

汇编语言大作业：游戏《小小盗贼》(Tiny Thief)

软12 陈鹏飞

软11 陈琛

软12 蔺可

计算机与网络体系结构2



目录

1. 游戏介绍 3

1.1 官方简介 3

1.2 开发目的 3

1.3 开发关卡 3

2. 开发环境 4

3. 总体设计 5

4. 具体实现及关键部分说明 6

4.1 总体逻辑 [ main.asm ] 6

4.2 场景切换 6

4.3 碰撞检测 [ collision.inc ] 6

4.4 鼠标事件响应 [ mouse.inc ] 6

4.5 图形化显示及动画 [ draw.inc ] 6

4.6 音效 6

5. 操作说明 7

# 游戏介绍

## 官方简介

“在一个贪婪、腐败和不公肆虐的世界里，一个小人物决定为小人物们挺身而出！向 Tiny Thief 问好。他是一个非传统意义上的英雄，在六次史诗般的中世纪冒险中，用机智与计谋战胜自己的对手。但是要小心！他面对的都是令人胆颤的敌人，如“黑暗骑士”、流氓海盗、甚至巨型机器人！“

这是App Store上对《小小盗贼》(Tiny Thief) 的介绍。

## 开发目的

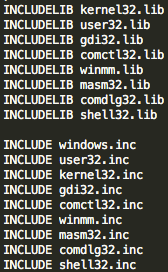
《小小盗贼》是一款由“5ANTS”设计并开发的解谜游戏，他们的代表作包括曾经风靡一时的“愤怒的小鸟”，这款游戏也在去年的汇编课由其他学长开发完成。我们之所以选择一款逻辑难度很大的解谜游戏，主要是出于我们对这款游戏的热爱，以及这款游戏中深层次的内涵。

## 开发关卡

我们选择了《小小盗贼》中的一个关卡“The Lost Temple”进行开发，这一关主要讲述了小盗贼通过自己的智慧拿到古庙中的宝物的故事。

# 开发环境

* 操作系统 Windows 8
* 开发工具 Visual Studio 2012
* 库



# 总体设计

游戏的总体设计主要包括6个方面：

1. 图形化显示

2. 动画

3. 音效

4. 场景切换

5. 碰撞检测

6. 鼠标事件响应

其中，图形化显示、动画和音效主要需要解决一些技术难点，而场景切换、碰撞检测和鼠标事件响应则是一些逻辑上的实现

# 具体实现及关键部分说明

## 总体逻辑 [ main.asm ]

## 场景切换

## 碰撞检测 [ collision.inc ]

## 鼠标事件响应 [ mouse.inc ]

## 图形化显示及动画 [ draw.inc ]

## 音效

# 操作说明

游戏通过鼠标点击进行操作。

点击按钮或隐藏按钮时，小盗贼不动，进行事件响应。

点击其他位置时，小盗贼左右移动，有碰撞时，也会有相应响应。

点击右上角的“书”时，可以查看游戏攻略。

点击左上角的“暂停”时，可以暂停、重启游戏，开启、关闭游戏音乐。