**游戏名：**DOTD ( Defence Of The Dormitory)(寝室保卫战)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**作者：**彭天祥 赵文松

**类型：**类FTS MOBA

**操作方式：**鼠标为主 键盘为辅

**代码量：**4.5k

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**创作来源：**

基于我们两个人都热爱FTS游戏，而且对LOL,DOTA,DOTA2,WAR3，澄海3C的不同方面都各有认识，在这样的认识基础上，模拟创作了这样一个类FTS游戏，也算是对WAR3的致敬吧

实际上在最初是打算模拟整个WAR3的运行方式，但是开发过程中发现难度过大，最后采取类似MOBA的游戏模式，而实际最开始游戏定名为“魔兽进化史”，但是在偶然的一次过程中，突然发现大家对辅导员查房都闻之变色，在谈笑之余想到不如采用这一背景，更加贴近实际大学生活，于是也就有了DOTD

**背景故事：**

“咚咚咚！”众人惊愕！！：“没人，别敲了”“胡说，你们开着灯呢！！”，众人放下手里的斗地主，开始商讨：“怎么办，辅导员来查房了！！”“不行，我们要引开辅导员的注意力，不能让她看到我们一片狼藉的样子！！”

于是，一场旷(hao)日(wu)持(xuan)久(nian)的对抗开始了……

**游戏说明：**

游戏采用轮防式游戏进程，每一轮都会有辅导员出现，而你的任务就是击退辅导员的查房，你可以通过商店卖的装备/药水/强化书来提升自己，并通过一次次的胜利获得经验和赏金，进而解锁多个人物，看看你能撑到第几轮吧！

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**游戏实现：**

1. **采用虚继承模拟有限状态机，控制游戏进程及人机交互**
2. **采用并发模型处理单位的行为**
3. **采用信号量（Event）实现线程间的即时通信、响应、结束**
4. **采用互斥量（Mutex）防止访问冲突，确定时序规范**
5. **采用A\*算法进行单位寻路**
6. **GP与AI采用不同的运行机制，GP为保证及时性，内部完全并行，AI采用另一类有限状态机进行状态转移与行为判断**
7. **架构可扩展，实现引擎与数据的分离，代码中可任意添加装备/消耗品/强化书/人物/敌人**
8. **加入暴击/生命偷取/法力偷取/百分比伤害/Buff、DeBuff、技能CD刷新/技能范围指示器/升级 机制，增强游戏可玩性**
9. **并行实现多线操作，仇恨机制，进而引入风筝打法**
10. **除播放音效使用了mciSendstring函数外，未采用第三方库**

**游戏角色：**

**人物：**

1. **大一萌新（人物音效来自：剑圣 格罗姆·地狱咆哮）**

**定位：刺客、暴击、平A**

1. **大二学姐（人物音效来自：月之女祭司 泰兰德·风语者）**

**定位：射手、平A**

1. **大三腊肉（人物音效来自：大魔法师 安东尼达斯）**

**定位：法师、技能**

1. **大四骨灰（人物音效来自： 侍僧）**

**定位：战士、近程**

**辅导员：**

**1.①号辅导员（人物音效来自：守望者 玛维·影之歌）**

**2.②号辅导员（人物音效来自：女法师）**

**3.③号辅导员（人物音效来自：树妖）**

**游戏展望：**

1. **采用并行事件分发，以引入编队系统**
2. **加入坐标引擎，以引入战场切换**
3. **实现对象序列化，以引入局域网下的多方对战**
4. **实现四叉树下的二位单位碰撞检测**
5. **结构上将每个人物/辅导员均以类的结构实现，以实现更大程度上的多态，提高代码维护性及游戏体验**
6. **全面设计游戏平衡性**