Demo-关卡生成

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 时间 | 描述 | 修改人 |
| 2013-10-28 | 创建文档 | 夏冬 |

# 设计目的

## 目的

## 原则

# 文字规范

普通文字

重点文字

未读修改

提示文字

界面文字

注释

# 正文

## 概述

* 手机横放。
* 横版过关型的关卡。类似超级玛丽。
* 每一个关卡的生成，不是传统的固定场景，而是按照一定规则，自动生成的。类似于《神庙逃亡》的形式。

## 操作流程

1. 点击主界面的“冒险”按钮，进入下列“关卡准备界面”



1. 在关卡准备界面中，点击某激活状态下的场景图标，开始生成关卡。



## 场景元素

指关卡中所包含的所有地表、物件、障碍、怪物等等一切需要生成的东西。

1. 背景

这个不用随机，每个场景固定即可

1. 地面

* 影响宠物的移动速度
* 在不同的地面上，有不同的走路音效
* 高度。共有5层高度。分别是80、160、240、320、400像素高度。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 地面类型 | 移动速度  (相对于标准速度) | 音效 |
| 普通砖路 | 1X |  |
| 雪地 | 0.8X |  |
| …… |  |  |

1. 障碍物

* 难度值
* 碰撞伤害值

|  |  |
| --- | --- |
| 障碍物类型 | 碰撞伤害 |
| 箱子 | 0 |
| 仙人掌 | 5 |
| …… |  |

1. 天气（暂时不做）

* 影响宠物移动速度
* 影响场景特效

1. 怪物（暂时不做）

* 移动方式
* 对宠物造成的碰撞伤害

## 场景属性

1. ID
2. 名称
3. 图标
4. 背景天空盒
5. 地表类型1
6. 地表类型1总长
7. ……（最多配置5个地表）
8. 层高1配比//按照前面填写的总长度，根据层高配比，决定5个高度上，每个高度的地表的总长度。

例如：地表1—5的总长度是100米。层高配比为10：20：30：40：0，那么1层高度的地表就是10米，2层高度的地表就是20米……

1. 层高2配比
2. ……
3. 层高5配比
4. 障碍物类型1
5. 障碍物类型1数量
6. ……（最多配置5个障碍物）

配置表格示例如下（双击可打开）



## 生成规则

1. 地面及障碍物的种类，长度及配比，要符合场景属性表中的配置。
2. 相邻2个障碍物之间的距离，不能小于10米。
3. 每种类型地表的连续长度，不能小于2米。