游戏策划案

1. 游戏简述
2. 游戏名称

怪物猎人

1. 游戏类型

射击类

1. 视觉感受

卡通动漫类型Q版人物形象和背景

1. 游戏平台

IOS平台，Android手机

1. 游戏背景

虽然是那么的野性与暴力，但后世者仍然回味这个令人目眩的数个世纪。大地、晴空，住在那时代的所有“居民”，合成这个洋溢着最大生命力的时代，世界比起现在，已经变得非常单纯，那便是——狩猎，或被狩猎。

1. 游戏内容简要介绍

游戏为关卡模式，通过本关即可解锁下一关，游戏由易到难；

游戏中也有商店模式，在商店中消耗金币可以提升武器的威力，而 金币的获得通过被狩猎的怪物获得；

玩家通过触摸屏幕实现猎人攻击方向的确定，子弹可反弹、可碰撞墙壁的次数为5次，之后消失；

1. 游戏系统设计
2. 主界面系统
3. 商店系统
4. 战斗系统
5. 武器升级系统
6. 系统结构图

其他

关卡选择界面

征战关卡

设置

帮助

主界面

商店层

武器状态

资源加载

游戏界面

失败界面

胜利界面

游戏结束界面

主界面布局图：

武器信息

金钱信息

商店

帮助

猎人营地

狩猎

设置

选择关卡界面：

回营

关卡按钮

战斗界面：

金钱

怪物

暂停

猎人

怪物

障碍物

1. 详细设计

界面设计：

模块一：资源加载界面到主界面，两个界面之间有个场景，由猎人简单的介绍一下游戏背景及任务，进入到临时的主界面，这个界面状态信息模块较多，左上角是猎人的武器信息（层），右上角是猎人所拥有的金钱数量（label），界面中心是一个猎人营地（层），猎人营地有动画效果，猎人营地左边是一个帮助按钮（层），猎人营地的左下方是一个设置按钮（层），猎人营地靠右侧是两个模块的通道按钮，商店模块（层）和进入森林狩猎的模块（场景）按钮；

模块二：主界面与选择关卡界面：关卡选择界面由狩猎按钮进入，关卡界面内容设计：关卡由易到难，关卡的解锁与猎人所猎的猎物数目决定。关卡右上方是回营按钮（场景）；

关卡选择界面与战斗界面：战斗界面由关卡界面上边的关卡按钮（场景）进入，左上方是一个label，显示猎人通过猎杀猎物所得的金币，右上方是一个暂停按钮，点击暂停按钮会跳出一个Layer，显示“继续”和“退出”；

模块三：游戏结束界面。在战斗界面中猎人未通过关卡设定的数量，且击杀所有怪物为胜利，在游戏结束界面会根据游戏界面中猎人猎杀的数量奖励游戏中猎人相应的金币。

人物设计：

猎人模块：功能：能通过玩家触摸实现枪口方向的确定，玩家触摸结束则发射子弹，子弹遇到界面边框以及障碍物会以物理属性反弹，子弹反弹5次后消失，遇到怪物时怪我消失，猎人金币相应增加；

怪物模块：在森林中有移动动作，遇到子弹消失；

关卡设计：

本关卡数为10关，每三关为一小关，第一二小关中各会出现一只新型怪物，其他小关中会出现两只新型怪物，每三小关更换一张地图，小关里的三小关解锁由金币购买解锁，小关与小关之间的解锁所猎的怪物数解锁，每关通关会得相应的奖励金币（少量）。

数据存储：

主要存储三个内容，一是猎人的武器信息：写成XML文件；第二个是猎人的金币数量，写成XML文件存储到本地；第三个是猎人的关卡解锁状态：关卡数、解锁状态，写成XML文件存储到本地。

音效清单：

|  |  |
| --- | --- |
| 资源加载界面 | 无 |
| 主界面 | 猎人营地背景音乐 |
| 进入森林 | 宁静的森林背景音乐 |
| 进入商店时 | 商店音效 |
| 武器变更完成时 | 变更提示音效 |
| 帮助提示层出现时 | 提示音效2 |
| 在关卡选择时 | 提示音效3 |
| 进去关卡 | 战斗音效 |
| 怪物击杀时 | 击杀音效 |
| 金币增加时 | 金币掉落音效 |
| 武器发射子弹时 | 子弹射出的音效 |
| 子弹碰撞时 | 子弹撞击音效 |

怪物属性设定：

|  |  |
| --- | --- |
| 怪物名称 | 被击杀金币 |
| 1 基础怪物 | 10 |
| 2 基础怪物 | 10 |
| 3 | 12 |
| 4 | 15 |
| 5 | 18 |
| 6 | 18 |
| 7 | 18 |
| 8 | 18 |
| 9 | 20 |
| 10 | 20 |
| 11 | 20 |
| 12 | 25 |
| 13 | 30 |

商店物品清单：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 物品 | 属性 | 购买条件 |
| 普通子弹 | 可碰撞5次 | 0 |
| 硬直子弹 | 可碰撞7次 | 110 |
| 三连发散弹 | 可碰撞5次 | 310 |
| 重力子弹 | 碰撞会爆炸 | 600 |

计算公式：

类结构：