

技术文档

一、 美术、音乐等艺术设计方面

- a) 资产标准
 - i. 音乐资产以 WAV 为主
 - ii. 图片资产格式为 PNG,且长宽的像素为 2 的幂次方
 - iii. 图片尽可能合并, 2DUI 中的单张图片合并制作成图集
 - iv. 字体做成字体集
 - v. 模型材质----顶点材质
- b) 引用

二、 游戏具体功能

- a) 移动方式
- b) UI 界面操作
 - i. 存储玩家的设置
 - ii. UI 逻辑
- c) 敌人生成与行为方式
 - i. 生成地点, 生成数量
 - ii. 固定巡逻
 - iii. 站岗
- d) 玩家击杀相关
 - i. 获得经验
 - ii. 敌人掉落战利品 (枪支, 补给品)
 - iii. 相关 UI 更新 (金钱、分数, 经验值)
- e) 玩家受伤
 - i. 血条更新
 - ii. 重伤时镜头变红
- f) 玩家死亡相关
 - i. 镜头变黑
 - ii. 游戏结束
 - iii. 重新开始
- g) 背包系统
 - Excel 制作内容, Json 读取
 - i. 可查看物品信息
 - ii. 可查看当前人物信息
- h) 枪支切换
 - i. 按键切换枪支
 - ii. 腰部 UI 切换枪支
 - iii. 相对应的 UI 更新 (弹药量, 枪支缩略图)
- i) 成就系统
 - i. 死亡成就

- ii. 击杀成就
- iii. 收集成就
- j) 特效
- k) 存档系统
- l) 小地图
 - i. 小地图技术:摄像机仅渲染地图，将摄像机放入 RenderTexture
 - ii. 小地图上的附加信息（现实时间）

三、 配置文件表（额外 Excel 表格）

敌人：

姓名	血量	描述	持有武器	掉落武器列表	掉落率	分数	掉落的经验值	模型
String	Float	String	Weapon	List<Item>	float	int	int	GameObject

玩家：

姓名	血量	描述	持有武器	经验值	金币	背包
String	Float	String	List<Weapon>	Int	Int	List<Item>

背包物品（Item）：

物品名称	类型	持有数量	单价	描述	缩略图	是否可装备	模型
String	Type	Int	Int	String	Sprite	Bool	GameObject

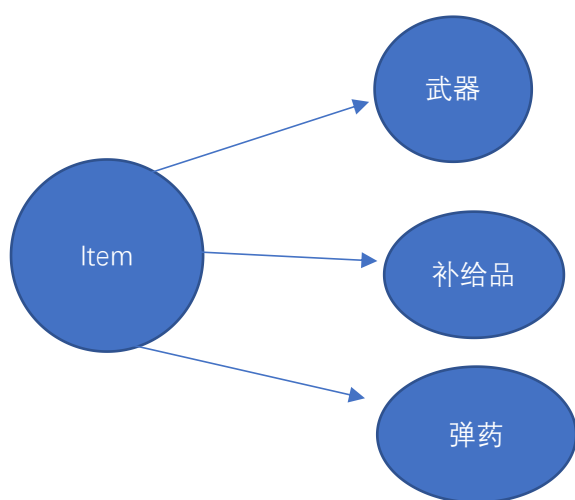
武器：

伤害	子弹类型	可容纳子弹数量	目前子弹数量	攻击范围
Int	Bullet	Int	Int	以销毁时间为准

弹药：

伤害			
Int			

补给品：



敌人逻辑设计:

