



杭州电子科技大学
HANGZHOU DIANZI UNIVERSITY

三国杀·无尽版开发报告

课程名称： 专业实践：游戏

任课老师： 李仕老师

姓名： 赵茜茜

学号： 18220211

专业： 数字媒体技术

简介：

1. 游戏基本资料

- 游戏名称：三国杀
- 游戏平台：Windows
- 游戏类型：卡牌游戏

2. 游戏概要

基于三国背景下的一款多人策略卡牌类游戏，以卡牌为形式，经过一轮一轮的谋略和动作获得最终的胜利。

游戏人数说明：玩家在游戏的开始阶段可以选择对战的人数模式，支持双人、三人、四人和五人局。

该游戏为三国杀的无尽模式，多轮对决直至游戏结束。

游戏开始之前，首先分派与玩家数量对应的牌数。在人类玩家和机器玩家获取牌成功的基础上，进行卡牌对战。最后通过玩家杀死敌军的次数大小来判断胜负。




联机模式则为，活至最后者为胜，其他则为输。




3. 游戏界面分析

3.1 游戏开始界面



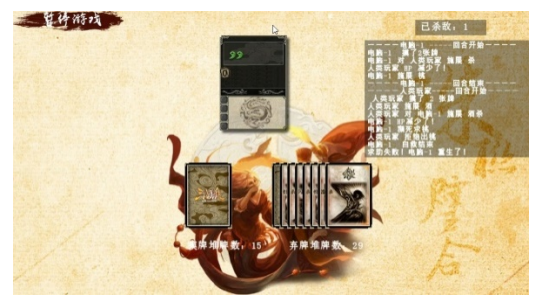
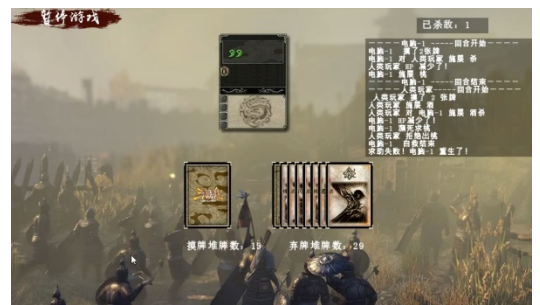
- 界面操作说明：
开始游戏：左键点击“开始游戏”按钮开始游戏。
- 界面说明：

界面	截图	说明界面内容解说
----	----	----------

<p>开始界面</p>		<p>(1) 游戏的开始界面。点击“开始游戏”按钮开始游戏。</p> <p>(2) 点击“相关说明”按钮，开始介绍游戏。</p> <p>(3) 点击“退出游戏”，退出游戏。</p>
<p>游戏模式选择</p>		<p>选择是否联网</p>
<p>游戏模式选择</p>		<p>可以选择不同的对战人数进行对战。</p>

<p>游戏说明</p>	<p>卡牌介绍</p> 	<p>卡牌介绍</p>
<p>游戏说明 【卡牌介绍】</p>	<p>回合介绍</p> 	<p>回合介绍</p>
<p>游戏说明 【卡牌介绍】</p>	<p>游戏说明</p> 	<p>游戏说明</p>




<p>游戏说明 【卡牌介绍】</p>		<p>致谢</p>
<p>游戏解说框</p>		
<p>暂停</p>		<p>暂停游戏，获取帮助</p>
<p>游戏背景切换</p>		

	<div></div>
--	--

3.2 游戏初始化界面




- 界面操作说明：
发牌
- 界面说明：



界面	截图	说明界面内容解说
----	----	----------

分配牌界面 【双人局】		分配牌界面
分配牌界面 【三人局】		分配牌界面
分配牌界面 【五人局】		分配牌界面

3.3 游戏回合内界面

- 界面操作说明：
 玩家：点击牌区的卡牌，点击确定出牌
- 界面说明：

界面	截图	说明界面内容解说
杀		选中玩家进行 “杀”，扣血
闪		躲避敌人的 “杀”，达到不被 扣血的作用
桃		可以救自己也可 以救别人

五谷丰登		从牌堆顶亮出等同于现存角色数量的牌,然后按行动顺序结算,目标角色选择并获得这些牌中的一张
酒杀		
“濒死求桃” 【机器玩家求桃】		当玩家血量不足时，自动发起“濒死求桃”
“濒死求桃” 【人类玩家求桃】		当玩家血量不足时，自动发起“濒死求桃”

4. 游戏世界各元素定义

（列表对游戏世界包含的各个对象进行说明）

对象	作用	属性
图片资源	提供显示界	位图索引，整型变量，

	面的图片	
图片资源	玩家使用	角色牌，游戏牌，体力牌
图片资源	游戏背景切 换	背景

5. 游戏逻辑实现

5.1 游戏开始界面

初始界面加载：开始游戏、游戏介绍、游戏形式（单机、联机）、游戏模式（支持双人、三人、四人和五人局）选择按钮。

（1）加载字体、图片资源、游戏提示、牌堆

加载字体；加载按钮、背景、游戏牌、体力牌、玩家操作。

（2）初始化手卡信息

（3）初始化游戏状态变量

出牌与否、出牌顺序、暂停游戏、退出游戏、游戏结束。

5.2 游戏循环

（1）初始

获取出牌次数

打印出牌次数

（2）逻辑处理

发牌阶段

选择目标阶段

出牌阶段

体力值

弃牌阶段

打牌与否

下一位

(3) 绘制

初始界面

绘制暂停界面

绘制玩家的剩余血量

绘制使用者的卡牌

绘制装备区

绘制他人情况（绘制机器情况）

游戏成败

出品

鸣谢

(4) 文字

旁白

5.3 游戏结束

成功

失败

5.4 游戏暂停界面

返回主菜单

退出游戏

游戏介绍

5.5 游戏介绍

引导玩家掌握基本游戏玩法（卡牌作用）。

7.游戏玩法介绍

1. 玩家：看谁杀死敌人的次数多则胜利。

2. 每个玩家的回合可以分为七个阶段：

（1） 洗牌

（2） 发牌

（3） 回合开始

（4） 摸牌

（5） 出牌

（6） 弃牌

（7） 回合结束

8.游戏发展期望

1、游戏难度分级：设定不同难度模式下的 ai 与牌堆，实现不同游戏难度

2、联机模式更新游戏消息框，游戏牌堆。退出游戏会终止游戏回合。

3、丰富牌的技能

S 优势	游戏趣味性强，能联机	O 机会	创建多元化，玩家 DIY 模式
W 劣势	Ai 无学习性	T 威胁	同类产品过多