

写在前面

本项目是我在2022~2023学年寒假期间，跟随教程，基于UE4 C++编写的一个第三人称射击游戏

教程网址：<https://www.udemy.com/course/unrealengine/>

使用说明

1. 右击 `shootThemUp.uproject`，生成VS工程文件
2. 双击 `shootThemUp.sln`，点击本地windows调试器，即可进入UE4界面，之后便是常规的用UE4导出游戏即可

游戏操作

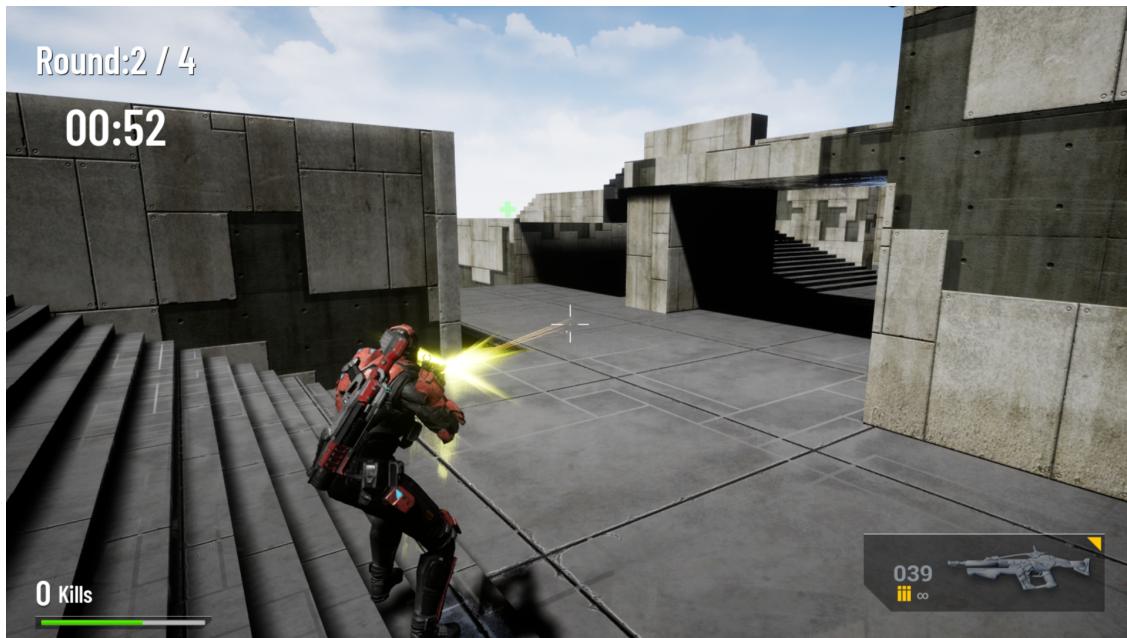
主菜单：关卡选择

1. 双击进入游戏后，会进入主菜单界面
2. 游戏共有三个关卡，红色的为**当前选中关卡**，红色框为鼠标悬停关卡，点击后可以更改**当前选中关卡**
3. 点击开始游戏后，会直接进入**当前选中关卡**
4. 点击右上角的X，即可退出游戏



游戏界面：玩家控制

1. 左上角为回合数及当前回合剩余时间，当前回合结束后，所有人会自动回到出生点



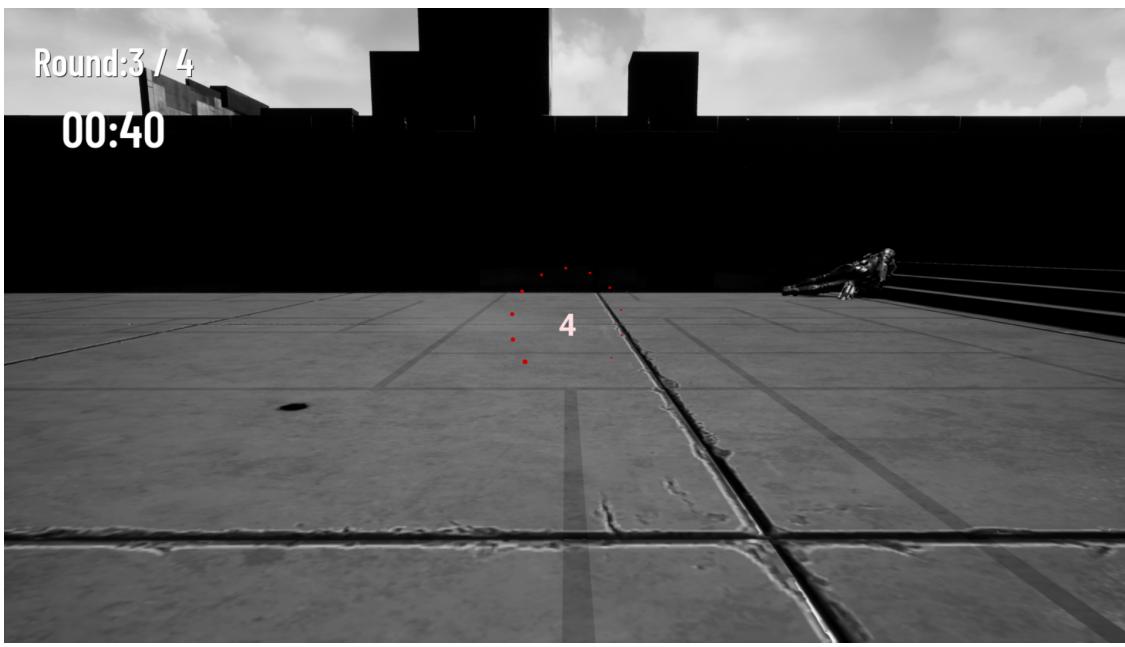
2. 右下角为当前武器类型及剩余子弹数，不同武器有不同的特效

1. 步枪：每个弹夹50发子弹，无限弹夹，可以按E键进入瞄准模式
2. 榴弹发射器：每个弹夹1发子弹，初始5个弹夹，打空后需要拾取掉落物补充
3. 子弹打完后，需要自己按R键切换弹夹
4. 按Tab键可以切换武器



3. 左下角为当前角色剩余血量、击杀数。角色被击杀后，一段时间后，会自动复活

1. 在复活时，可以按WASDQE漫游场景
2. 会在出生点复活
3. 如果当前回合剩余时间过短时，就不会复活了



4. 玩家操作

1. WASD : 控制角色行走
 2. Shift/鼠标右键 : 控制角色奔跑
 3. 空格 : 跳跃
 4. E : 使用步枪时, 进入瞄准模式
 5. R : 切换弹夹
 6. Tab : 切换武器
 7. ESC / P : 暂停游戏
 8. 鼠标左键 : 发射子弹
5. 当玩家拿到拾取物后, 会根据拾取物的类别, 增加血量/增加子弹数



AI逻辑

1. AI会在场景中漫无目的的移动
2. 当发现不是自己队伍的敌人时, AI会对跟随他并进行射击
3. 如果玩家攻击到了AI, AI会感知到攻击并追逐玩家



暂停界面

1. 可以选择继续游戏或返回主菜单



结算界面

1. 可以选择重新开始游戏或返回主菜单
2. 此界面会显示所有玩家的击杀数、死亡数、团队编号



游戏特点

1. 当角色从高空坠落时，会有坠落伤害
2. 击中角色不同的位置，会有不同的伤害
 1. 如击中头部会直接击杀，而击中手的伤害会比击中身体的伤害更低
 2. 击中不同地方，会有不同的击中特效
3. 角色死亡时，尸体会有物理模拟
4. 场景中的声音会按照距离角色的远近，实现混音效果