<Endless Memories>

软件需求规约

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| <日/月/年> | <x.x> | <详细信息> | <姓名> |
| 08/10/2020 | 1.0 | 第一次填写 | Jun Hanaizumi |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

1. 简介 2

1.1 目的 2

1.2 定义、首字母缩写词和缩略语 2

1.3 参考资料 2

2. 整体说明 2

3. 具体需求 2

3.1 功能 2

3.1.1 <Use case 图> 2

3.1.2 <Use case1 规约> 2

3.1.3 <Use case2 规约> 2

3.2 易用性 2

3.3 可靠性 2

3.4 性能 2

3.5 可支持性 2

3.6 设计约束 2

3.7 联机用户文档和帮助系统需求 2

3.8 接口 2

3.8.1 用户界面 2

3.8.2 硬件接口 2

3.8.3 软件接口 2

3.8.4 通信接口 2

3.9 适用的标准 2

软件需求规约 (简化版)

# 简介

## 目的

该文档介绍VR恐怖游戏Endless Memories的软件需求规约。

应用程序为（总共一个）

VR游戏本体：

需要有安装了Unity2020.1.4或以上版本的电脑，以及VR装置HTC VIVE启动。

该应用程序从电脑双击启动exe启动，并在VR装置上显示游戏内容。

游戏内容的画面与播放的音乐/音效会展现在VR设备上。

使用HTC VIVE的摇杆控制与游戏内容进行互动。

电脑上关闭Unity可关闭游戏。

不应有需要VR装置以外的设备去游玩的内容。

## 定义、首字母缩写词和缩略语

【双人模式逃跑方/死神方】

双人模式下，有一个逃跑方和一个死神方来进行游戏，逃跑方与单人模式游戏内容一致，死神方能干涉鬼的一定行动并提高逃跑方的游戏难度。目前设计下一局游戏内只允许一个逃跑方和一个死神方存在。

## 参考资料

无

# 整体说明

【产品总体效果】

应从任何状态下（下载后、主菜单、游玩中、设置页面、游戏结束）易于理解游戏题材与操作方法、且要求气氛统一，尽量减少任何影响沉淀感的违和点，如画风不一致，声音不适合场景等。

【产品功能】

启动一个密室逃脱游戏，玩家可以通过VR装置进行游戏内容互动，操纵一个角色进行解谜，并逃脱AI操纵的追赶着。

该游戏另有PVP模式，二人互相连接后可以让一位玩家干涉AI操纵的追赶着使其更具危险性，另一位玩家则与单人模式相同地进行游戏。

【用户特征】

用户是对恐怖类题材有兴趣的群体，且对游戏规模要求不太高。

【约束】

小规模的恐怖游戏，游玩时长适当，约30min~1h。

气氛统一，不应滥用UnityAssetStore素材导致不同风格的物体混杂出现。

【假设与依赖关系】

依赖Unity制作本游戏。

因为开发团队里可提供音乐音效或者建模的人员不足

依赖UnityAssetStore来补充大部分场景细节建模。

依赖UnityAssetStore与其它免费音乐素材提供网站来补充音乐、声音。

## 功能

### <Use case 图>

### e3120b755d0fab1242745384b3adb7a

### <开始单人游戏> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 开始单人游戏 | |
| 简介 | 从游戏开始菜单进入“单人剧情模式”。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家进入游戏程序。 2. 玩家点击“开始单人游戏”。 |
| 备选流 | 无 |
| 前置条件 |  | |

### <开始双人游戏> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 开始双人游戏 | |
| 简介 | 从游戏开始菜单进入“双人剧情模式”。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家进入游戏程序。 2. 玩家点击“开始双人游戏”。 |
| 备选流 | 无 |
| 前置条件 |  | |

### <进行系统设置> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 进行系统设置 | |
| 简介 | 从游戏开始菜单进入“系统设置”。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家进入游戏程序。 2. 玩家点击“系统设置”。 |
| 备选流 | 2a. 退出 |
| 前置条件 |  | |

### <调节音量> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 调节音量 | |
| 简介 | 进入“系统设置”后调节游戏音量。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 在“音量”旁的滑条处拖动。 |
| 备选流 | 1a. 退出 |
| 前置条件 |  | |

### <调节亮度> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 调节亮度 | |
| 简介 | 进入“系统设置”后调节游戏亮度。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 在“亮度”旁的滑条处拖动。 |
| 备选流 | 1a. 退出 |
| 前置条件 |  | |

### <调节画质> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 调节画质 | |
| 简介 | 进入“系统设置”后调节游戏画质。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 在“画质”旁的按钮处选择画质。 |
| 备选流 | 1a. 退出 |
| 前置条件 |  | |

### <退出游戏> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 退出游戏 | |
| 简介 | 从游戏开始菜单选择“退出游戏”。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家进入游戏开始菜单。 2. 玩家点击“退出游戏”。 |
| 备选流 | 2a. 退出游戏，系统提示玩家“确认退出”：   1. 用户选择“是”，退出游戏程序。 2. 用户选择“否”，返回游戏开始菜单。 |
| 前置条件 |  | |

### <人物移动> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 人物移动 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在游戏场景中通过按动键盘移动游戏主角。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在游戏场景中通过键盘的“WASD”按键进行前后左右的人物移动。 |
| 备选流 |  |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <转动视角> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 转动视角 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在游戏场景中通过移动鼠标或键盘控制转动游戏主角的视角。（键鼠操作的视角转动方式因背包界面操作方面需协调而待定） | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在游戏场景中通过鼠标移动或“↑↓←→”键进行上下左右的主角视角转动。 |
| 备选流 |  |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <收集物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 收集物品 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在游戏场景中收集近距离面对的物品。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在游戏场景中靠近物品，并将游戏主角保持在物品的可收集范围内。 2. 玩家面对物品，按下“E”键。 |
| 备选流 | 2a. 收集物品 “Item”：   1. 物品可被收集，系统出现提示图标，收集后提示：“你将Item放进了背包”，并将物品从场景移去。 2. 物品不可被收集，系统无提示图标并收集无效。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <捡起物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 捡起物品 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在游戏场景中捡起近距离面对的物品。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在游戏场景中靠近物品，并将游戏主角保持在物品的可捡起范围内。 2. 玩家面对物品，按下“R”键。 |
| 备选流 | 2a. 捡起物品：   1. 物品可被捡起，系统出现提示图标：   (1a) 玩家手中无物品，捡起后将出现在玩家手中。  (1b) 玩家手中有物品，捡起后将出现在玩家手中，同时将原手中的物品放在主角的脚边。   1. 物品不可被捡起，系统无提示图标并捡起无效。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <投掷物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 投掷物品 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在游戏场景中投掷手中持有的物品。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在游戏场景中手持物品。 2. 玩家通过按动“E”键的时间长短使用相应力度向主角的视线前方投掷物品。 |
| 备选流 | 2a. 投掷物品：   1. 玩家手中有物品，系统出现提示图标，手持物品将被向主角的视线前方投掷。 2. 玩家手中无物品，系统无提示图标并投掷无效。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <查看物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 查看物品 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在游戏场景中查看近距离面对的物品。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在游戏场景中靠近物品，并将游戏主角保持在物品的可查看范围内。 2. 玩家面对物品，按下“V”键。 |
| 备选流 | 2a. 查看物品：   1. 物品可被查看，系统出现提示图标，进入界面后可退出：   (1a) 进入物品查看界面，拖动鼠标即可旋转物品，再次按“V”键或“ESC”键即可退出。   1. 物品不可被查看，系统无提示图标并查看无效。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <与家具互动> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 与家具互动 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在游戏场景中与近距离面对的家具进行互动。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在游戏场景中靠近家具，并将游戏主角保持在家具的可互动范围内。 2. 玩家面对物品，按下“E”键。 |
| 备选流 | 2a. 与家具互动：   1. 家具可互动，系统出现提示图标，针对家具类型进行特定互动。 2. 家具不可互动，系统无提示图标并互动无效。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <单人剧情模式进入游戏设置界面> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 单人剧情模式进入游戏设置界面 | |
| 简介 | 单人剧情模式玩家在任何时候可进入游戏设置界面，并且将暂停游戏。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在进入单人剧情模式后的任何时候按下“ESC”键进入游戏暂停界面。 |
| 备选流 | 1a. 返回当前游戏。  1b. 进入系统设置界面。  1c. 返回游戏开始菜单，系统提示玩家“未保存的游戏内容将在退出游戏后遗失，是否退出”：   1. 用户选择“是”，返回游戏开始菜单。 2. 用户选择“否”，返回游戏暂停界面。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <进入背包界面> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 进入背包界面 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在游戏场景中进入背包界面。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在游戏场景中，按下“B”键进入背包界面。 |
| 备选流 | 1a. 退出背包界面。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <查看背包物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 查看背包物品 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在背包界面中选择物品并进行查看。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在背包界面中通过鼠标选中物品。 2. 长按鼠标左键出现（带有四个不同操作图标的面板），鼠标移动至“查看”图标处。 3. 释放鼠标左键。 |
| 备选流 | 2a. 查看物品：进入物品查看界面，拖动鼠标即可旋转物品，再次按“V”键或“ESC”键即可退出。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <手持背包物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 手持背包物品 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在背包界面中选择物品并手持。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在背包界面中通过鼠标选中物品。 2. 长按鼠标左键出现（带有四个不同操作图标的面板），鼠标移动至“手持”图标处。 3. 释放鼠标左键。 |
| 备选流 | 2a. 物品可被持有：  (1a) 玩家手中无物品，物品被手持并出现在玩家手中。  (1b) 玩家手中有物品，物品被手持并出现在玩家手中，同时将原手中的物品放在主角的脚边，将该手持物品从背包中移除。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <使用背包物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 使用背包物品 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在背包界面中选择物品并进行使用。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在背包界面中通过鼠标选中物品。 2. 长按鼠标左键出现（带有四个不同操作图标的面板），鼠标移动至“使用”图标处。 3. 释放鼠标左键。 |
| 备选流 | 2a. 使用背包物品：   1. 物品在玩家所处区域内可被使用，物品特性将生效（如恢复生命值），同时将该物品从背包中移除。 2. 物品在玩家所处区域内不可被使用，系统提示“你无法使用该物品”且使用无效。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <合成背包物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 合成背包物品 | |
| 简介 | 第一人称视角玩家（单人剧情模式，PVP对战模式“逃生者”角色）在背包界面中选择多个物品并进行合成。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 玩家在背包界面中通过鼠标选中物品。 2. 长按鼠标左键出现（带有四个不同操作图标的面板），鼠标移动至“合成”图标处。 3. 释放鼠标左键。 4. 玩家不停地选择“确认未选中/取消选中”物品（循环第1-3步），直到当前所有被选为“合成”操作的物品，可自动合成为止。 |
| 备选流 | 3a. 选择物品：   1. 若物品未被选中，物品将被确认选中并被高亮。 2. 若物品已被选中，物品将被取消选中并被取消高亮。 |
| 前置条件 | 1. 玩家佩戴HTC VIVE VR设备（该条件在本次主要针对“键盘鼠标”操作方式的开发迭代中，暂不使用） | |

### <PVP对战模式进入游戏设置界面> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | PVP对战模式进入游戏设置界面 | |
| 简介 | PVP对战模式玩家在任何时候可进入游戏设置界面（与游戏暂停界面相同），并且该操作将不会暂停游戏。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. 双方玩家在进入PVP对战模式后的任何时候按下“ESC”键进入游戏设置界面。 |
| 备选流 | 1a. 返回当前游戏。  1b. 进入系统设置界面。  1c. 返回游戏开始菜单，系统提示玩家“退出后将输掉此次游戏，是否退出”：   1. 用户选择“是”，返回游戏开始菜单。 2. 用户选择“否”，返回游戏设置界面。 |
| 前置条件 |  | |

### <“死神”角色玩家转动游玩视角> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | “死神”角色玩家转动游玩视角 | |
| 简介 | PVP对战模式中扮演“死神”角色玩家在游玩时转动观测视角。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. “死神”玩家在游玩过程中通过拖拽屏幕（可交互按钮除外）的任何一处以转动观测视角。 |
| 备选流 |  |
| 前置条件 |  | |

### <“死神”角色玩家切换游玩视角> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | “死神”角色玩家切换游玩视角 | |
| 简介 | PVP对战模式中扮演“死神”角色玩家进行游玩视角的切换。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. “死神”玩家在游玩过程中点击右下角的小窗口视图（“鬼”的视角），即可将屏幕展示视角切换成“鬼”的视角，随后右下角的小窗口视图将替换成“死神”玩家的原视角。 |
| 备选流 | 1a. 切换视角：   1. 若“死神”玩家当前视角为“鬼”的视角，再次点击右下角的小窗口即可切换回“死神”玩家的原视角。 |
| 前置条件 |  | |

### <“死神”角色玩家设置“鬼”的初始位置> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | “死神”角色玩家设置“鬼”的初始位置 | |
| 简介 | PVP对战模式中扮演“死神”角色玩家进行每轮攻击前将“鬼”放置在地图的任意一处。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. “死神”玩家在每轮攻击前，点击游玩视角中所观测地图的一处。 2. 点击后将出现一个面板提示“是否确认操作”。 |
| 备选流 | 2a. 放置“鬼”：   1. 若选择“是”，“鬼”将在该处重生。 2. 若选择“否”，将取消放置，玩家将重复第1步操作直到选择“是”。 |
| 前置条件 |  | |

### <“死神”角色玩家投掷物品> 规约

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | “死神”角色玩家投掷物品 | |
| 简介 | PVP对战模式中扮演“死神”角色玩家在游玩过程中将石头丢至地图某处以制造噪音，吸引“鬼”的注意力。 | |
| 事件流 | 基本流 | 1. “死神”玩家在游玩过程中，点击右侧的石头图标。 2. 点击游玩视角中所观测地图的一处。 |
| 备选流 | 1a. 取消投掷：   1. 若玩家按“ESC”键，即可取消投掷。 |
| 前置条件 |  | |

## 易用性

【用户特定操作所需培养时间】

【基本】

“启动游戏.exe”，加上VR装置连接说明的README.pdf文件，应能帮助玩家立刻启动游戏。

【单人模式】

玩家应1~2分钟内能了解完游戏操作，这包含角色所有行动和物品互动。

玩家应5~10分钟内能了解完游戏通关原则，这包含理解鬼的存在和其行动特征、解谜基本流程、通关目标。

【双人模式死神方】

玩家应1分钟内能了解干涉追赶着行为的操作方法。

玩家应5分钟内能了解游戏胜利原则。

【剧情】

玩家应体验游戏30分钟左右就能理解出游戏剧情的概况。

【UI】

·简单，页面内按钮数量适当。

·统一，这里不指外貌音效带来的气氛统一，而是同等类型功能的设计得到统一。

·可达性，控件大小合理，易于查看，频繁功能/重要功能的控件存在明显。

·高效，可以少花操作数量，如物品栏表格足够大，不需多次翻页等。

## 可靠性

本游戏不采取定期维修服务器的制度，因为本游戏依赖Photon服务器，维护只需维护游戏本体。因而可用时间为100%。

平均故障间隔时间：无。

平均修复时间：无。

精确度：数据交互为玩家行动，需要100%。

最高错误：每千行2。

错误：

【小错误】

UI错误、（设计失误导致的）卡关

【中等错误】

建模显示异常、道具使用异常

【较严重错误】

VR设备HTC VIVE的操作异常

【严重错误】

联网失败、Unity崩溃

## 性能

【单人模式】

内存使用量适当，不应超过小规模游戏的常识范围，具体量还需后续讨论。

【双人模式联网】

延迟目标为100ms以下，因为游戏本身的机制允许双方玩家的延迟略高也无大碍（死神方无法精确控制鬼的行动，从而也不必很精确地看到逃跑方的举动）。

支持同一时间约30局游戏进行中能满足上述要求即可。

内存使用量不应与单人模式有太大区分。

## 可支持性

【编码】

·脚本：UTF-8(无BOM)

【命名约定】

·函数/类名首字母大写，变量首字母小写外，遵循各自规则

·尽量避免单词缩写

【维护】

·游戏本体：所有开发人员

【维护使用程序】

·Unity2020.1.4f1，版本不同有asset参照关系丢失风险

## 设计约束

游戏本体应使用Unity开发，版本统一定为2020.1.4f1，否则有asset参照关系丢失的问题。

本游戏所有Scripts使用C#开发。

本游戏所有资源应管理在GitHub上。

Gitignore的设置正在讨论中。

今后建模软件不应使用不好导入Unity的，如Modo（此软件已支持）。

UnityAssetStore尽量不购买付费资源。

## 联机用户文档和帮助系统需求

我们会在网络上创建该游戏的wiki，内含：

·各页面UI说明

·更新日志

·启动要求

目前未考虑实时的线上帮助系统

## 接口

### 用户界面

【基本设计原则】

简单是最好的。

所有控件都有互动时的外貌反馈与音效反馈，这里的外貌与音效反馈也最好满足气氛统一原则。

【主页面】

可选择游戏的启动与存档读入、游戏设置、关闭游戏。

【单人模式游戏启动】

播放音效后进入游戏内容。正在考虑追加存档系统。

【双人模式游戏启动】

播放音效后进入双人模式连接等待页面。

【游戏设置】

可调整音乐音效的音量大小，画质。可返回至主页面。

【关闭游戏】

无界面，直接关闭游戏。

【单人模式/双人模式逃跑方 游戏中】

可选择物品栏，或打开游戏中菜单。

【物品栏】

游戏内容不暂停。可进行道具查看、使用、合成。可关闭。

【游戏中菜单】

游戏内容暂停。可跳转至【游戏设置】、【主页面】。可返回游戏。

【双人模式死神方】

同上，但追加

【全景视图】

死神可以看到完整的俯视视角地图，在画面的角落可随时查看。点击该图可以进行鬼的瞬移。

【鬼状态】

应画面角落能看到鬼的瞬移后僵直剩余时间，并应明确显示这个剩余时间的意义使其玩家能够看懂。

【双人模式连接等待页面】

可返回主页面。可查看配对到的玩家。

【选择角色】

可以选择自己为逃跑方或是死神方，或随意。

【开始双人模式】

双方不是同一角色时（或有一方是随意时）可开始双人游戏，播放音效。

### 硬件接口

需电脑，和连接好的VR装置HTC VIVE。

【预测行为】

1. 如果电脑没有连接到HTC VIVE，Unity会显示没有找到所需的VR设备。
2. 如果电脑没有Unity，启动游戏.exe应显示找不到Unity。

### 软件接口

1.Unity，本游戏以此为开发。

2.HTC VIVE内的连接服务。

3.Photon服务器的连接服务，用于PVP模式。

### 通信接口

PVP模式下会用到Photon服务器的连接，用于匹配玩家和游戏过程内的互动信息交换。

## 适用的标准

满足中国的游戏内容标准（不含血腥场景，或过于猎奇的场景）。

文字支持中文。无人声。

电脑的OS，能装Unity的都可以启动本游戏。