

开发文档

封面（游戏图标）：

游戏名：岚 Demo

开发目录

一、目标玩家、游戏类型	第 1 页
二、游戏概要（这款游戏是关于什么的，简单介绍游戏的玩法）	第 1 页
三、关卡设计，内容设计	第 1 页--第 2 页
四、HUD 相关：开场流程，loading 界面，结束	第 2 页--第 5 页
五、技术要求（简单列举，详见 TDD）	第 6 页
六、游戏支持的平台，以及硬件要求，是否支持多人游戏	第 6 页
七、资产目录	第 6 页
八、开发资源	第 7 页

一、 目标玩家：

VR 用户

FPS 玩家

二、 游戏概要：

背景故事文档产出

特色介绍：

1. 游戏玩法：

◆ 镜头展示：

第一人称射击

- 玩法操作： 玩家的操作概况需要显示在 HUD 上。展示一张图片，显示用到的手柄、触屏 或是 标记了对应操作键位的键盘。
根据游戏实际开发决定

2. 剧情概要

背景故事文档单独解释

三、 关卡、内容、数值策划设计

1. 游戏关卡--demo 线性关卡区域分层

游戏地图简易示意图：



■ 第一区域（屋内）

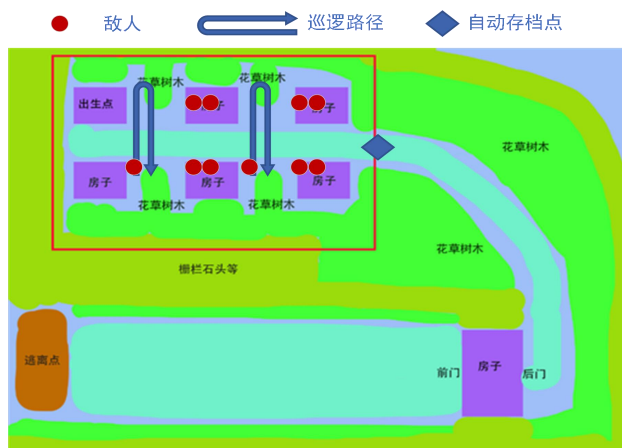
- ◆ 地图展示（红框部分）：出生点房子中



- ◆ 敌人类型：普通常规敌人（2）（站桩不反击没有战斗逻辑）
- ◆ 阶段简介：教程关，介绍武器使用方法：开火按钮，换枪键。
- ◆ 流程：
 - 剧情：主角和其他安保队员正在检查自己的武器装备。
切换教程：开始显示如何切换武器。每切换一次显示文字介绍武器类型。切换一圈确保所有武器都有后进入下一流程。
 - 剧情：耳机传来上级指示“开始行动”的声音，主角开始行动。
开火教程：敌人背对主角整理装备，主角根据瞄准开火教程（根据武器类型不同教程显示文字不同）击杀两名敌人。
 - 剧情：出屋，耳机传来方向指示。
教程：移动教程，开门交互教程，主角打开门离开屋子，进入雪村区域。出门自动保存。
- ◆ 地图区域可获得物品：
 - 回血包
 - 弹药包

■ 第二区域(雪村)：

- ◆ 地图展示（红框部分）

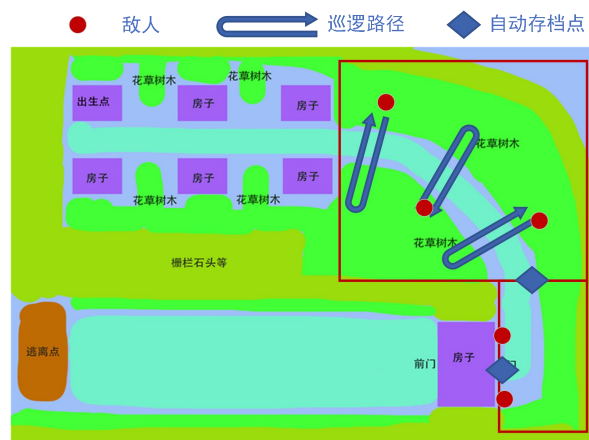


- ◆ 敌人类型：普通常规敌人（红点）巡逻（2）站桩（8）

- ◆ 阶段简介：普通关卡 潜行背刺尝试，或者无双
- ◆ 流程：
 - 剧情：主角身份还未暴露。获得方位指示，往目的地前进。为了完美完成任务，主角的出现不能被人发现，如果被发现就要将发现者击杀。
 - 敌军不会主动攻击主角，但是存在视野。如果主角暴露在敌人的视野中时，主角会在界面顶部获得被发现的提示，敌人头顶出现眼睛 icon 表示他发现过你。界面顶部获得被发现的提示时进入 5s 倒计时，如果没有击杀发现者那么任务失败，进入任务失败页面。
 - 如果使用枪械攻击巡逻的敌人，那么会惊动房子中的敌人，敌人会走出房子站桩攻击主角，需要将敌人都消灭。如果使用近战武器，则不会惊动房子中的敌人。
 - 到达检查点，进入下一个阶段。
- ◆ 地图区域可获得物品：
 - 回血包
 - 弹药包

■ 第三区域：

◆ 地图展示（红框部分）



- ◆ 敌人类型：普通常规敌人（红点）巡逻（3）站桩（2）
- ◆ 阶段简介：普通关卡 潜行或无双 开发后期增加其他玩法
- ◆ 流程：
 - 剧情：继续前进躲开或消灭敌人。来到交易地点房间的门前。
 - 门前两个敌人属于必须清理的，否则无法开门。
- ◆ 地图区域可获得物品：
 - 回血包
 - 弹药包

■ 第四区域：

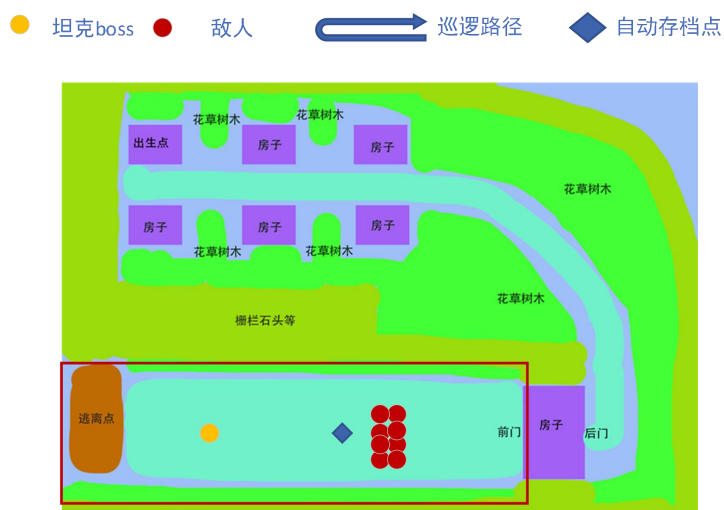
◆ 地图展示（红框部分）



- ◆ 敌人类型：普通常规敌人（红点）（2），人形小 boss（蓝点）
- ◆ 阶段简介：人形小 boss 关卡
- ◆ 流程：
 - 剧情：来到交易现场，敌人被突如其来的闯入惊慌，开始对你攻击。小 boss 直接拿起新型武器（暂定激光枪）攻击。
 - 击败 Boss 掉落激光枪，可以拾取，切换和使用。
- ◆ 地图区域可获得物品：
 - 回血包
 - 弹药包
 - 激光枪

■ 最终区域：

◆ 地图展示（红框部分）



- ◆ 敌人类型：普通常规敌人（红点）（站桩）（8），坦克 boss（黄点）
- ◆ 阶段简介：最终 boss 关卡

◆ 流程：

- 剧情：小 boss 在临死前请求了后备支援，当你出了房间门，你便被士兵包围（经量聚拢 x 轴成团，展示新武器 x 轴攻击优势），此时可以展示新型武器的威力了！
- 首先击败普通敌人，往前移动到检查点位置，坦克出场。
- 击败坦克 BOSS，移动到逃离点位，游戏结束。

◆ 地图区域可获得物品：

- 回血包
- 弹药包

2. 通用敌人规则

a) 普通常规敌

巡逻-发现（1s 反应）-举枪（0.5s）-射击对主角产生伤害

3. 特定关卡的特殊敌人

a) ---人形小 boss，持有新型武器（暂定激光型）：

小 boss 站桩。攻击模式为短暂瞄准随后 0.5s 停顿，激光连续射击持续时间 1-2s，主要攻击方向影响 x 轴，玩家需要横向走位。当 boss 攻击结束，进入换子弹时间 1-2s。玩家可以进行攻击。小 boss 换完子弹重复短暂瞄准过程。

Boss 死亡倒地，掉落新型武器（暂定激光型）。可以拾取进背包中。

激光枪数据：100/备弹无限（体现新科技的威力，背景故事向。）弹药消耗每 0.1 秒 5 发子弹，攻击总时长控制在 2 秒。

b) ---暂定载具类坦克最终 boss：

载具站桩。攻击模式为短暂瞄准随后 0.05s 停顿，瞄准位置红框预示攻击范围。炮射出，到达预示红框中心位置产生爆炸 AOE 型伤害。炮射出后，坦克进入 1 上膛时间。然后重复短暂瞄准过程。

期间可以随机生成普通敌人从坦克后走出，向主角射击。

坦克存在伤害区域，用黄色框高亮区域。只有攻击伤害区域才能减少的坦克血量。

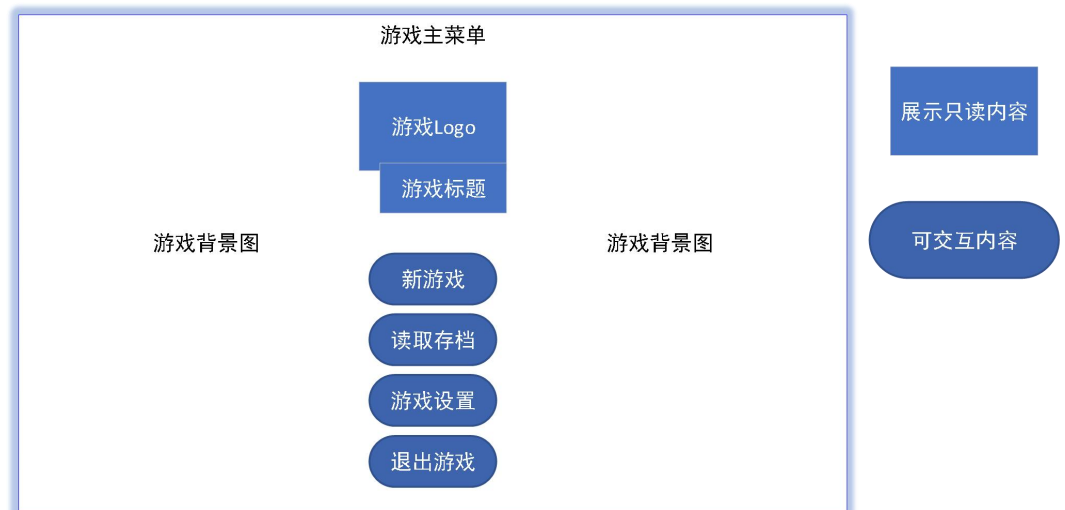
4. 玩家异常状态（暂无）

5. 自动保存功能，检查点。

四、 HUD 相关

● 需要展示的界面：

游戏主界面：新游戏、读档、游戏设置、退出游戏



- 存档：



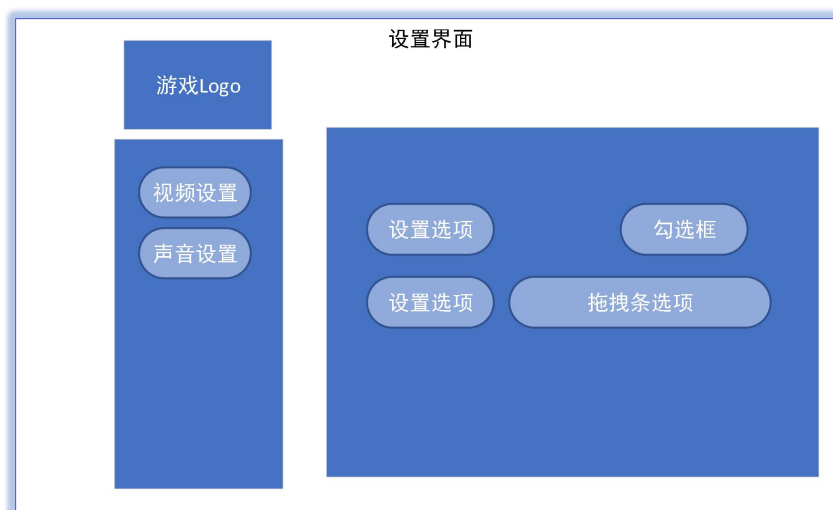
- 读档（存档界面点击了读取游戏出现弹窗界面）：点击否：回到存档界面；点击是：读取进入游戏界面



- 删档（存档界面点击了删除存档出现弹窗界面）：点击否：回到存档界面；点击是：删除存档，更新存档列表最后回到存档界面



- 游戏设置：



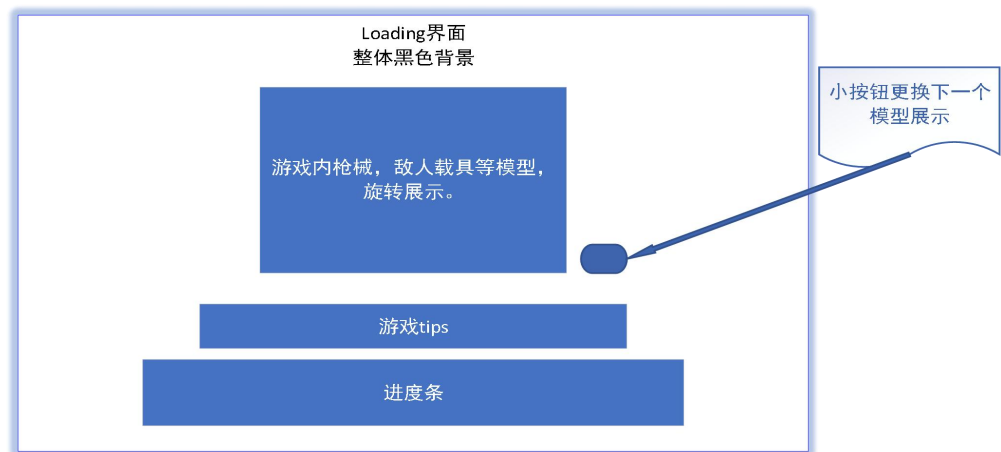
设置模块基础布局

- ◆ 视频：分辨率、亮度、对比度、字幕等，即所有视觉上的设置
- ◆ 音频：音乐、音效的音量等，即各种听觉上的设置。
- ◆ 控制：玩家的输入控制、按键绑定、输入设备的切换等。（暂不考虑）

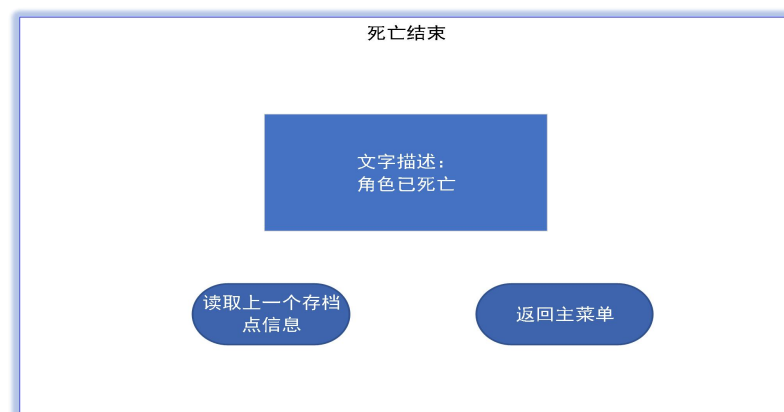
- 开始界面及流程：（如果有，“营造第一印象”以便让玩家沉浸的前戏）

- 游戏 LOGO/标题名 （处于屏幕中心，黑色背景突出，淡入淡出，2s）
- 里引科技 LOGO（处于屏幕中心，黑色背景突出，淡入淡出，2s）
- 法律界面（处于屏幕中心，黑色背景突出，警告、声明等：心脏病、光敏性癫痫等等）
- 开场动画（如果有的话）

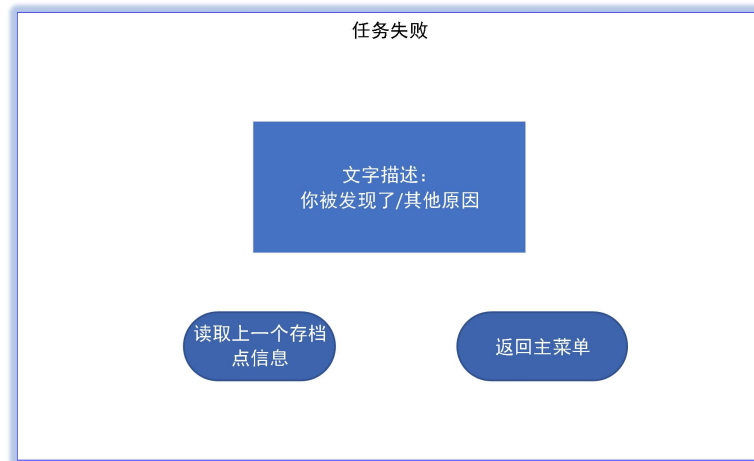
- Loading 界面



- 介绍、暗示、提示、背景、剧情、操作、类型、亮点等等
 - 描述: 游戏停留在空闲状态时, 回到游戏界面上会显示哪些游戏里的素材。
 - 结束界面:
 - 濒危状态: 界面周围泛红
 - 死亡结束界面: 摄像机随角色倒地, 游戏界面渐渐变黑模拟闭眼效果, 界面背景最后变全黑。
- 选择界面:



- 任务失败界面



- 任务失败界面：
 - 背景定格在最后镜头。出界面。
- 通关结束界面：
 - 做一段主角开着车或是坐在飞机中的游戏实机画面，在界面左侧约占 60%，界面右边 40%展示文字剧情打字机效果打出最终剧情：具体内容在故事文档中产出。
 - 最后屏幕转黑——结束语
- 结束语展示：
 - ◆ LOGO
 - ◆ 工作人员列表
 - ◆ 游戏感谢语
- 游戏中的 UI 界面 （在屏幕上描述或图示化信息给玩家看的）

进入设置菜单，背包等界面时，游戏进程处于暂停状态。

 - 生命值、能量护盾、小地图
 - ◆ 生命值：主界面，以及玩家如何得知生命偏低的情况，掉血和补充血量的方式及展现手法
 - 左手抬手，手表式显示盘：显示生命值具体数值
 - 血量 50%以下，界面四周泛淡红
 - 血量 25%以下，界面四周泛深红
 - 血量直接在道具栏消耗物品回复，省去动画，回到游戏界面泛绿光 1s 提示加血。
 - ◆ 能量护盾：呼吸回复
 - 能量盾耗尽时界面有蓝色破裂效果
 - ◆ 小地图：小地图和生命值放置在同一显示屏内，由左手抬手观察（上为生命值，下为小地图）
- 玩家的背包界面
 - 列举所有工具或者能放进背包的物品
 - 玩家会用到的东西 以及 用法

- 描述或者用插图说明背包界面
- 玩家怎么拿到物品，VR 形式下，如何快速从背包取得物品

五、 技术要求

1. 开发工具：Unity3D
2. 镜头、物理、boss 等怎么实现
3. 什么设计工具？列举出将用到的创建关卡和脚本的工具
4. 预计用什么工具来“作弊”（调试）？包括调关卡、调镜头、还有其他和玩点相关的作弊措施。

六、 游戏支持的平台，以及硬件要求

对 PC 游戏而言，还需要描述游戏运行所需的配置，如：RAM 容量、CPU 最低转速、最低绘图能力、需要的外设等。如 steam 页面的系统需求：



七、 资产目录

1. 模型
2. HUD
3. 音乐
 - a) 列出所需的全部音乐和音效
 - b) 列举这些音乐分别用在哪一关
 - c) 按钮、暂停、选项以及其他音乐
4. 特效
5. 内容文本
 - a) 所有长列表都放这儿，包括主角动画、敌人动画、音乐音效、过场动画脚本、游戏内文本和配音脚本等。

八、 开发资源

1. 网站
 - a) <http://developer.pico-interactive.com/>
 - b) https://sdk.picovr.com/docs/UnityXRSDK/cn/chapter_one.html
2. X