# 游戏设计

## 简介

游戏制作计划的一阶段目的有二：一是做一个小型的游戏为可能的毕设课题打基础，二是锻炼团队成员在游戏开发过程中的各项能力；二阶段目的在于，游戏开发中积累的各种资源、知识，如果未来团队能力足够，以及大家有兴趣的情况下，可以组一个小的兴趣工作室共同开发一款长期的游戏，在未来能够上架出售。

游戏设计初期tag：TPS，roguelike，带有一定剧情流程，道具收集，成长系统…

## 暂定流程

8月 内容设计，完善设计文档，文案策划

9月中旬-11月 可以的话先招人，然后集中开发

12月 根据下半学期的毕设要求更改计划

次年 完善游戏各内容，加快迭代开发

## 游戏设计（c++）

### 游戏基础====================

#### 登录接口

#### 创建角色

### 角色系统====================

#### 角色信息

### 技能系统====================

#### 技能信息

### 地图系统====================

#### 当前地图

#### 地图移动

### 怪物系统====================

#### 怪物信息

#### 怪物AI

**++考虑使用的设计方法：行为树或状态机**

**++设计用例：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 需要的现象 | 抽象的前置条件 | 抽象的行为 |
| 当警戒范围内没有敌方单位时巡逻，当警戒范围内出现敌人单位时向敌人移动 | 警戒范围，阵营（友军、敌军） | 移动 |
| 当角色进入攻击范围内进行攻击，当怪物血量低于100时进行疯狂攻击。 | 阵营（友军、敌军），攻击范围，怪物血量 | 攻击 |

**++数据库文档链接：**[08怪物AI](08怪物AI.xlsx)

### 道具系统====================

#### 道具列表

#### 道具信息

class ItemInfo

{

private:

int item\_id;

item\_quality quality\_id;

int entry\_id;

entry\_attribute EA;

public:

};

### 商店系统====================

### 游戏数据库==================

[02道具列表](02道具列表.xlsx)

[05道具信息](05道具词条.xlsx)

[06图标列表](06图标列表.xlsx)

[07怪物信息](07怪物信息.xlsx)

[08怪物AI](08怪物AI.xlsx)

参考资料：[*游戏设计*](https://www.kancloud.cn/happy_game/swordsman/1221650)