

fortress besieged

围城之无情的挥手机器

牛禹钦



fortress besieged

游戏背景：

御剑飞行的侠客因未知原因落入古城，发现城中居民正沉浸在欢乐的节日氛围中。想要走出这个热闹混乱的古城，他必须穿越错综复杂的街巷。人群重重叠叠，不文明行为屡屡发生，走出古城的步伐也因此停滞不前。

幸运的是，天上的孔明灯时而在夜空中闪烁，为他指引正确的前行道路。在这个充满欢庆和迷踪的古城之旅中，侠客将跟随孔明灯的光芒，开启素质教育普及。

游戏灵感：网络热句“别逼我在这么快乐的时候打你”

素材来源：Dall·E2 文生图

游戏成就：古城迷宫通关 / 欢迎来到世界的彼方

游戏宗旨：致力于帮助每一位小天使放弃畏怩情结，享受素质人生，极速通关人间历练副本

游戏口号：“只要我扇得够快，世界将没有围城”

Fortress Besieged - logo



整个游戏地图的大概布局

云、山、树环绕古城迷宫

首尾各一个大型建筑

中心有标志性建筑

民宅商铺为迷宫主体

Pg1 : 开始界面

WELCOME

操作：鼠标点击标题进入登录界面

安排：

界面开启音乐自动播放，场景跳转不断播

文字动画效果

鼠标光标更换

为设置界面建立音频控制器



Pg2 : 登录界面

Log in

操作：输入 (nyq / 2020128)

点击爪印

安排：

字体木纹材质，金属边框

Name显示字体为大写字母

爪印添加“盖章”音效

点击爪印后颜色变为深红色，音效触发

延迟1秒跳转进入主界面

Bgm 持续播放



Pg3 : 主界面

Main

操作：点击字体图标跳转各场景

安排：

游戏 logo 第一次出现

Play：游戏界面（游戏暂停后点击继续游戏）

Menu：关卡界面

Restart：游戏界面（游戏暂停后点击重开游戏）

Settings：设置界面

Exit：退出游戏/结束界面

Bgm 持续播放





Pg4 : 游戏界面

Play / Restart

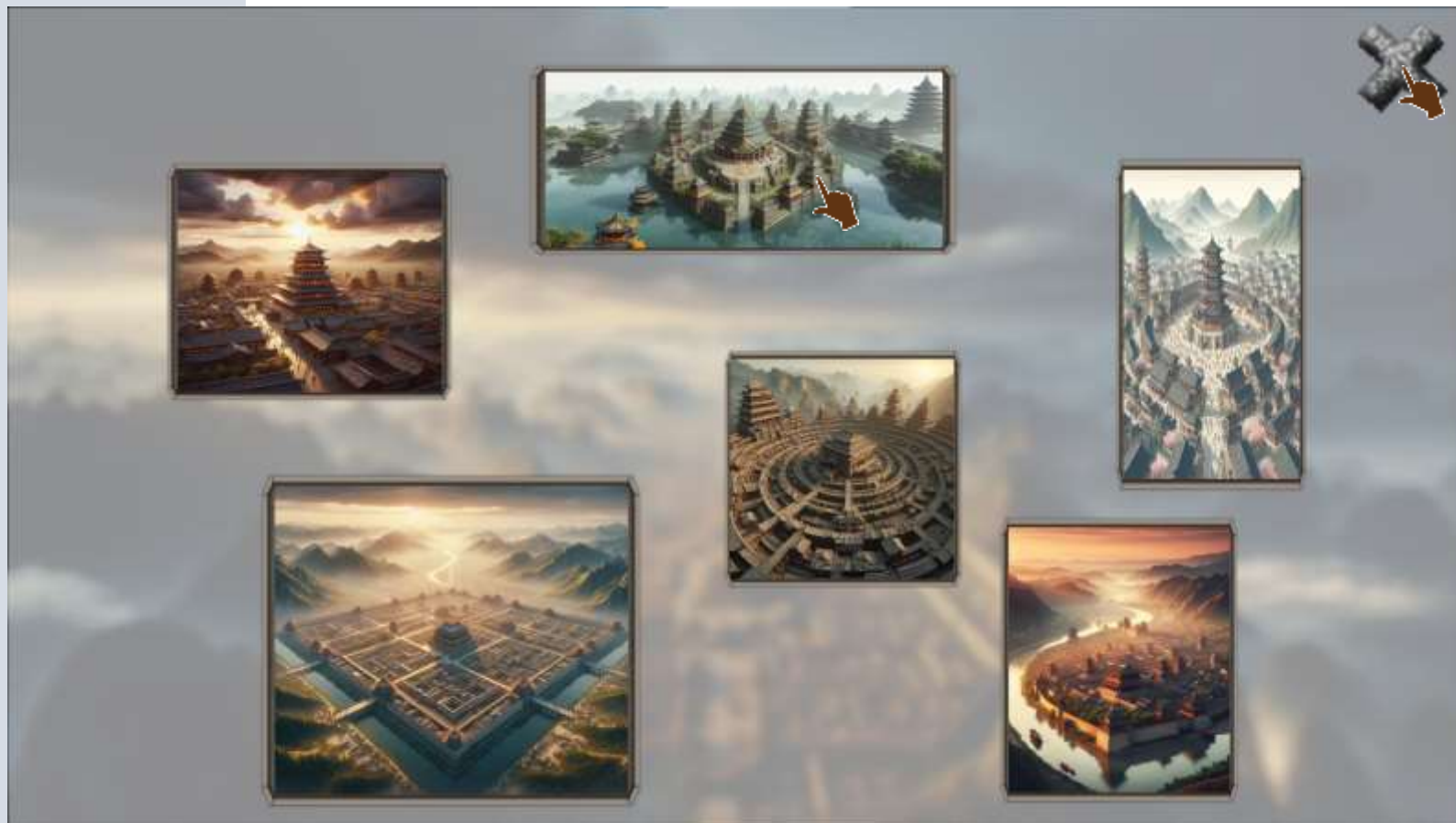
操作：点击字体图标跳转主界面

安排：

Play / Restart都可跳转到此界面

根据游戏背景描述生成

Bgm 持续播放



Pg5 : 关卡界面

Menu

操作：点击图片跳转各关卡界面

点击叉号返回主界面

安排：

关卡图标随机缓慢移动

Bgm 持续播放

以下为具体游戏场景，点击logo或文字可返回Menu界面，bgm持续播放



fortress besieged





fortress besieged





fortress besieged





fortress besieged





fortress besieged





fortress besieged



Pg6 : 设置界面

Settings

操作:

点击网格样图标跳转背包与角色界面

点击暂停视频暂停播放

点击乐符关闭 Bgm

点击叉号返回主界面

安排:

视频添加云雾特效 (au实现)

背景为循环播放视频

通过脚本调用开始界面的音频控制器



Pg7 : 背包界面

Inventory

操作： 点击左边风铃跳转角色界面

点击右侧风铃返回主界面

（本作业中跳转至设置界面效果佳，但从实际考量返回主界面为主流所选）

安排：

（分区卡片瀑布流：

类别：日常 / 灵药 / 武器 / 秘籍 / 未知<后续彩蛋>

按钮：一键转卖）



Pg8 : 角色界面

Character

操作：点击左边风铃跳转背包界面

点击右侧风铃返回主界面

安排：

slider根据角色表现实时滑动，
通过设置fill area可变范围实现
展示效果为模拟“IK”的数据变化

Wave：挥手力量（常规）

Hp：血量（不落底）

Mp：魔法值（不落底）

Iq：智力（一直在线时而超出可检测范围）

Dex：敏捷度（不落底可超出）





fortress besieged

在我心目中一个好的ui设计界面第一是简洁，第二是美观、第三是创新。本次综合任务也是围绕这三点展开的。

这次作业花费了大部分时间在素材上，单图片生成数量就超800张，后期扩图、滤镜、布局安排也是不小的工程。使用文生图AI创作游戏素材，极大地拓宽了设计的边界，让想象中的场景瞬间跃然眼前，无论是细腻的光影还是宏大的世界观，都能通过简洁的文字指令得以实现。这种高效与灵感的无缝结合，让游戏开发过程更加流畅，同时也激发了更多创新的火花。

很期待 Fortress Besieged 成为我的第一部作品。

感谢您的关注与时间，恭喜您通关！

welcome to the other side of the world

