# 飞行游戏

## 背景&目的

1. 熟悉使用U3D进行游戏开发
2. 了解游戏的开发流程
3. 完成最终的产品,然后发布到ANDROID APP STORE

## 系统要求

ANDROID平台

## 游戏设计

### 概要

### 控制系统

1. 方向控制:点击按住plane进行滑动控制.
2. 子弹:系统自动发射子弹.
3. 重弹:双击屏幕.

### 游戏展示

所有的模型使用3D模型,固定z轴,沿着Y轴进行飞行,即向屏幕上方进行飞行.游戏采用竖屏.

### 飞机

1. 简单设计

飞机+主武器(激光)+辅助武器(跟踪导弹)+重弹

1. 组合设计
   1. 飞机
   2. 主武器
   3. 辅助武器
   4. 重弹

根据以上4个种类任意组合.

主武器和辅助武器可以升级.

### 关卡设计

不设计关卡数,游戏一直进行到角色死亡为止.随着游戏的进行,游戏难度逐渐变难,如:敌机血量越来越多,敌机发射子弹的频率越来越大,敌机数量越来越多.

难度升级时间间隔每20s升级一次,升级类型在上面三种难度上随机选一种进行难度升级.

敌机出现的位置在屏幕的上半个屏幕;

难度系数:当前难度系数+=1(每升一级+1);可以无限增加

血量增加:难度每升一级,当前血量+=基础血量;可以无限增加

子弹频率:最小频率>=1s;

敌机数量:

### 生命值

玩家飞机和敌机都有一定的生命值.

初始状态玩家的生命值为3,如果吃到生命+1,则直接进行累加.无上限.

如果收到伤害则生命-1,如果为0则游戏结束

敌机的生命值从游戏开始都为1,小BOSS为50,随着游戏的进行,生命值会根据时间阶段进行一定程序的增加.具体参见关卡设计.

### 辅助道具设计

玩家在消灭小BOSS时可能随机出一些辅助道具,如:离子保护壳,全屏灭,主武器升级到满级,辅助武器升级到满级,主武器升一级,辅助武器升一级,重弹+1,生命+1

### 敌机设计

1. 自爆小飞机(10):没有武器系统,飞行速度快.
2. 小飞机(1):每次发射一个子弹
3. 小飞机BOSS(10):每次发射3个子弹
4. 队列1:小飞机+4个自爆小飞机
5. 队列2:5个小飞机

### 积分系统

积分=游戏时间+打飞机得分(飞机的生命值及得分)+吃道具的分数(每个道具5分);

### 金币系统

金币=打飞机金币(飞机的生命值\*5)+游戏时间奖励金币(时间秒\*2)

### SNS

分享到SINA微博和腾讯微博.

排行榜