

《梦魇》游戏说明手册

前言

1.1 申明

本游戏源自浙江大学计算机学院课程——计算机游戏程序设计的课程作业。并不用于商业用途。创作小组保留对游戏的一切权利。

1.2 建议

健康游戏公告

**抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，谨防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活**

运行

2.1 配置需求

《梦魇》的操作环境要求如下，请先确定自己的计算机是否符合要求，再执行游戏

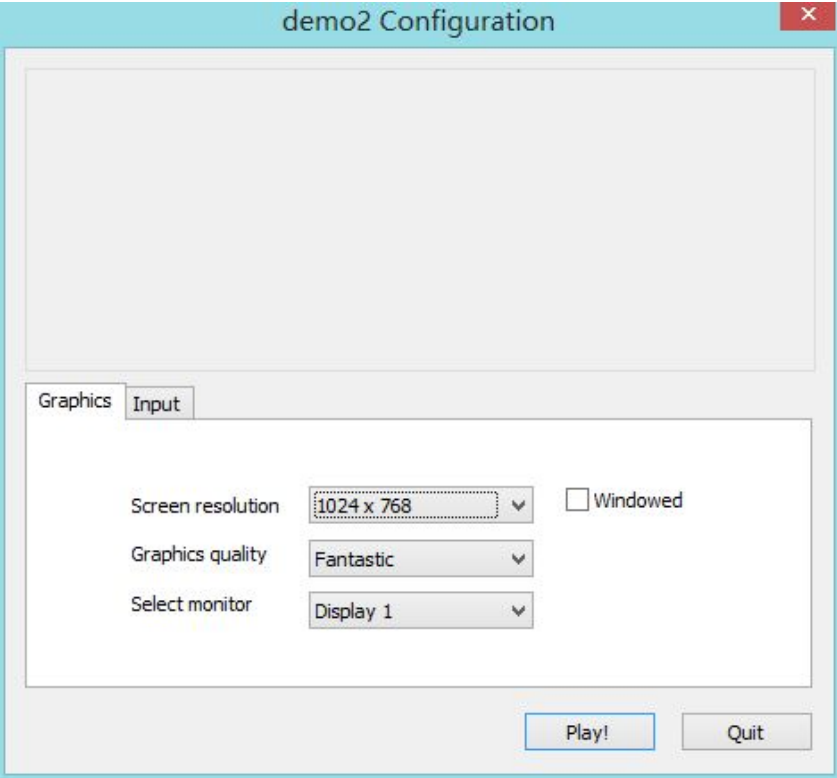
运行环境	基本配置 (PC)
CPU	Intel Core 2 DUO 2.0 GHz 或 AMD 同等性能芯片
内存容量	2GB
显卡	nVIDIA GeForce 8600，显存 256MB 以上
操作系统	Windows 7/8 （32 位/64 位）中文版
DirectX 版本	DirectX 9.0C 或以上
硬盘空间	1GB
声卡	Direct Sound 兼容声卡
操作设备	鼠标（必备），键盘（必备）
颜色质量	32 位
屏幕分辨率	16: 9 (1366x768, 1280x720) 4: 3 (1024x768) 窗口与全屏模式

2.2 启动游戏

打开游戏所在文件夹（如下图），双击游戏执行文件（途中圆圈标注文件）。

名称	修改日期	类型	大小
Assets	2014/11/18 20:30	文件夹	
Library	2014/11/18 21:01	文件夹	
nightmare_Data	2014/11/18 21:01	文件夹	
obj	2014/11/18 20:30	文件夹	
ProjectSettings	2014/11/18 21:00	文件夹	
Temp	2014/11/18 21:01	文件夹	
test1_Data	2014/11/18 20:30	文件夹	
Assembly-CSharp.csproj	2014/11/18 21:00	Visual C# Projec...	4 KB
Assembly-CSharp-firstpass.csproj	2014/11/18 21:00	Visual C# Projec...	4 KB
Assembly-CSharp-firstpass-vs.csproj	2014/11/18 21:00	Visual C# Projec...	4 KB
Assembly-CSharp-vs.csproj	2014/11/18 21:00	Visual C# Projec...	4 KB
Assembly-UnityScript.unityproj	2014/11/18 21:00	UNITYPROJ 文件	4 KB
Assembly-UnityScript-firstpass.unityp...	2014/11/18 21:00	UNITYPROJ 文件	4 KB
Assembly-UnityScript-firstpass-vs.unit...	2014/11/18 21:00	UNITYPROJ 文件	4 KB
Assembly-UnityScript-vs.unityproj	2014/11/18 21:00	UNITYPROJ 文件	4 KB
demo2.sln	2014/11/17 22:03	Microsoft Visual...	3 KB
demo2.userprefs	2014/11/17 18:54	USERPREFS 文件	1 KB
demo2-csharp.sln	2014/11/17 22:03	Microsoft Visual...	2 KB
demo2-csharp.v11.suo	2014/11/17 22:14	Visual Studio Sol...	45 KB
demo3.sln	2014/11/18 21:00	Microsoft Visual...	3 KB
demo3.userprefs	2014/11/18 20:17	USERPREFS 文件	1 KB
demo3-csharp.sln	2014/11/18 21:00	Microsoft Visual...	2 KB
nightmare.exe	2014/9/5 16:03	应用程序	14,445 KB
test1.exe	2014/5/26 16:27	应用程序	11,258 KB

双击后，会出现下图所示对话框，做好配置后，点击 play，开始游戏。

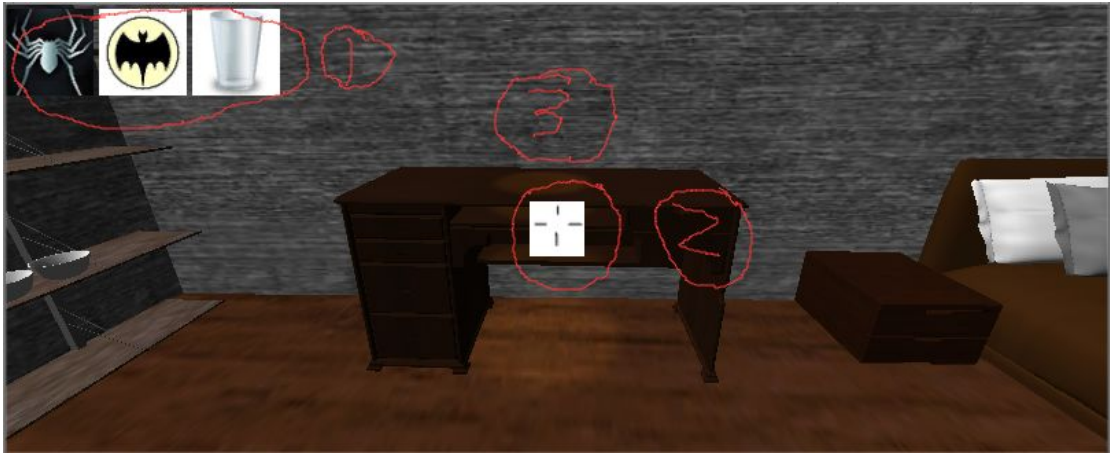


操作

3.1 操作总表

按键	一般	小游戏
鼠标		
左键	点击物品，检查物品等	无
移动	改变视角	无
键盘		
Wsad	移动操作	移动操作
↑ ↓ ← →	移动操作	移动操作
空格	跳跃	无

3.2 游戏界面



说明：

- ① 游戏内背包，获得的物品会在这里显示。
- ② 准星，检查物品点击时需配合准星，点击的地方会被认为是准星所瞄准的地方
- ③ 灯光，准星瞄准后若物品可以交互，则会有光亮显示

4. 小游戏

4.1 迷宫



Ws (↑↓) 键操纵角色行走，ad (←→) 操纵角色改变行走方向。

5. 其他

有任何后续问题，请自行联系创作小组> <~~~