

虚拟现实技术第三次设计

盖中会

2018210048

数字媒体技术二班 01061802

我完成的部分：

1.场景设计

共有 3 个场景，分别为“森林”、“冰原”、“火山”，主要建筑使用了同一套地图设计，不同之处体现在：

1.1 土地使用不同的贴图

1.2 物体更换 Shader 来实现雪覆盖的效果

1.3 重绘了 BOSS 的贴图（绿色、蓝色、红色三种颜色主要成分交换），即可达到 3 种不同的效果，符合地图环境设计

1.4 细节物品更换：“森林”中的树在“冰原”中可减少，替换为水晶，在“火山”中替换为火焰、红/紫水晶等

2. UI 设计

2.1 按钮使用有透明通道的素材作为背景

2.2 使用 3 个图标表示 3 张地图，也表示对应 3 张地图的武器

2.3 更换自定义字体、背景图等

2.4 使用箭头指示当前使用的武器

2.5 场景切换的按钮

2.6 角色血条

3.粒子效果

3.1 场景中静态的粒子效果，比如“冰原”和“火山”中的火焰

3.2 使用粒子效果制作的预设体作为子弹（3 种）

3.3 子弹撞击到建筑或者敌人时爆炸（对应 3 种不同的子弹）

4.武器切换

4.1 共有 3 种不同的武器，对应可以发射出 3 种不同的子弹

4.2 点击游戏右侧的按钮切换武器，箭头指示当前使用的武器

4.3 左键攻击

5.场景跳转

5.1 击败当前场景的敌人后自动跳转下一关

5.2 解锁关卡后在主界面也可以选择

5.3 游戏场景中点击左上角即可返回起始界面

6.进度保存

6.1 重新进入游戏后解锁的关卡进度不会重置

6.2 可以在初始界面手动重置游戏进度

7.人物动画

7.1 人物共有 2 个动画：行走和攻击/等待，会根据状态切换

7.2 敌人共有 3 个动画：行走、攻击和死亡，会根据状态切换

8.点击行走

- 8.1 玩家右键点击地面，地面上会出现目标点（旗帜）的指示，角色会自动前往目标点
- 8.2 角色到达目标点后，旗帜就会自动消失

9.自动寻路

- 9.1 敌人会自动跟踪玩家角色
- 9.2 敌人距离玩家足够近时就会停下来攻击玩家

10.生命血条

- 10.1 玩家的血量显示在右上角，归零时退出到起始界面
- 10.2 BOSS 的血量显示在下方，归零时进入下一关

11.游戏音效

- 11.1 进入游戏场景后，就会播放当前场景对应的音效

12.焦点高亮

- 12.1 鼠标移动到敌人身上时，敌人就会高亮（外围有红线）
- 12.2 每一个材质的敌人都有两个材质球，分别对应是否高亮（Shader 不同），根据鼠标事件切换

13.部署发布

- 9.1 游戏的鼠标、图标、开场效果替换为自定义素材
- 9.2 数据和程序打包为安装程序，部署发布