|  |  |
| --- | --- |
| **项目编号** | **1.0** |
| **文档编号** | **G0005** |
| **密级** | **商密A** |

**机甲风暴3D游戏概要设计**

**广西民族大学**

评审日期： 2016年2月28日

**目录**

[1．导言 1](#_Toc75522887)

[1.1 目的 1](#_Toc75522888)

[1.2 范围 1](#_Toc75522889)

[1.3 引用文档 1](#_Toc75522890)

[1.4 参考资料 1](#_Toc75522891)

[1.5 版本更新信息 1](#_Toc75522892)

[2．项目需求简介 2](#_Toc75522893)

[3．体系结构设计 2](#_Toc75522894)

[3.1 设计原则 2](#_Toc75522895)

[3.2 体系结构设计 2](#_Toc75522896)

[4．功能模块设计 3](#_Toc75522897)

[4.1 客户端模块 4](#_Toc75522898)

[4.1.1 开始游戏 5](#_Toc75522899)

[4.1.2 游戏简介 5](#_Toc75522900)

[4.1.3 游戏关卡 6](#_Toc75522901)

[5. 界面设计 7](#_Toc75522902)

[5.1 首页设计 7](#_Toc75522903)

[5.2 关卡一： 7](#_Toc75522904)

[5.3 关卡二： 8](#_Toc75522905)

# 1．导言

## 1.1 目的

在本机甲风暴游戏项目的前一阶段，已经将系统用户对本系统的需求做了详细的阐述。本阶段已在系统的需求分析的基础上，对机甲风暴游戏做概要设计。主要解决了实现该系统的项目需求简介，体系结构设计，功能模块设计以及界面设计，在以下概要设计报告中将在本阶段对系统所做的设计进行说明，以便下一阶段的详细设计的编写。

## 1.2 范围

3D游戏系统为单机游戏，内容是人工智能AI对抗，该项目的主界面包含开始游戏、游戏简介、退出游戏，该游戏系统分为两个关卡，当第一关卡将敌人消灭后即可进入下一关卡。通过与AI的对抗，尽情感受厮杀的快感。

## 1.3 引用文档

暂无

## 1.4 参考资料

<https://wenku.baidu.com/view/49bcc21f9e314332386893b2.html>

https://assetstore.unity.com/

## 1.5 版本更新信息

本文档的更新记录如表1-1所示。

表1-1 版本更新信息表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 修改编号 | 修改日期 | 修改后版本 | 修改位置 | 修改内容概述 |
| 001 | 2021.6.20 | 1.0 | 全部 | 初始发布版本 |
| 002 | 2021.6.22 | 2.0 | 4章节 | 增加 |
| 003 | 2021.6.24 | 3.0 | 4章节 | 修改 |

# 2．项目需求简介

3D游戏系统为单机游戏，内容是人工智能AI对抗，该项目的主界面包含开始游戏、游戏简介、退出游戏，该游戏系统分为两个关卡，每个关卡的场景、敌人伤害以及血量均不相同，当第一关卡将敌人消灭后即可进入下一关卡。通过与AI的对抗，尽情感受厮杀的快感。

# 3．体系结构设计

## 3.1 设计原则

该Unity3D游戏设计遵循以下的基本原则：

（1） 单一职责原则

（2）用开放封闭原则

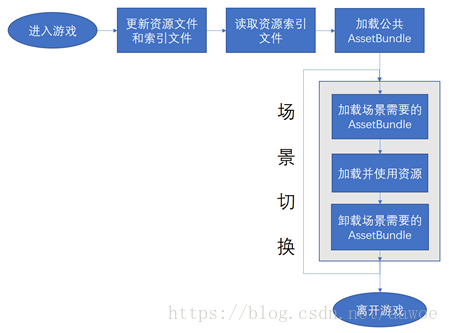
（3）里氏替换原则

（4）接口隔离原则

## 3.2 体系结构设计

本系统本着软件设计原则，采用UI框架（NGUI + MVC）的体系结构。

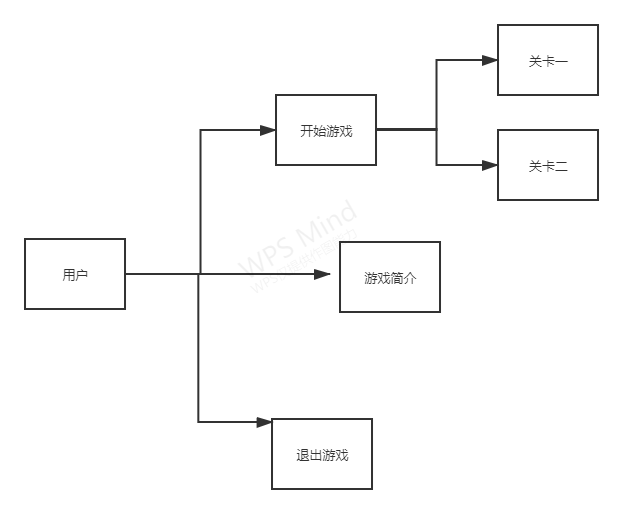
UI框架（NGUI + MVC）体系结构图如下所示。



# 4．功能模块设计

本系统主要模块包括开始游戏，游戏关卡，游戏简介以及推出游戏部分。

如图：



游戏开始：用户点击开始界面，即可进入到游戏场景内。

游戏简介：介绍游戏的背景。

退出游戏：退出该系统。

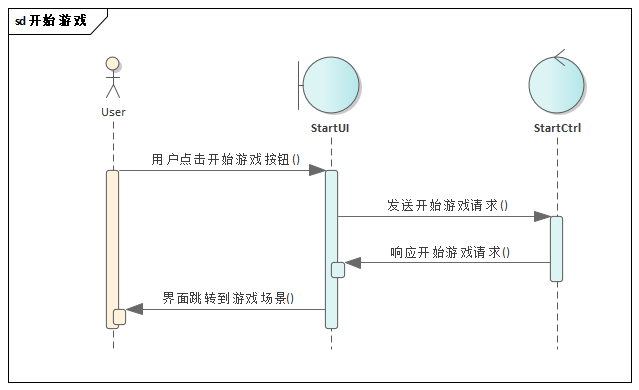
关卡一：敌人较弱。

关卡二：敌人较强。

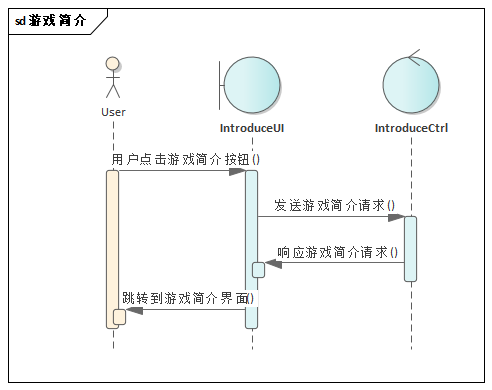
## 4.1 客户端模块

客户端模块主要包括游戏开始模块、游戏关卡模块、游戏简介模块。

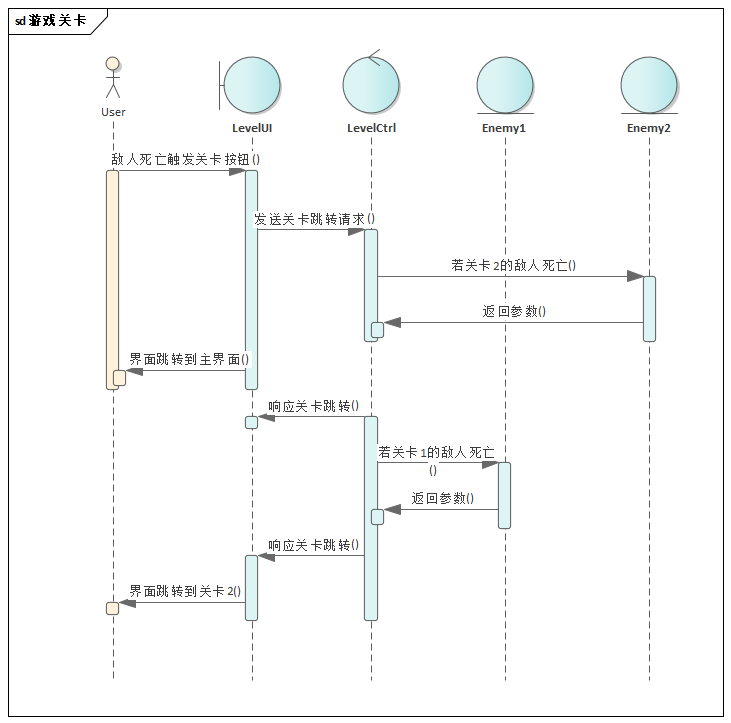
### 4.1.1 开始游戏

****

### 4.1.2 游戏简介



### 4.1.3 游戏关卡



# 5. 界面设计

## 5.1 首页设计

在此页面中分别有三个按钮，分别是开始游戏、游戏简介、结束游戏，点击它们会进入不同的页面，具体介绍于详细文档中，在此不再多做描述。

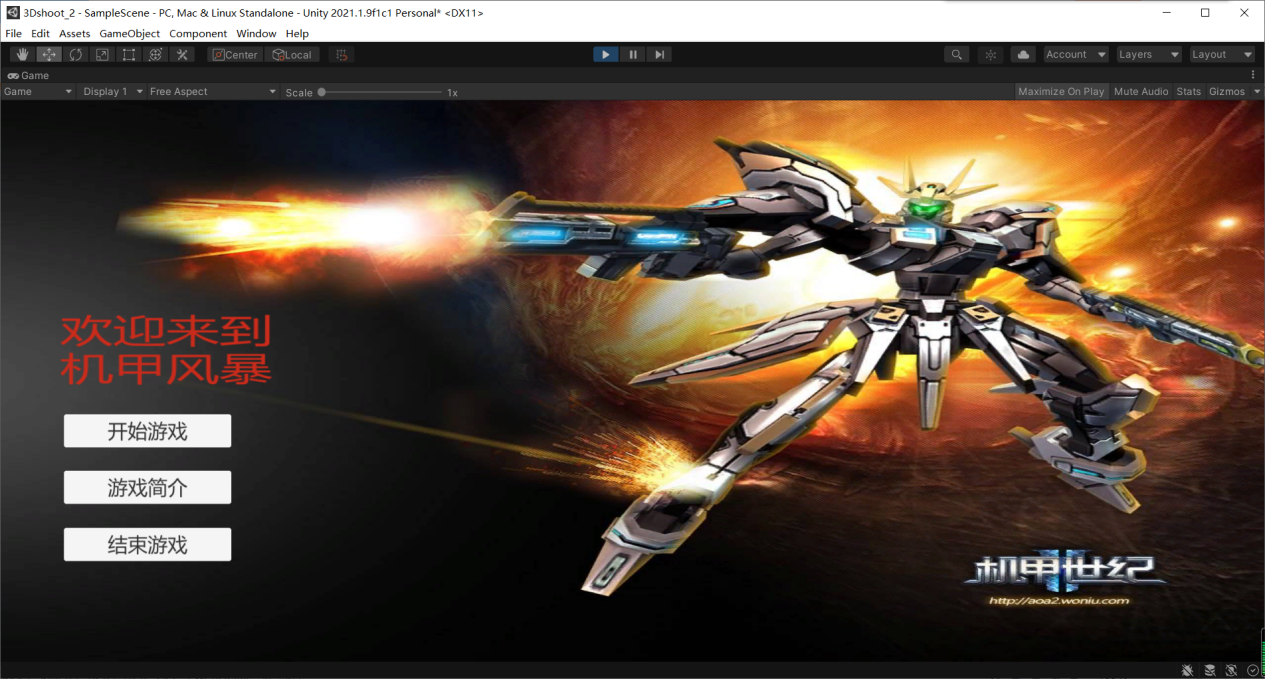
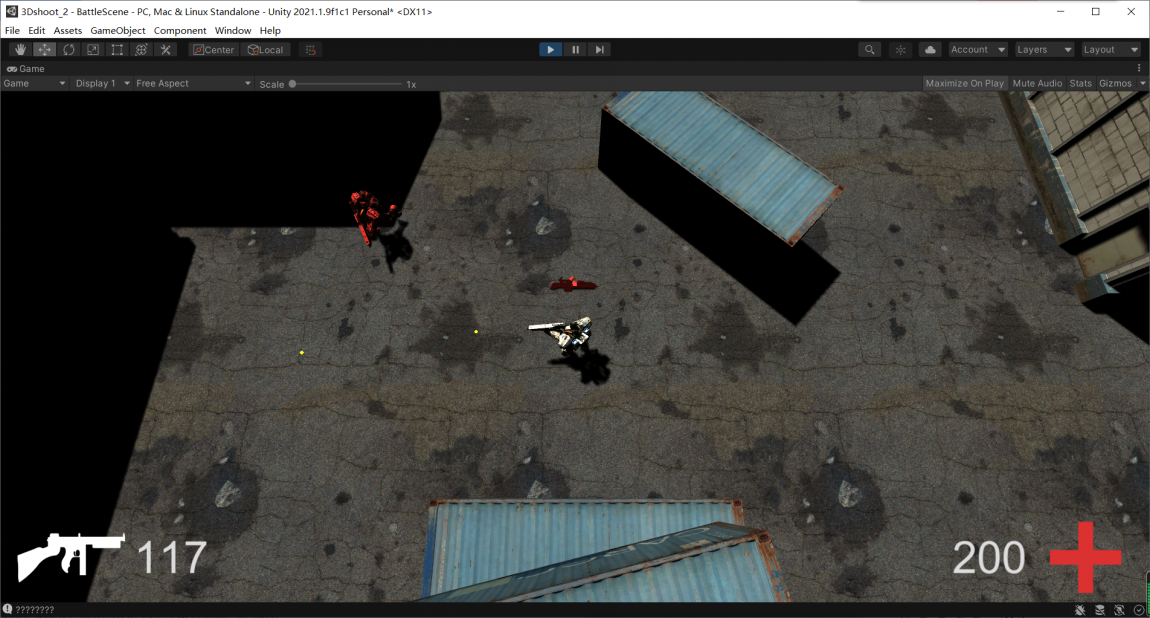


图5-1 首页设计图

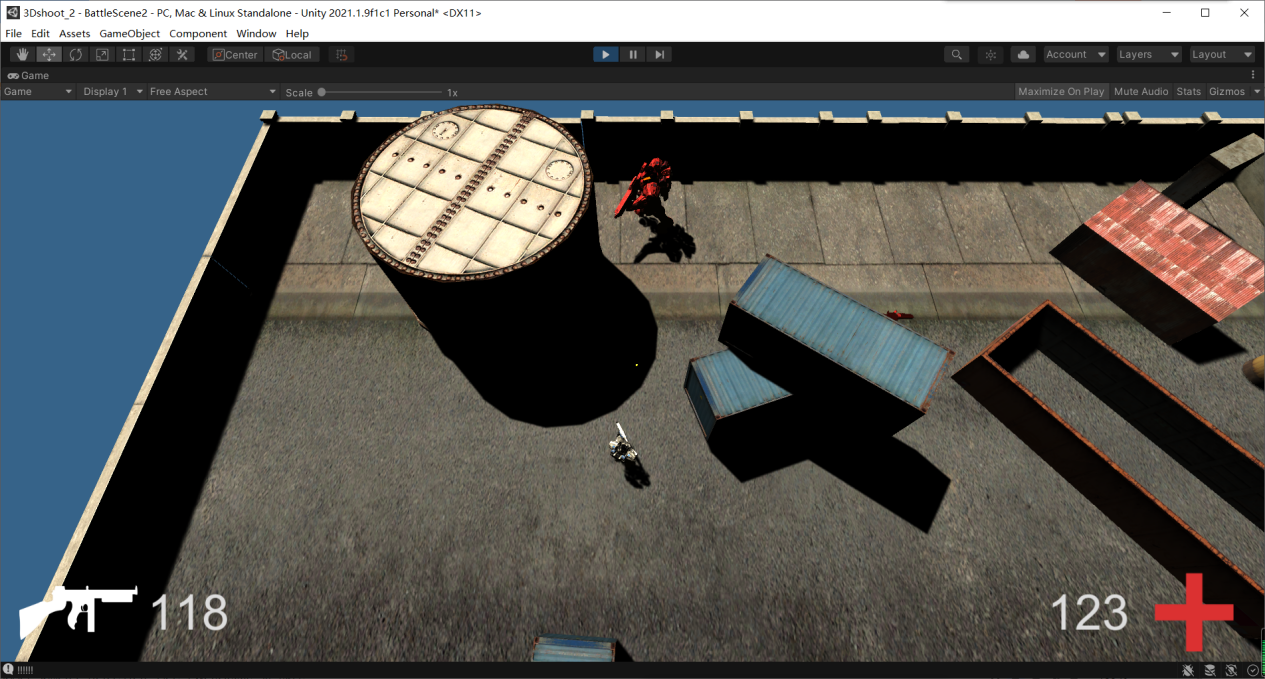
## 5.2 关卡一：

当用户进入此关卡页面会与稍弱的敌人进行枪战，如果击败敌人则会进入第一关,游戏中的场景、玩家角色、敌人、武器在详细设计文档有具体介绍，在此不在赘述。



## 5.3 关卡二：

当用户进入此关卡页面会与更强的敌人（伤害更高、生命值更高、速度更快）进行枪战，如果击败敌人则结束游戏返回主页面,游戏中的场景、玩家角色、敌人、武器在详细设计文档有具体介绍，在此不在赘述。



5.4 游戏简介：

当用户进入此页面可以看到，游戏详细介绍，点击返回则会返回到游戏主页面

