Unity3D射击游戏策划书

第七小组

1. **基本介绍**

（1）游戏名称：荒野射击

游戏平台：PC

（2）游戏类型：unity3D射击游戏

（3）设计目的

让玩家在游戏中体会到游戏的乐趣，在紧张的生活和工作中得到快乐，在逼真的战场环境与险象环生的情况下感觉战斗的爽快和不一样的游戏体验。

（4）用户分析

射击游戏适合喜欢轻松的操作风格的人，它不需要记住太多的快捷键，射击瞄准要求不高。比较适合3岁以上的所有类型玩家。

**二、游戏策划**

（1）游戏背景：

故事发生在虚拟世界中的一块独立的大陆，游戏玩家进入荒岛，面对陌生的营地、险峻的山地，遇到很多敌人，展开一场激烈的战斗······

（2）核心玩法：角色扮演第一人称射击

画面效果：3D

操作方式：键盘鼠标

（4）游戏特征

战斗系统对于一个游戏的重要性不言而遇，一个好的游戏其战斗系统决定了这个游戏的生存率，战斗系统也是游戏里主要的交互系统之一，其他的玩法功能都是从战斗系统分支出来的，所以战斗系统尤其重要。游戏除了普通的射击游戏外的因素，增加了这款游戏必须通过一些策略战术才能获胜，更加挑战玩家的操作以及策略。

（5）开发语言：C#等

（6）游戏概况

（a）开始界面

开始界面包括游戏名称、操作示意图以及选项【进入游戏】【游戏背景】【关于我们】【退出】

（b）主游戏界面

进入设计为3D场景的战斗场地，通过键盘鼠标进行游戏。

（6）关卡：打死所有敌人，并且还有生命，即为过关

（7）失败的代价：

被敌人攻击立即失去一滴血，当所有血失去，则游戏失败

（8）成功的奖励：

当游戏玩家打败一定人数，将获得血滴或者其他奖励。

（9）操作体系

|  |  |
| --- | --- |
| 键位 | 功能 |
| W | 向前 |
| S | 向后 |
| A | 向左 |
| D | 向右 |
| 空格 | 跳跃 |

1. **开发需求设定**

1．场景和人物美工需求

a) 场景

b) 道具

c) 动画

d) 人物

e) 界面

f) 按钮

2. 音效需求

a) 背景音乐

b) 碰撞音乐

c) 射击音乐

d) 爆炸音乐

e) 提示音乐

f) 过关音乐

1. **开发成员**

a) 项目总负责: 杨浩雷

b) 策划人员： 王田、杨浩雷

c) 美工人员： 王田

d) 程序人员： 杨浩雷、王田

e) 测试人员： 王田