

# 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

CONTENTS

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



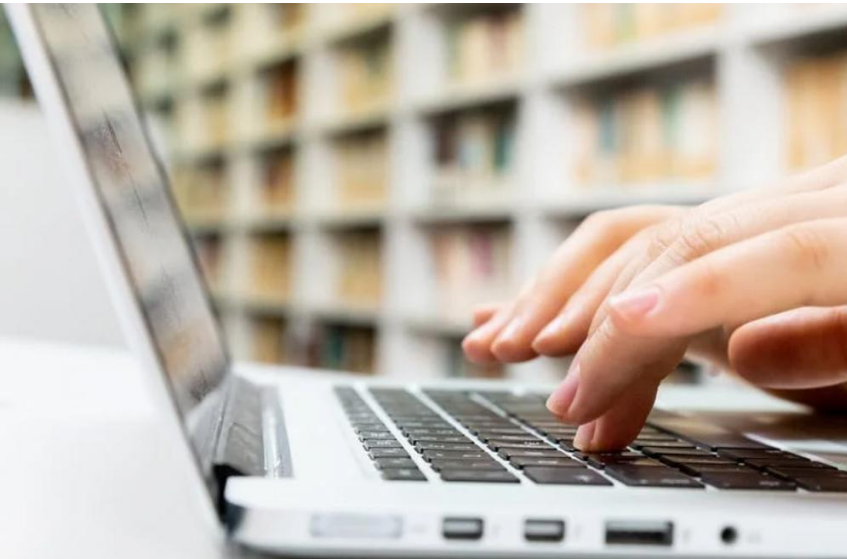
1

# 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，查看目前已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，在日后可以与其交互



2

# 项目展示

■ 游戏展示

■ 流程讲解

# 项目展示—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—游戏展示 p 5

## 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—游戏展示 p 6

## 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：



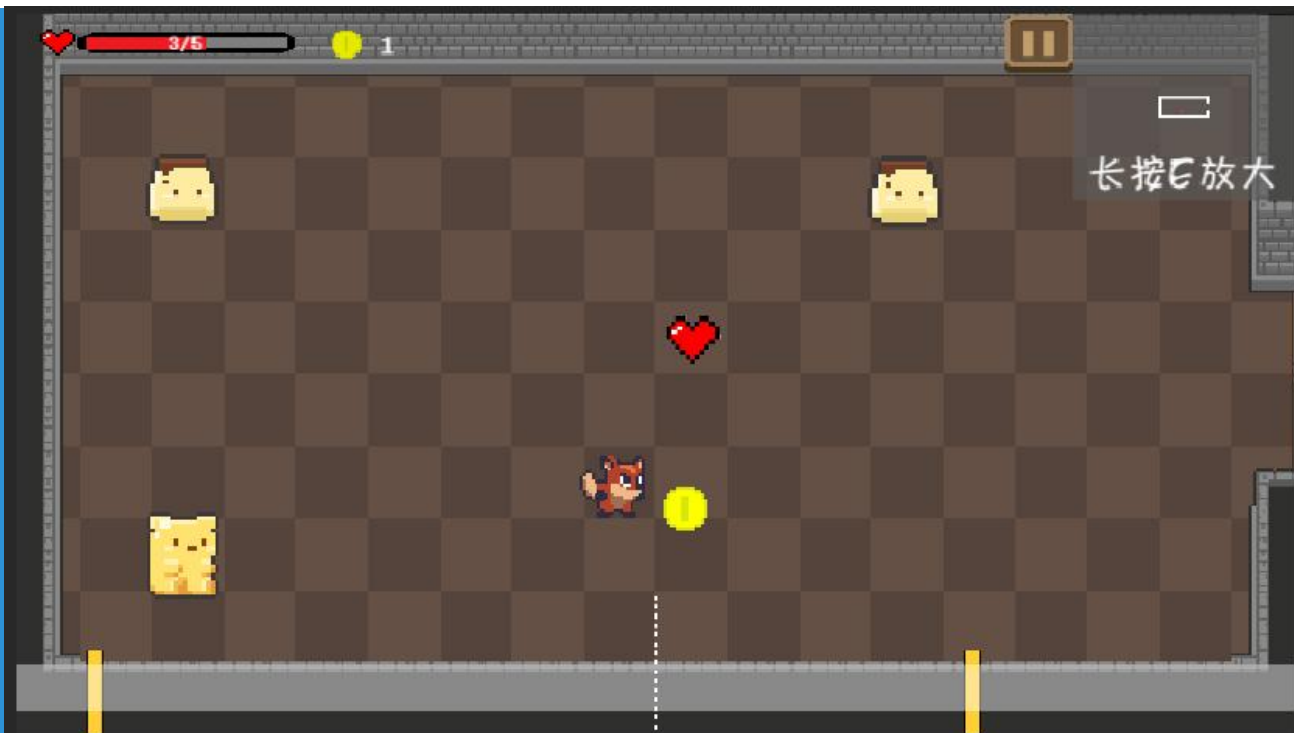
改进：

# 项目展示—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—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—游戏展示 p 9

## 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—游戏展示p10

## NPC

噢？这位是？



需求：



完成：



改进：



# 项目展示一游戏展示p11

## 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p12

## 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—游戏展示 p 1 3

## 游戏结束

及格还是挂科？这是一个问题。



需求：



完成：



改进：

# 3

## 开发概述

■ 架构与分工

■ 迭代简述

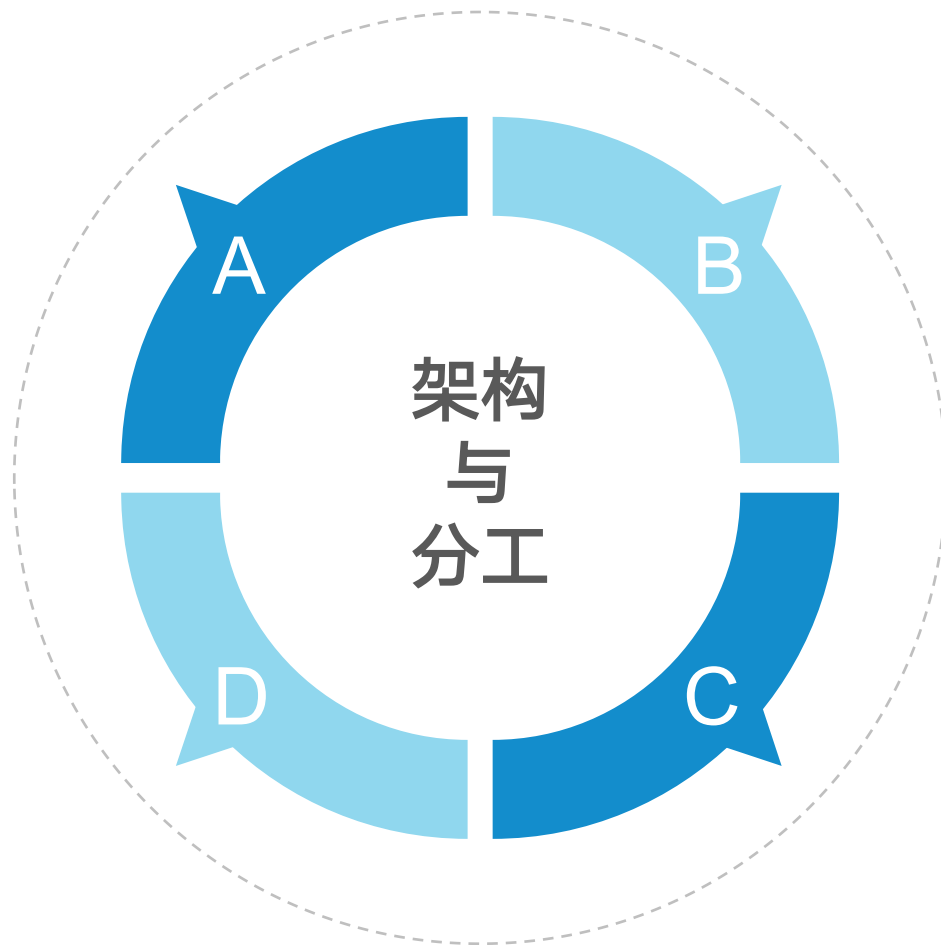
# 开发概述—架构与分工

## 地图-白云飞

设计游戏流程，包括关卡迭代、大地图结构与各环节

## 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

1.0

1.1

1.2

1.3

2.0

2.1

## 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—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

## 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

04

## 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

05

## 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

06

THANK YOU

# 致谢

组员：白云飞，刘泽豪，宋嘉宇，张志东，赵一田