

游戏基本介绍：

操作主角在某地穴里行走，当在Boss房间中打到boss即算胜利。本游戏分简单、中等和困难三种难度模式供玩家选择。

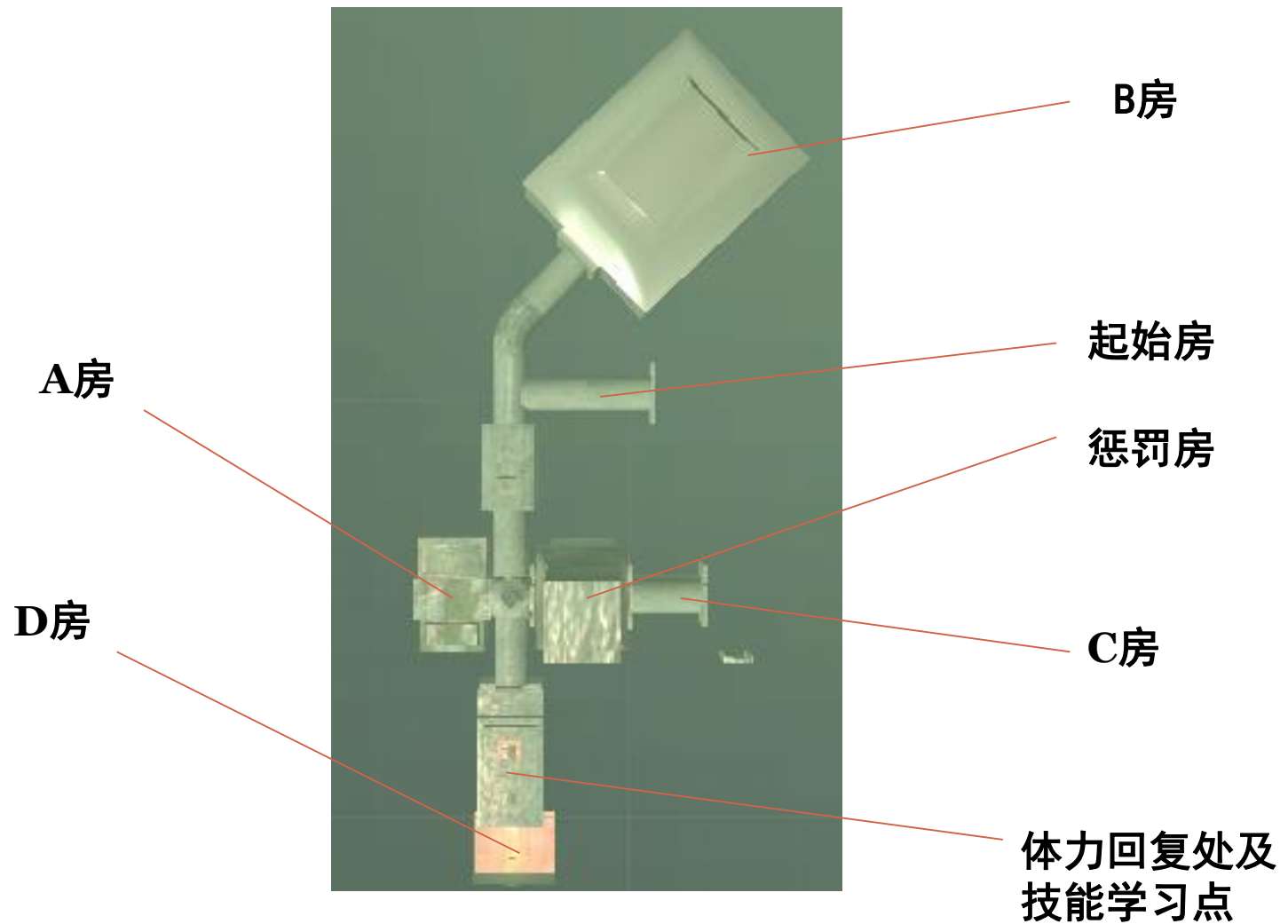


玩家效果图

操作说明:

W/pg up	前	R	填充子弹
S/pg down	后	H	持枪/正常状态
A/pg left	左	F6	BGM播放/暂停
D/pg right	右	Mouse left	射击
C	捡物品		

房间设置：

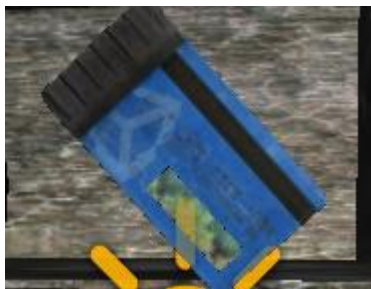


在游戏中，玩家须集齐三个钥匙卡片才能进入Boss房(B房)，而各钥匙卡片分别存在于三个普通怪房(A, C, D房)的箱子中，箱子开启的条件是在该房间内的所有怪全部被清光。

通往C房的必经之处是惩罚房，玩家需小心行走，以免掉落。

在于D房相邻的走廊处有体力回复处及技能学习处。

物品介绍



钥匙
开启Boss房和技能商店的必要
道具

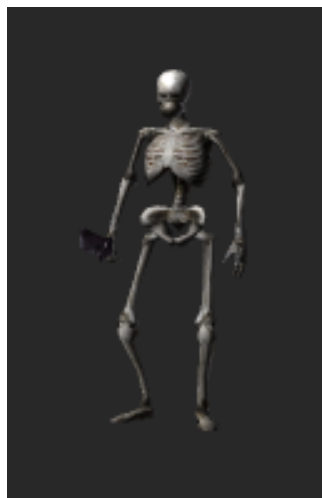


捡到之后攻击力上升



捡到之后防御力上升

角色介绍



骷髅人(skeleton) :

移动速度快，攻击速度快，且身形纤细不易瞄准。但是生命值较低。



恶魔(Satan) :

移动速度较慢，但生命值较高，攻击力较强



冰青蛙(ice frog) :

移动速度快，不易瞄准，但攻击力低下，生命值较低。



火青蛙(fire frog) :

在各项指标中均较强于ice frog



毒青蛙(poisonous frog) :

各项指标与ice frog相同，但是在攻击的同时会有一定几率使得玩家中毒(在一定时间内玩家生命值持续降低)



Boss

本游戏Boss，远程攻击，攻击力及防御力均较高，而且可以免疫主角的一切攻击技能

体力回复处

接近时按C键能够恢复全部体力，但是最多只能使用3次



体力回复效果

技能学习处

在走廊处有技能学习处，开启条件是捡到至少两个钥匙。分别对应四种技能

- 1、增加防御力与攻击力
- 2、增加回血能力以及对毒属性攻击无效
- 3、子弹增加毒属性，使敌人在一定时间内生命值持续减少
- 4、子弹增加冰属性，是敌人在一定时间内移动速度减慢



主要代码（主角）



Leg Controller (Script)

控制腿部动作



✓ Normal Character Motor (Script)



✓ Impact Controller (Script)

人体总控制器



✓ Weapon State Controller (Script)



✓ Arm IK (Script)

控制武器



✓ Gun Aimer (Script)

控制武器指向



Speech Controller (Script)

语音控制



✓ Health Controller (Script)

生命值控制



Sound Effect Controller (Script)

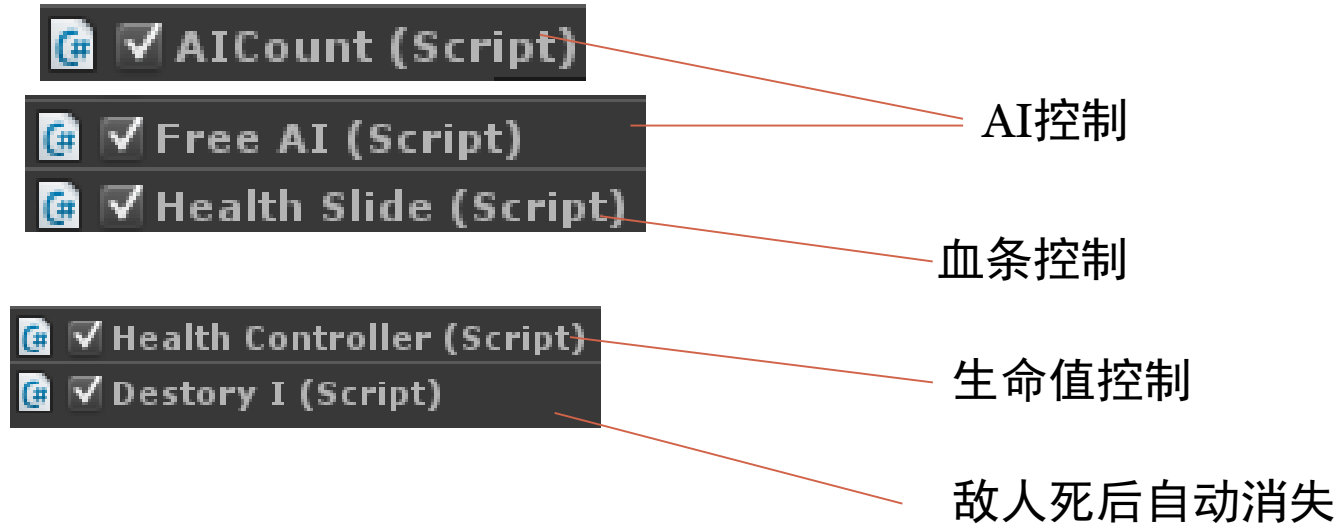
声效控制



✓ Human Status (Script)

人物状态

主要代码 (AI)



使用此脚本的AI

牛头魔人

三种青蛙

骷髅人

主要代码（Boss AI）

 ☒ Orb Controller (Script)

Boss控制

 ☒ Health Controller (Script)

生命值控制

 ☒ Frenzy (Script)

Boss暴怒模式控制

其他代码

 ☒ Door AOpen (Script)

控制门的开关

 ☒ Shooter Game Camera (Script)

控制摄像机

 ☒ Death Manager (Script)

主角的胜利死亡控制

 ☒ Menu Controller (Script)

控制主菜单

 ☒ Progress Bar (Script)

控制主血条

 ☒ Enemy Count Controller (Script)

刷怪系统

 ☒ Box (Script)

技能学习处的控制

代码详见附件

Future work:

- 1、可以设置暂停键
- 2、设置更多的关卡以及关卡之间的切换
- 3、更多技能及更多物品
- 4、程序优化

参考资料:

Unity3D官网 : <http://unity3d.com/>

蛮牛网 : <http://www.unitymanual.com/topic/>

Unity3D圣典百科 : <http://wiki.ceeger.com/>

csdn社区 : <http://www.csdn.net/>