C# 项目策划

1. 项目分组：

田宇2016212011

张俨2016212017

尚宇2016212012

1. 项目内容：源氏大冒险（2D横版过关游戏）
2. 项目规划：
3. 前期安排：对整个项目方案进行策划（进行了一部分），包括游戏的方法规则（初步确定，包括人物招式，怪物设定等），素材的收集与制作（完成了人物的设计与制作）。（半周）
4. 中期安排：对算法功能分阶段进行具体实现，以及游戏界面的绘图构造。（两周）
5. 后期安排：完成整个项目的基本功能后进行错误调试以及代码优化。（半周）
6. 项目分工：

田宇：游戏素材的设计，收集，选取以及部分游戏主要代码的开发

张俨：游戏界面设计以及部分游戏主要代码的开发

尚宇：游戏规则的设计以及规则部分的代码实现

1. 游戏内容介绍

整体游戏风格为像素风格，采用横版过关的模式，在关卡的最后玩家将操控游戏主角源氏与最终BOSS 进行决战。

1. 关于游戏的背景故事：

作为岛田忍者家族大名最年轻的儿子，源氏的一生荣华富贵。他对家族的非法生意毫无兴趣，尽管他精通并且享受忍者训练，但他依然热衷花花公子的生活。家族内的许多人都将源氏视为一个危险的累赘，并且怨恨其父亲一再地包庇和宽容。在家族大名意外死亡后，源氏的哥哥半藏，要求源氏在父亲创建的帝国中扮演一个更加积极的角色。但源氏拒绝了，他的拒绝激怒了半藏。最终迎来了两兄弟的决战。

1. 关于源氏的招式

源氏可以用致命而准确的手里剑重创敌人，他的腰间胁差（或称胁指，指日式短刀）可以用来反弹敌人的远程攻击，或是对敌人施展一次快速突进；可以通过跳跃和突进翻越地图中的部分建筑物，进而以出其不意的角度切入战场；二段跳可以让他有更强的机动性以及巧妙的躲避能力。

1. 灵：

源氏可以攀爬墙壁并且在空中二段跳。

1. 镖：

源氏依次快速扔出3枚致命的手里剑或者可以在更宽的范围内同时扔出3枚手里剑。

伤害量：28/发

1. 闪：

格挡敌方向源氏正前方射来的飞射物并向瞄准的方向反弹。同时还能格挡近身攻击。

1. 持续时间：2秒
2. 冷却时间：8秒
3. 伤害量：反弹子弹的原伤害量
4. 反弹范围：正前方
5. 影：

源氏向前突击，对沿途敌人造成伤害。如果源氏击杀或助攻了一名敌人，则可以立即刷新“影”的冷却时间。

1. 伤害量：50
2. 冷却时间：8秒
3. 冲刺距离：小于等于15米
4. 命中目标在冷却时间内死亡也会刷新
5. 斩（必杀技）：

在积攒够必杀技时，源氏在短时间内拔出竜刃。在入鞘之前，源氏可以对范围内的敌人造成高额伤害。

1. 攻击范围：5-6米
2. 伤害量：120/次
3. 释放成功后立刻刷新影的冷却时间
4. 关于关卡设计（预计设计两张地图）
5. 花村

源氏诞生于日本，是一个忍者，我们选取日本的一些标志性的建筑物以及标志作为地图元素，例如：富士山，寺院，樱花树等。在这里，源氏将突破重重障碍，与他的兄弟岛田半藏进行决一死战，最终兄弟大战之后重归于好，消解了曾经因莽撞与不理解而造成的矛盾。在把酒言欢之后，岛田源氏又踏上了征途。

1. 66号公路

作为第二关老怪麦克雷的故乡美国，66号公路具有强烈的美利坚风格，尽管66号公路上的旅行者早已消失，然而66号公路仍代表着美利坚纯粹的梦想。加油站，路边超市，咖啡馆早已废弃不用，而传奇的致命乔治也只能偶尔在太平洋铁路上看见了。在这里诞生了麦克雷这个西部牛仔的悍将。据说早期的美国牛仔在决斗的时候为了保证公平性，会在太阳当中的午时双方拔枪开火。牛仔早期的流浪生涯锻炼了他的敏捷与剽悍，甚至在一次拔枪能够连续瞄准多个敌人在短短数秒之内置其于死地。这次源氏是否还能继续他的冒险生涯呢？