

Roll a ball 项目说明文档

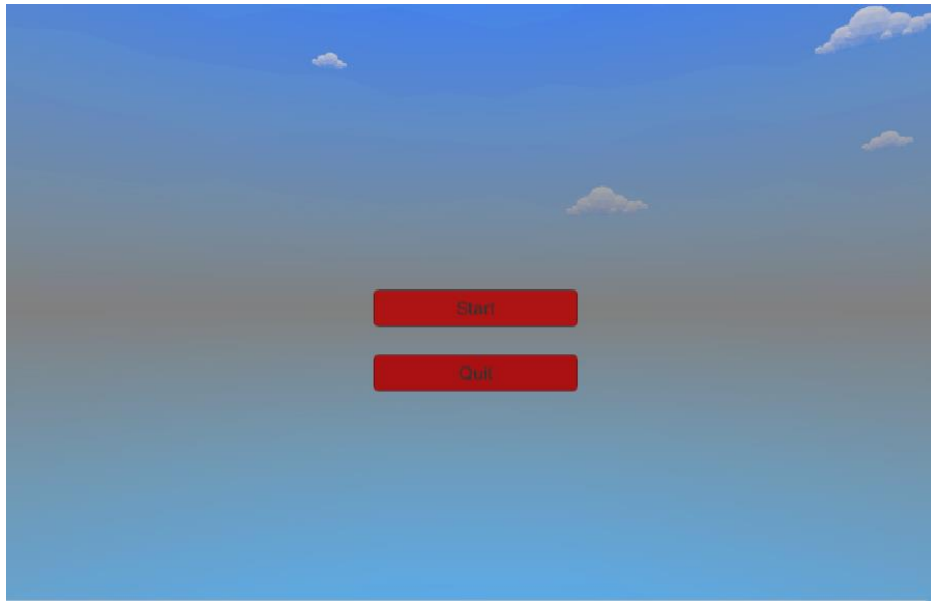
一、游戏设计

该游戏是参照 unity 官网上的 roll a ball 小球游戏改编的。官网上游戏内容大致为小球吃完固定位置上的目标则游戏胜利结束。由于该游戏可玩度不高，所以我简单的更改了一下规则。

游戏内容还是为玩家用键盘 **wasd** 或上下左右键控制小球在有边界的桌面上滚动。不过小球要吃的目标则是每次刷新一个，并是在桌面上随机刷新，等小球吃到目标后才刷新下一个目标。玩家在规定时间内（60s）内可以控制小球移动，倒计时结束后游戏结束，并显示玩家的最终得分。游戏结束后玩家可以把选择重新开始或直接退出游戏。

二、游戏内容

1. 游戏主菜单——第一个场景

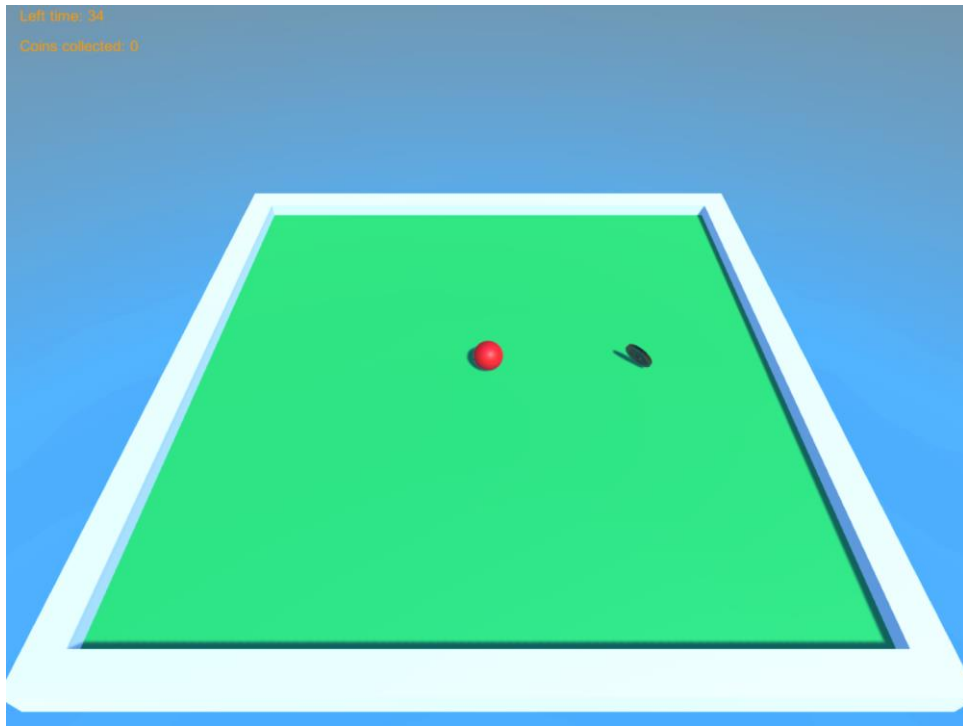


包含了开始和退出按钮，点击开始按钮可以进入游戏场景。

添加了背景音乐

游戏背景为一个不停旋转的天空盒

2. 游戏场景——第二个场景



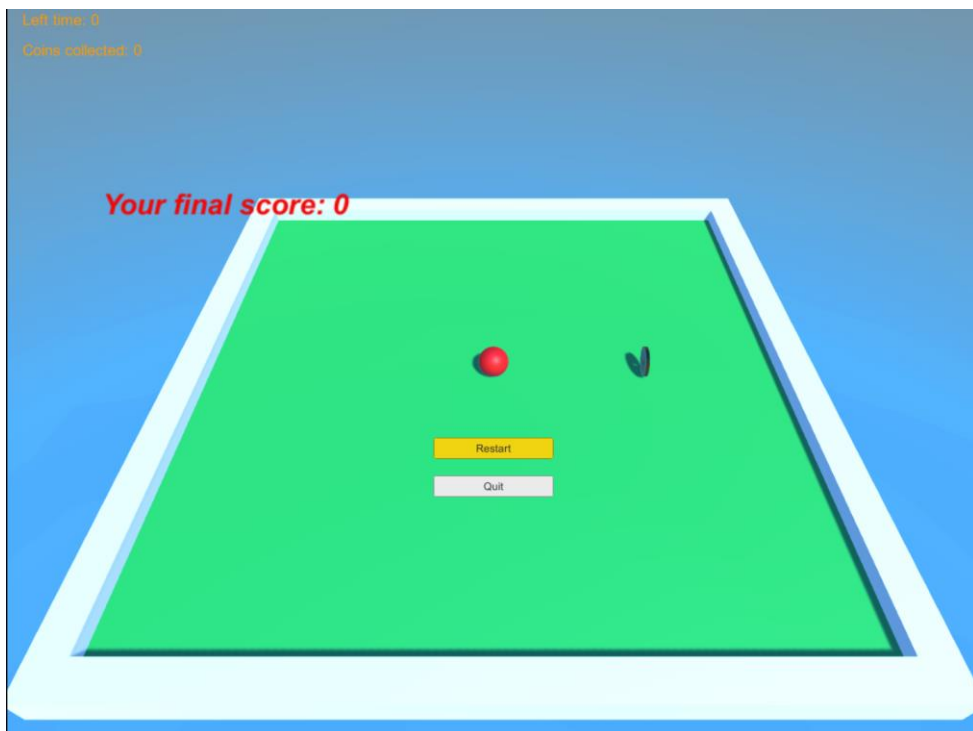
左上角显示了玩家的剩余时间和当前分数。

玩家可以控制小球移动。

硬币的 3d 模型是从 [unity asset store](#) 中下载导入。

除了桌面以外，游戏的背景场景是和游戏开始界面一样的天空盒，由于视角原因没有显示出云朵。

小球碰撞到硬币之后硬币消失，并在桌面上随机刷新另一个硬币。



游戏时间结束后游戏暂停，并在界面上显示最终得分，重新开始和退出按钮出现。

三、游戏的不足

退出按钮的响应时间有点长