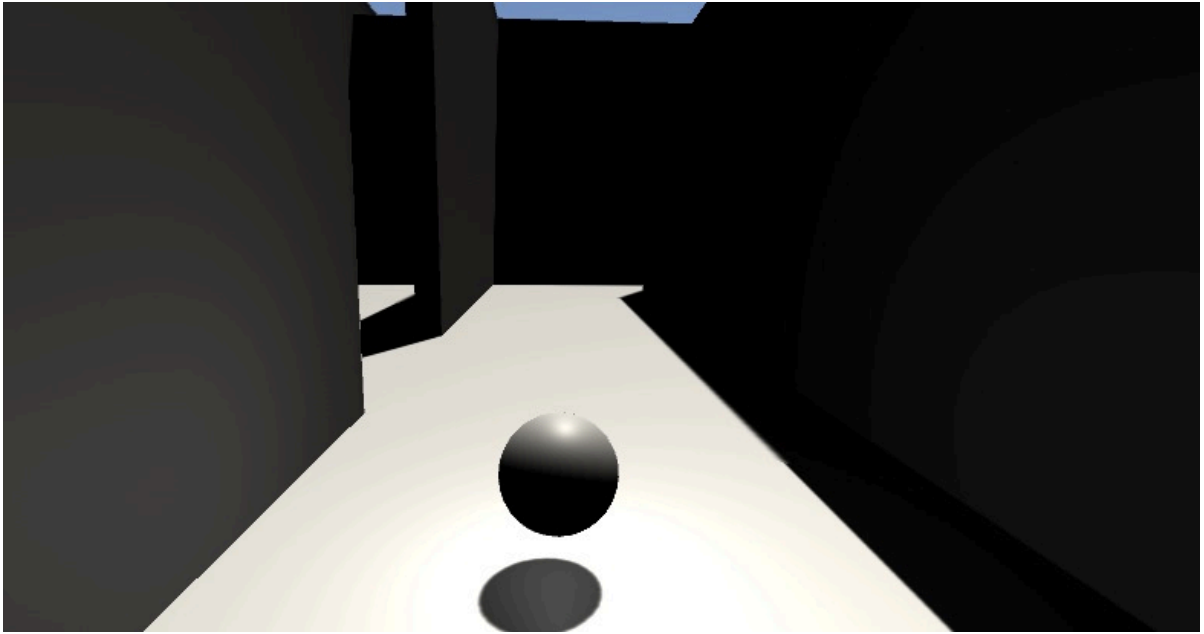


4. 迷宫中有唯一通关的门，但是要根据线索搜集相应物品、完成相应任务才能获得通关钥匙
5. 迷宫中有多个怪兽，每个怪兽有着自己的领地，当玩家接近领地时，首领会对玩家进行追击，玩家需要通过迷宫地形及自身智慧躲避怪兽（注. 怪兽可以攻击玩家，玩家不可以攻击怪兽）
6. 由于迷宫中信号不稳定，玩家只有收集到一定数量的（yyy）才能像卫星发送信号，以观察自己所处的位置和周围情况的俯视图，其他时间需要通过逻辑分析躲避怪兽
7. 通过UI提示玩家关键搜寻物品的大致方向；同时UI和音效部分也会根据怪兽的位置进行相应的变换，以帮助玩家在第一人称视角下分辨怪兽
8. 玩家被怪兽攻击后会自身属性产生相应影响（包括生命值、手电筒的范围、移动速度等等），同时界面上也会收到相应的影响（例如，屏幕产生污点效果等等），玩家生命值为0时宣告失败

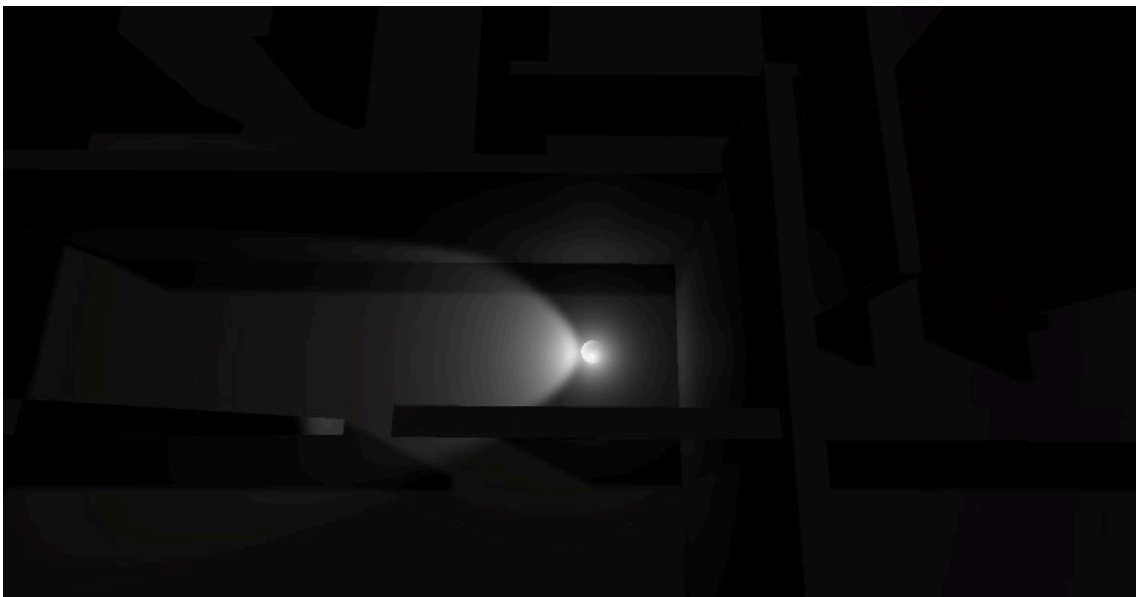
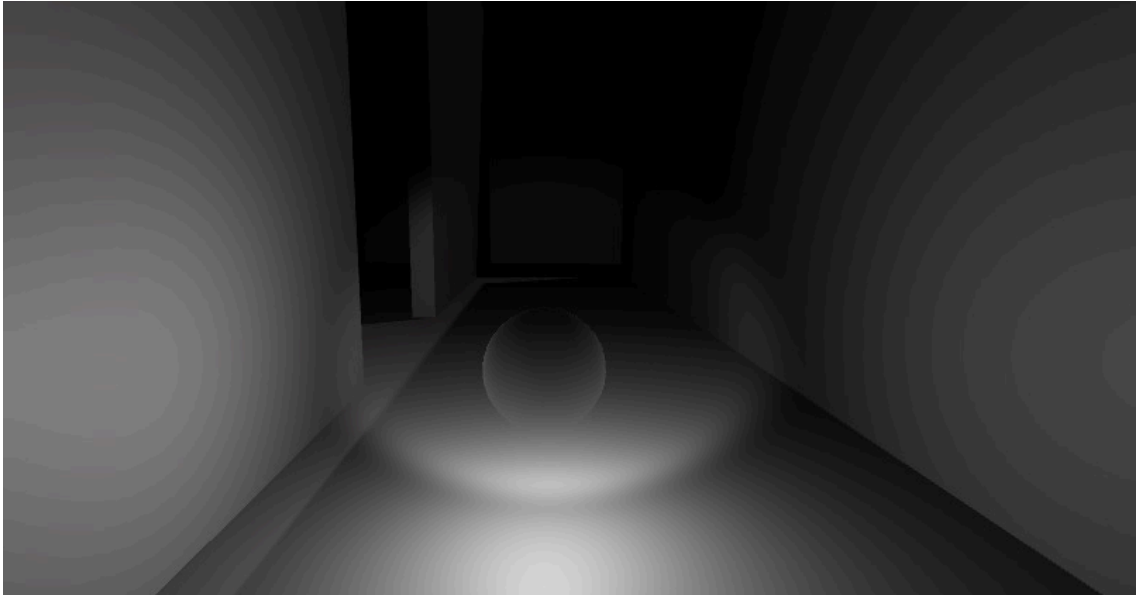
核心模块简要说明

- 摄像机（视角）

- 该游戏提供两种视角，简要记为**第一人称视角**和**第三人称视角**，示意图见下↓



- 图一为第一人称视角，这是游戏默认视角，在该视角下玩家只能看到局部很小范围内的信息，在该视角下，玩家需要收集yyy以启动卫星
 - 图二为第三人称视角，当玩家yy达到一定数量可以启动卫星定位观察周围迷宫环境和情况，卫星通讯时间结束后视角重新回到第一人称视角
- **灯光系统**
 - 初始情况下之后玩家手里的一盏灯能照亮周围情况，除此之外场景中所有地方均为黑暗示意图如下↓



- 玩家通过线索进行解谜或搜集烛火可点亮地图中固定位置的灯
- 怪兽有趋光性，可能随着玩家的灯光而来，相见AI部分
- AI（怪兽）
 - 场景中的怪兽基于简单的AI完成
 - 每个怪兽有自己的领地，当玩家进入自己的领域之后，AI会根据玩家的位置信息进行追赶（注. 在领地之内时，玩家位置坐标对于AI来说是公开信息，但是这里可能采取某些机制，如怪兽可能几秒钟才能获取一次玩家位置信息）
 - 每一个AI通过特定算法进行不同的增益（如火、冰等特殊效果对玩家造成影响）