开发日志/ideas 2025.2.17

**Basic**

**杀戮尖塔原游戏是由引擎libgdx编写，源码语言为java。**

**(不幸的是，感觉有点屎山代码的意思，架构做的不太好)。**

**1.游戏开发**

1.1

进程框架

1. 开始游戏界面UI
2. 角色选择（如果多界面）
3. 大地图
4. **战斗场景**
5. **战斗外场景（事件，休息处，商店…）**
6. 事件对话框选择
7. 结算页面
8. 游戏设置页面

另（optional）：

百科字典（卡牌，遗物，药剂，敌人……数据百科）

剧情故事整理综合（帮助玩家整理碎片化整理游戏剧情与世界观）

历史对局记录与数据统计（可以查看自己一定数量的历史对局）

1.2开发框架

原游戏源码核心部分参考

图形用户界面, 表格

AI 生成的内容可能不正确。

网上找的类似项目啥的简单演示及代码阅读--：

代码架构主要由以下几个部分组成：

**1. \*\*核心模块\*\*：**

**- `com.megacrit.cardcrawl.core`：包含游戏的核心类，如`CardCrawlGame`，负责游戏的初始化和主循环。**

**2. \*\*场景模块\*\*：**

**- `com.megacrit.cardcrawl.scenes`：定义了不同的游戏场景，如`TheEndingScene`，`TheCityScene`等。**

**3. \*\*界面模块\*\*：**

**- `com.megacrit.cardcrawl.screens`：包含各种游戏界面，如`StatsScreen`，`VictoryScreen`等。**

**4. \*\*动作模块\*\*：**

**- `com.megacrit.cardcrawl.actions`：定义了游戏中的各种动作，如`GameActionManager`，负责管理游戏中的动作队列。**

**5. \*\*卡牌,遗物等模块 \*\*：**

**-** **`com.megacrit.cardcrawl.cards`,`com.megacrit.cardcrawl.relics`,：**

**6. \*\*音频模块\*\*：**

**- `com.megacrit.cardcrawl.audio`：处理游戏中的音效和背景音乐，如`MainMusic`。**

7. \*\*本地化模块\*\*：

- `com.megacrit.cardcrawl.localization`：处理游戏的多语言支持，如`LocalizedStrings`。

8. \*\*数据模块\*\*：

- `com.megacrit.cardcrawl.helpers`：提供各种辅助功能和工具类，如`CardLibrary`，`ImageMaster`等。

9. \*\*成就模块\*\*：

- `com.megacrit.cardcrawl.screens.stats`：管理游戏中的成就系统，如`AchievementGrid`，`AchievementItem`等。

**2.游戏设计**

**卡牌设计**

卡牌卡面可以按照500\*380px（或这个比例）来设计。

卡框则可以设计一种或几种的固有设计。

想法是战斗场景可以按照斜向右30度，平视或稍微俯视的视角。

遗物设计

**敌人设计**

敌人可以有对应的关联性，比如

史莱姆家族:小史莱姆 中史莱姆 大史莱姆 史莱姆老大

蛇教：异蛇，拜蛇术士，蛇花

鸟教：咔咔，邪咒哥，觉醒者，

梦魇可以与天主教七大罪相关联？？？

七美德 七宗罪

贞洁（Chastity） 色欲（Lust）

节制（Temperance） 暴食（Gluttony）

慷慨（Charity） 贪婪（Greed）

勤勉（Diligence） 怠惰（Sloth）

忍耐（Patience） 愤怒（Wrath）

宽容（Kindness） 嫉妒（Envy）

谦卑（Humility） 傲慢（Pride）

角色设计

可以以”职业“做分类。

可以通过“性格，背景故事设定”做分类。