

Roguelike游戏 考试达人

参考“节奏地牢”制作肉鸽游戏

组员：白云飞，刘泽豪，宋嘉宇，张志东，赵一田

2022-07-15



目 录

CONTANTS

1 项目简介
project brief

2 项目展示
project display

3 开发概述
development overview

4 团队总结
team conclusion

1

项目简介

■ 游戏简介

■ 基本需求

项目简介—游戏简介



Roguelike游戏“考试达人”，继承Roguelike类型游戏的生成随机性、进程单向性、不可挽回性与画面朴素性，结合学习生活中的考试元素，将游戏中的角色、敌人、关卡及NPC等设置与现实中的学习考试要素进行关联，兼顾知识性与趣味性，且以趣味性为主。



尚未步入大学的警长同学有幸于一大学校门日日停驻，平日里听惯了过路学长学姐关于期末周、考试月的抱怨和诉苦，不禁心生畏惧而好奇“考试”为何物，“期末”又如何使人烂额。每每听罢那骇人听闻的说辞，警长同学都埋入最爱玩的roguelike游戏里，自信本就学霸的自己以后面对大学考试时同样能轻松应对。

这一日，警长同学玩罢游戏，沉沉睡去，耳畔依旧萦绕着学长学姐此起彼伏的抱怨。周公施法，梦乡织罢，警长化身考试达人，与未知面貌却久闻大名的期末考试展开了惊心动魄的搏斗……

项目简介—基本需求

a

目录需求

初始大厅，玩家可以在此与NPC交互，选择属性进阶，查看目前以发现的对象的具体信息

b

地图需求

总体呈线性分布的地图，包含主题关卡+随机事件的嵌套

c

roguelike需求

游戏的roguelike属性，玩家每一轮游戏都是重新开始，每一次的地图生成都有所不同

d

节奏需求

游戏的节奏属性，玩家需要依照一定的节拍与音乐进行行动

e

交互需求

在游戏过程中会遇到诸多NPC，在日后的可以与其交互

2

项目展示

■ 游戏展示

■ 流程讲解

项目展示一游戏展示 p 1

初始菜单

进入游戏后的第一个界面，可在此进行选择。

选择开始游戏将进入关卡，同时播放战斗音乐。

选择游戏说明将进入游戏说明，展示游戏背景。

选择设置将进入控制菜单，可调节主界面bgm声音。

选择退出游戏将结束本次游玩。



需求:



完成:

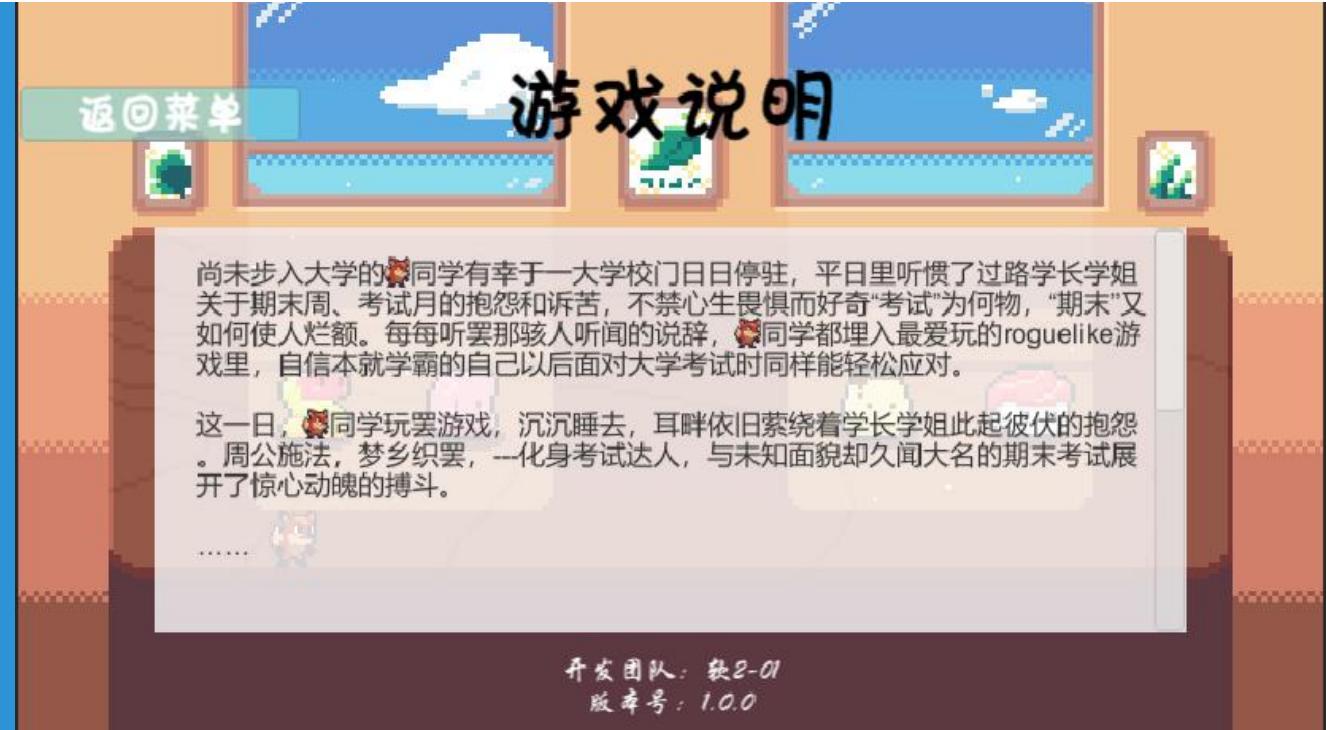


改进:

项目展示一游戏展示 p2

游戏说明

进入菜单后选择游戏说明，将出现关于本游戏的背景介绍，鼠标下滑查看更多。



需求：



完成：



改进：

项目展示一游戏展示 p3

设置

可在此界面调节菜单界面bgm音量。



需求:



完成:



改进:

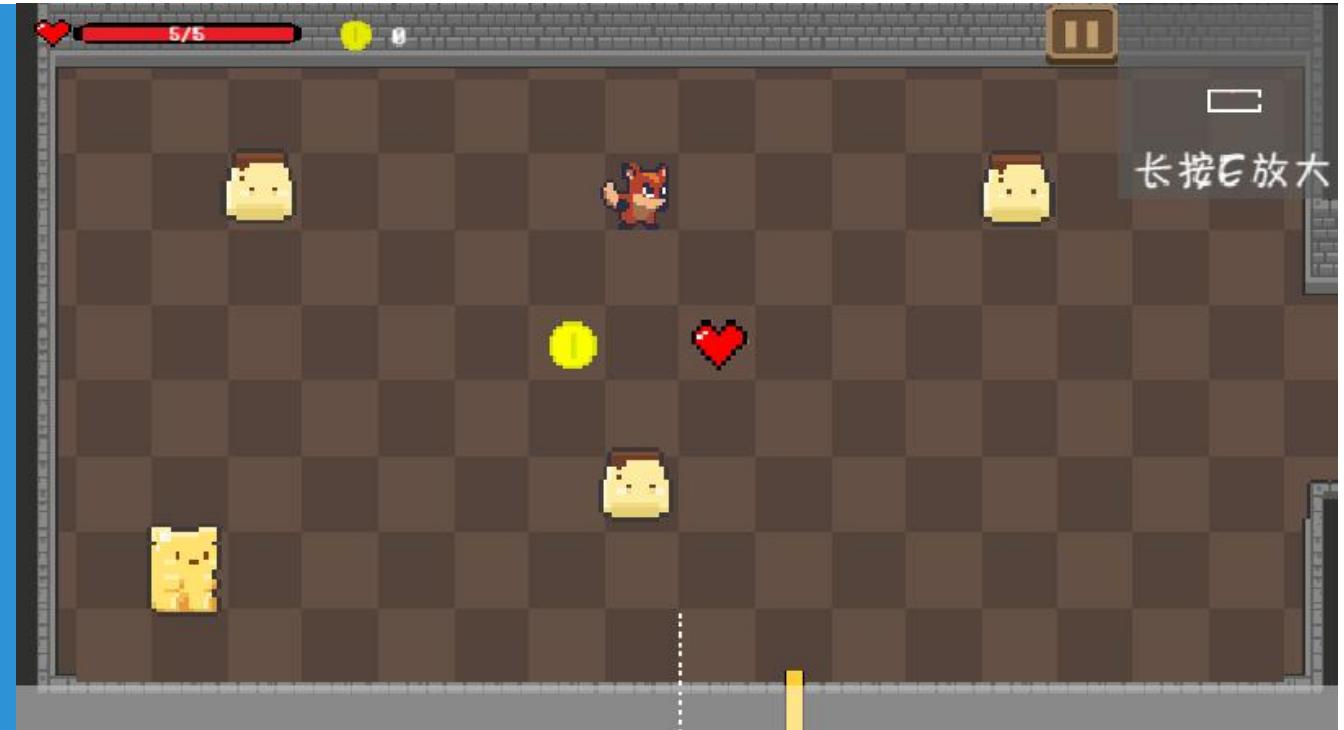
项目展示一游戏展示 p 4

进入战斗

在菜单界面选择开始游戏将进入战斗。

UI界面有人物血量，金币数量，小地图，节奏条，暂停界面。

地图总房间数为10，其中每间房间种类以及房间的排列方式都是由随机生成。



需求:



完成:



改进:

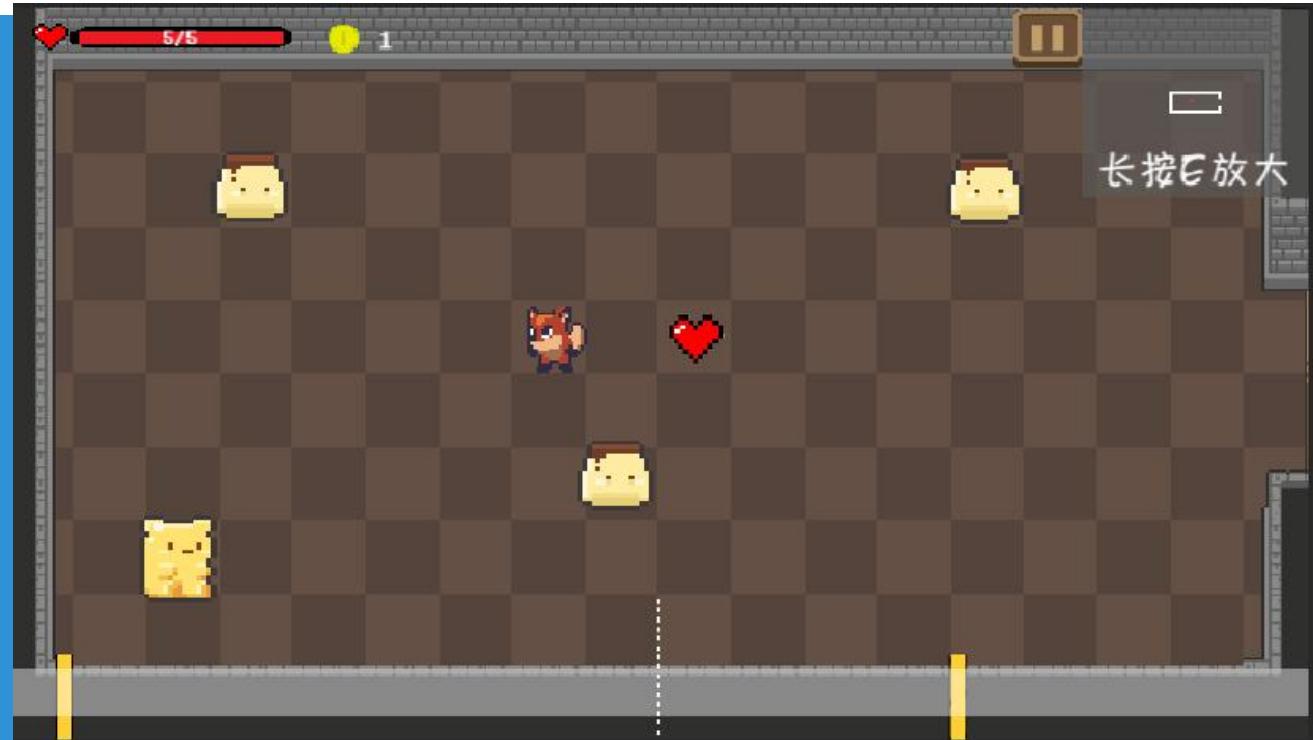
项目展示一游戏展示 p5

移动并拾取金币

就和这款游戏的灵感来源“节奏地牢”一样，位于屏幕下方节奏条将会根据音乐节奏生成一系列音符。而当音符通过中央的白色指示器使指示器变为红色的时候，角色才可以进行一次移动。

通过移动获得金币来通过考试吧！

时间是有限的，请抓紧！



需求：



完成：



改进：

项目展示一游戏展示 p6

与难题怪物进行战斗

游戏中代表难题的怪物也将随着节奏起舞。请小心！
如果难题在移动的路上遇见了你，你的生命值将下降！
务必留意怪物的移动轨迹！
那么如何击破难题呢？
靠近它，向怪物的方向再次成功移动，提示音的响起
代表一次攻击的生效。
别忘了，每次移动都需要节奏的助力！



需求：



完成：



改进：

项目展示一游戏展示 p 7

击败敌人

击败敌人将获得金币！

1枚金币将为你带来3分成绩，向着及格冲锋！



需求:



完成:



改进:

项目展示一游戏展示 p 8

拾取血包

若血量不足，请不必过分担心，小心心将为你补充血量。



需求:



完成:



改进:

项目展示一游戏展示 p9

拾取血包

血包仅能在关卡中刷新获得，在发现它们之前可千万不要受伤了！



需求:

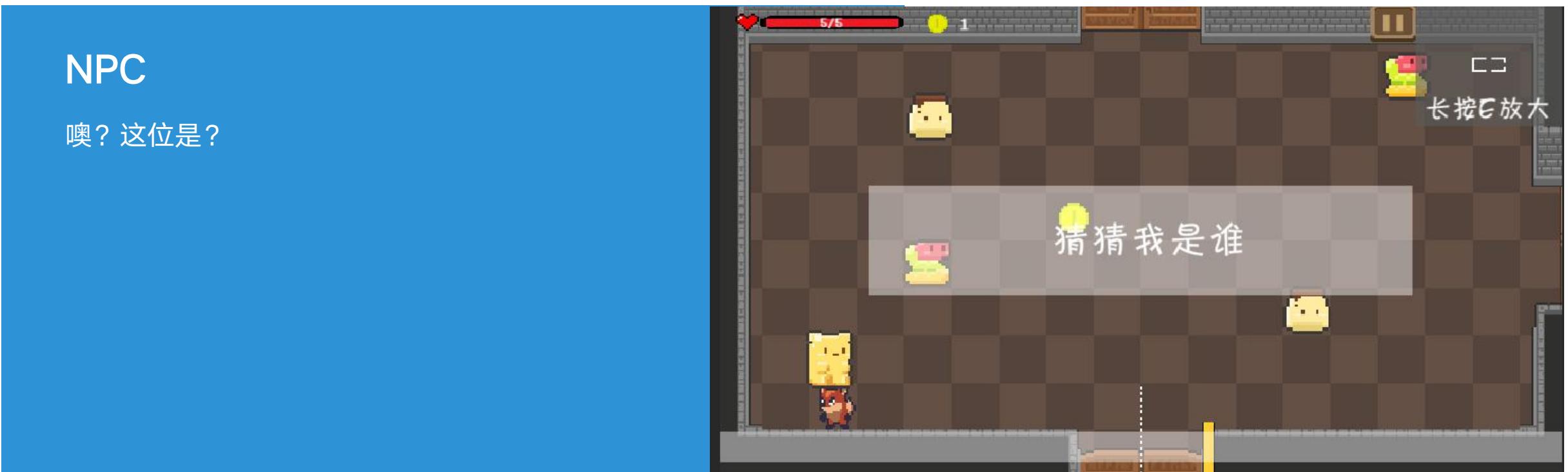


完成:



改进:

项目展示一游戏展示 p 10



NPC

噢？这位是？



需求:



完成:



改进:

项目展示一游戏展示 p 11

探索与小地图

每当进入一个新的房间，小地图的视野也会随之更新，去挑战更多的科目更多的难题吧！

说不定，有些地方藏着的不是难题，是逢考必过呢？
又说不定，会有熟悉的事情发生……



需求：



完成：



改进：

项目展示一游戏展示 p 12

暂停界面

在暂停界面调整音量的大小。

逃避虽然可耻但是有用，有时候从头再来也不算一件坏事。



需求:

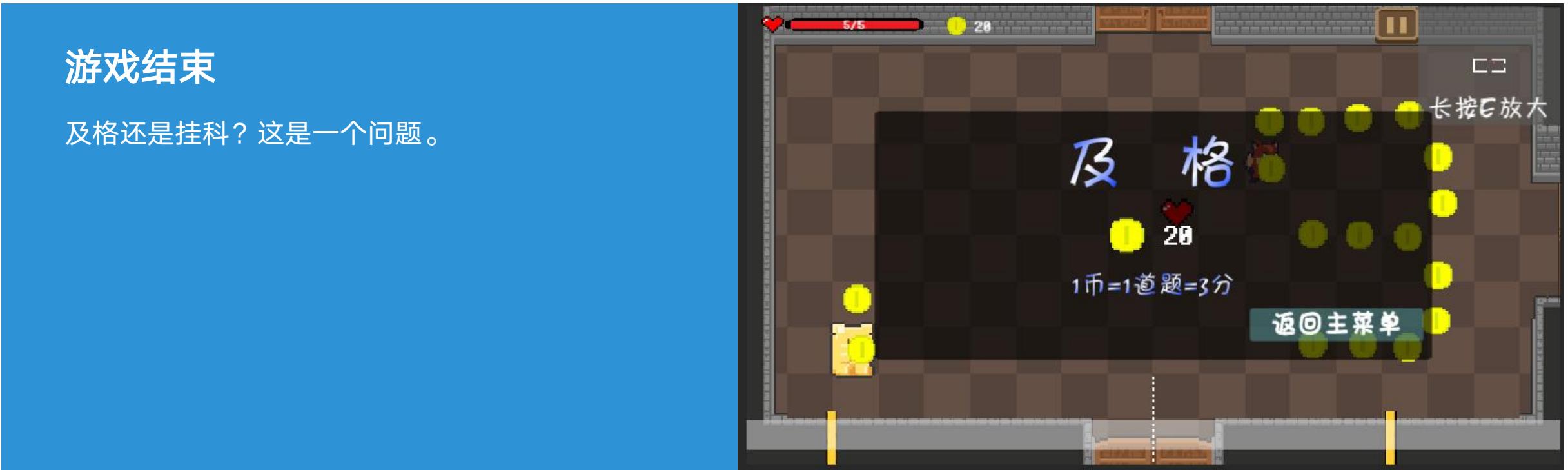


完成:



改进:

项目展示一游戏展示 p 13



需求:



完成:



改进:



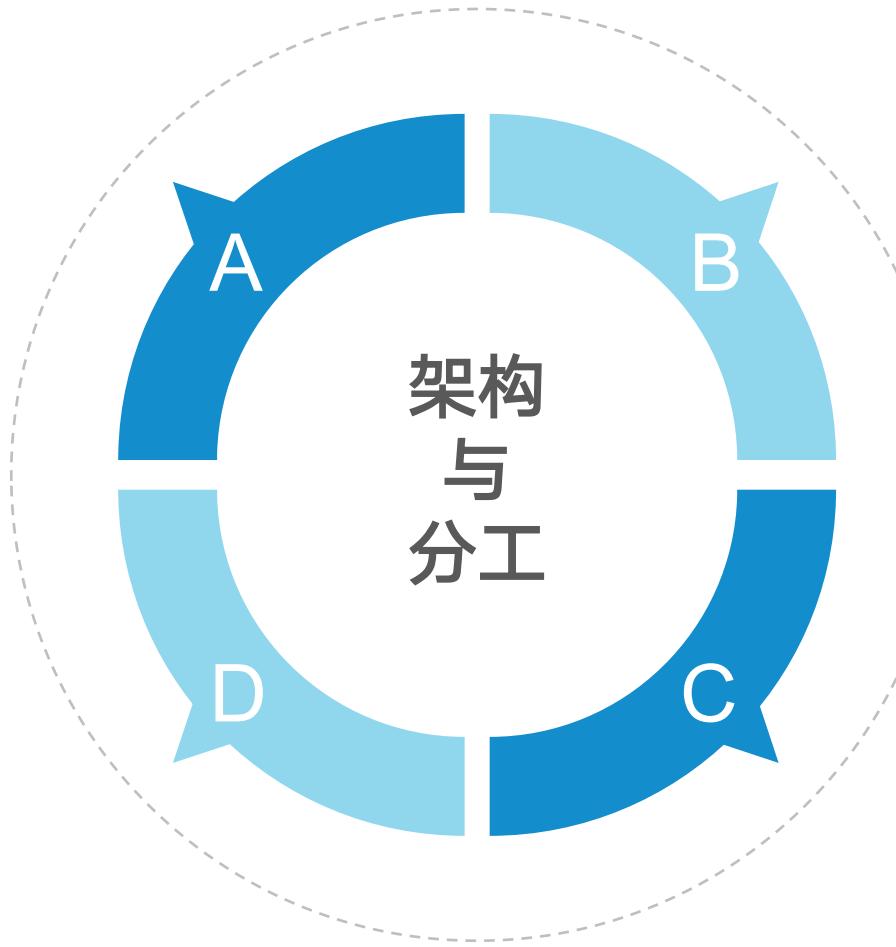
3

开发概述

■ 架构与分工

■ 迭代简述

开发概述—架构与分工

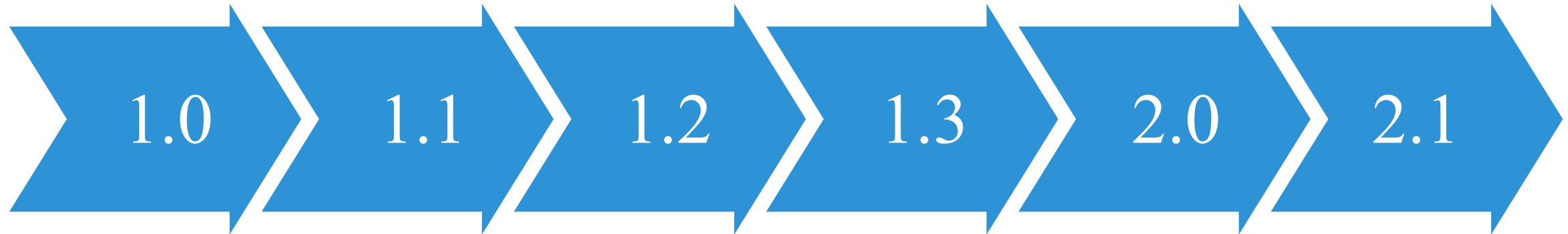


角色及道具-刘泽豪, 宋嘉宇
角色和怪物的图像与行为的设计和优化, 道具的拾取与使用

节奏-赵一田
设计完成节奏要素, 实现角色与怪物的节奏移动条件控制

UI-张志东
场景、界面及细节图像的UI设计

开发概述—迭代简述



节奏移动版本

实现了以音游为基础的节奏判定与人物场景移动的结合，创建了单个房间，并实现了游戏的基本底层逻辑

版本新增敌人

在单个房间中，加入了敌人及其AI系统，使敌人能够移动、攻击、掉血、掉落金币

版本新增道具

在单个房间中，加入了道具及其系统，使道具能被拾取与使用，增加人物属性

肉鸽地图版本

加入了随机生成的地图，同时实现了随机生成敌人与道具的功能，全面扩展了游戏

版本嵌入UI

加入了准备已久的UI系统，使得游戏拥有菜单、暂停、结束、设置等功能

版本全面优化

全面优化游戏内部表现、角色及道具贴图，加入动态效果，优化背景与场景



4

团队总结

■ 实训收获

■ 致谢

团队总结一实训收获

01

技术收获

学习了unity的基本操作，学会制作基本unity2D游戏，初步尝试C#语言及unity脚本编写

02

经验积累

获取unity及C#等计算机知识的学习资源，锻炼计算机语言学习能力

03

团队合作

进行多人项目的团队协作开发及制作，了解了如何高效进行多人工作

团队总结—实训收获

04

协调沟通

及时沟通制作进度，交换学习资源及代码知识，协调发现并处理bug

05

问题发现

在学习过程中常会出现难以解决的问题；经过长时间工作后，工作效率与沟通效率降低

06

未来改进

进一步加强相关知识及语言的学习，进一步加强自身沟通能力与团队协作能力

THANK YOU

致谢

组员：白云飞，刘泽豪，宋嘉宇，张志东，赵一田