|  |
| --- |
| Tongji University |
| UniBOOM |
| UI原型设计 |

|  |
| --- |
| L.M |

# 概述

本文档将对UI原型设计进行说明。

所有图片均包含在文档同一文件夹下，不插入到文档中。

# 参考

以下图片将作为游戏UI设计的参考，以及游戏想给玩家的感觉。

* Ref\_1\_Bomberman

截图自FC上的《炸弹人》。这是一切的基础，游戏的核心机制来自于该游戏。

* Ref\_2\_Neptune

截图自《超次元游戏：海王星》。由于采用第三人称，主角为萌系角色Unity酱，故游戏最终感觉可能于此有些类似。

小地图的形式将作参考。

* Ref\_3\_SniperElite2

截图自《狙击精英2》。注意画面中下部的击杀提示，

# UI原型图

## 故事设定

目前不考虑背景故事。

如果强行要有个故事，那就是“不知道为什么他们打起来了”。

## 主角设定

主角为Unity酱，即Unity的官方萌化形象。

使用Unity酱的好处有两个：

* 有相对完备的模型及动画，只要进行些许调整就能使用。
* Unity酱很可爱。

# 游戏机制

## 核心机制

### 基本机制

玩家操控主角，在场景中移动，观察周围情况及小地图信息，在脚下放置炸弹，打击敌人，同时避免被敌人打击。

主角放置的炸弹，将在一定时间后爆炸。爆炸后会在四个垂直方向上产生爆风。

场景中有敌人。敌人遵循一定规律移动。接触到主角炸弹的爆风会被消灭。消灭后，HUD与小地图上将出现提示信息。

场景中有砖块和墙壁。砖块可以被炸弹的爆风摧毁，墙壁不能。

场景中有道具和金币。被摧毁的砖块中会掉落道具，被消灭的敌人会掉落金币。道具可对主角进行各种方面的加强。金币用于在商店中购买其他道具。

主角具有生命值，会因为接触到敌人、敌人的武器或自己炸弹的爆风而减少。当生命值下降至零，游戏结束。

全灭当前关卡的所有敌人，即可获得胜利。

### 炸弹相关

炸弹的爆炸会产生爆风。爆风会从炸弹的位置开始，向前后左右四个方向快速蔓延。接触到爆风的敌人或主角会受到伤害。

砖块和墙壁可以阻挡爆风的蔓延。砖块阻挡一次后会被破坏。墙壁可以无限次地阻挡爆风而不被破坏。

如果道具和金币接触到道具，则会消失。

主角只能同时放置有限数量的炸弹。必须等之前放置的炸弹爆炸后，才能放置新的炸弹。

### 索敌机制与小地图

小地图将显示当前区域的地形及敌人位置。但是，敌人位置不是常时显示的，这牵涉到游戏中引入的索敌机制。

游戏中，初始状态下大部分敌人的位置是不出现在小地图上的。通过以下3种方式，可以“发现敌人”，即让某些敌人的位置在一段时间内显示在小地图上：

* 镜头的正面对着敌人
* 主角与敌人非常接近
* 获得特定道具

发现敌人后，不仅敌人的位置会显示在小地图上，敌人头上会出现镜头，玩家可以透过墙壁看到。

如果玩家没有及时消灭敌人，一段时间后小地图标识和箭头会逐渐淡出。此时需要玩家重新发现敌人。

### 游戏模式

考虑分为2个模式：闯关模式及对战模式。

闯关模式中，玩家需要对付由AI控制的怪物。需要通过6个左右的关卡（数量尚待定）。游戏开始前，玩家可选择进入已经通关的关卡。

关卡考虑设置为包含多个小区域的大关卡，玩家需要全灭某一区域的所有敌人才能进入到下一个区域。最终有一个区域包含boss级敌人，消灭之后即可进入下一关卡。

对战模式中，玩家可与另一名玩家进行对战，可以是本地对战也可以是网络对战。该模式下，玩家之间需要进行若干场战斗，胜场数多者获胜。

## 道具类型

目前考虑以下道具：

火力增强：增加一格炸弹爆风蔓延范围。

备用炸弹：增加一个最大炸弹防止数量。

速度加快：增加主角移动速度。

是否要加入其他道具还在考虑中。

可以肯定是的是，遥控炸弹、穿墙不会在对战模式中加入。是否在闯关模式中加入，也在考虑中。

## 敌人设定

商讨中。

目前可以采用的有：

* 3D建模课做的恐龙。
* 还有椅子。
* 车子也可以用。
* 能想到的都可以加上去。

敌人的AI分为以下几种：

* 沿着固定路线行动（商讨中，这个是不是太傻了）
* 随意地走动
* 发现主角时，有意躲避主角
* 发现主角时，有意追踪主角

## 附加机制

### 商店系统

玩家使用敌人掉落的金币，在商店中购买道具。道具即为游戏中使用的道具，也可能考虑加入游戏中不会掉落的道具。

具体尚在考虑中。

### 装备系统

玩家进入关卡前，可以自定义需要携带的道具数量。

具体尚在考虑中。

### 地图编辑器系统

玩家可自定义用于对战模式的地图。

尚在考虑中。