

玩家扮演的角色是一个苦比高三牲，他面对的敌人是周测，月考和期中考试。

角色生命值，可以通过阅读鸡汤文章提升，玩家的攻击力则可以通过刷五三提高。战斗胜利后，玩家会获得金币收益，用于提升自己的初始攻击力和生命值。玩家还可以购买宠物蛋，宠物越多，玩家的金币收益就越高。

Scene 20%

1. 5%) 在玩家点击初始界面的 START 后，便进入了第一个场景 home，通过 home 左上角的传送门，传送到第二个场景 wild。Home 中有三个 NPC，以及一个小游戏；wild 中有 7 个怪物

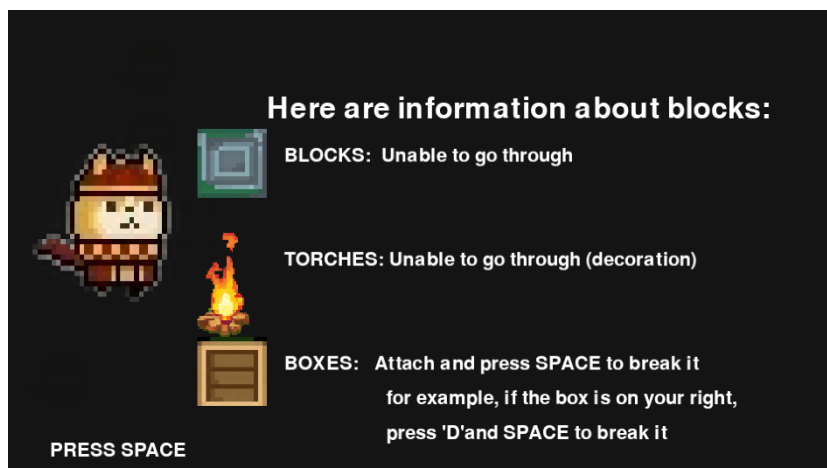
Home 地图：



Wild 地图

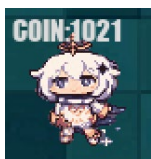


2. 10%) Wild 和 home 都具有镜头追踪
3. 5%) wild 和 home 中都有三种可交互物：障碍物，可破坏物，和装饰火炬



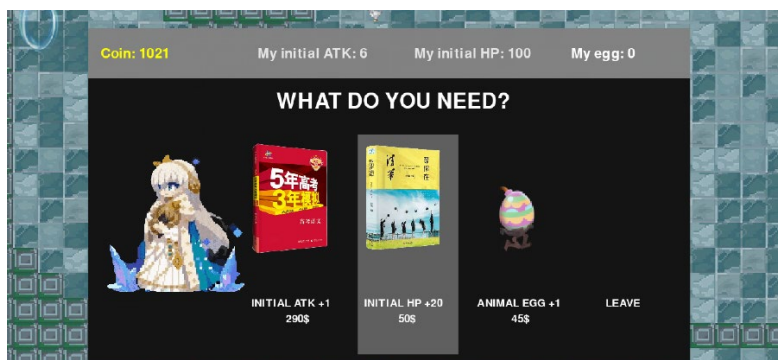
Characters 20%

1. 5%) 游戏的主角是小派蒙，可可爱爱！



2. 5%) 我们有三位 NPC: ShopNpc, DialogNpc, AnimalGameNpc。

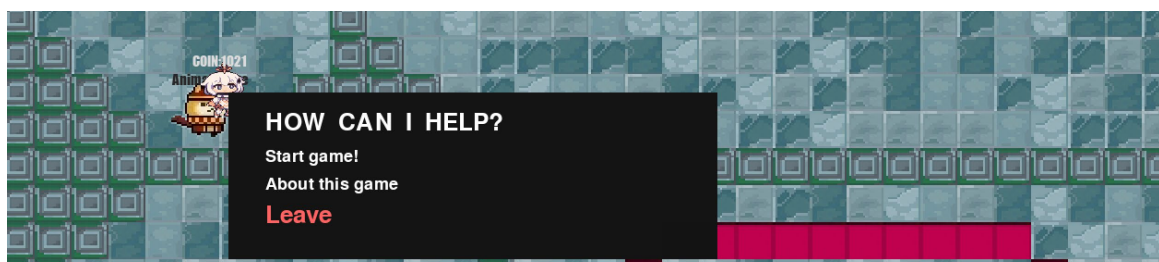
Shopnpc: 花费金币购买商品，练习册，鸡汤书，宠物蛋



Dialognpc: 获取简单的游戏内容简介



Animalgamenpc: 了解非主线小游戏的玩法，触发小游戏



- 3, 4 . 5%+5%) 根据 enemy 的生命值，攻击力，可出牌类型，分为三档：

“周测”最简单，“月考”难度明显上升，“期中考试”为最终 boss，需要一定的前期刷怪升级才能够打败

Game Mechanics 25%

1. 10%)核心机制

在战斗之前，玩家可以通过金币提升自己的初始攻击力，生命值；

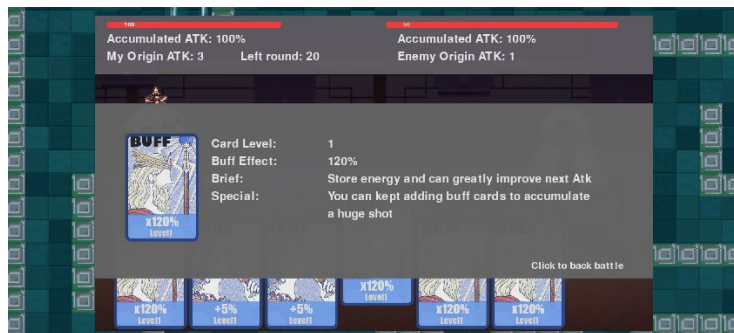
战斗后会根据战斗情况增加玩家金币；

触碰敌人触发战斗框，玩家按空格开始战斗

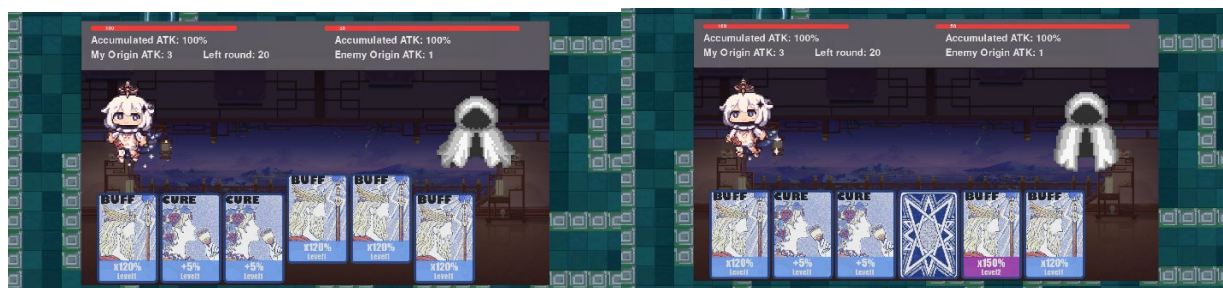
战斗为回合制卡牌游戏，玩家共有六个卡牌槽位，

我方回合中，玩家可以选中其中三张牌打出，也可以在打出前融合同类卡牌，便于下一回合中获得更多新牌。

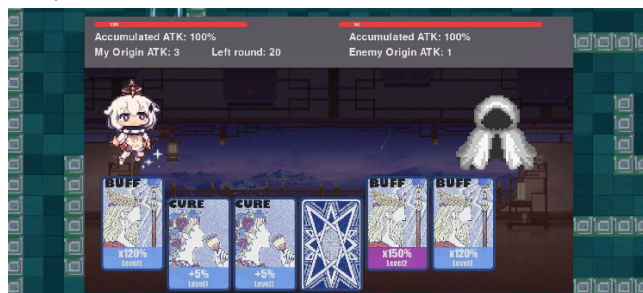
查看信息：



融合卡牌：



出牌：



我方回合结束：



敌方回合中，敌人会抽取三张牌打出



按空格重新进入我方回合



2. 10%) 碰撞系统

完善的碰撞系统，包括角色与障碍物，npc，小动物，敌人，以及小动物与障碍物

3. 5%) 资源系统

通用资源：货币

特殊资源：宠物蛋

Gameplay10%

1. 5%) 主菜单

清新漂亮的主菜单，附有本游戏胜利之道的哲思语录



2. 5%) BGM

Home, wild, enemy, boss, animalgame 分别对应五款 bgm

Homebgm, 给玩家悠闲轻松的，异世界村庄的体验；

Wildbgm, 节奏加快，给人冒险的期待感；

Enemybgm, 一般怪物的战斗 bgm, 玩家仿佛身处御前决斗

Bossgbm, 使用了治愈的魔法少女小圆的 ed, 拉满游戏体验

Animalgamebgm, 大力王经典 bgm, 紧张刺激的游戏过程中，一句 baby don't hurt me 直抒玩家胸臆

Code 5%

1. 5%) 可读性

初始变量都在 setting 中体现

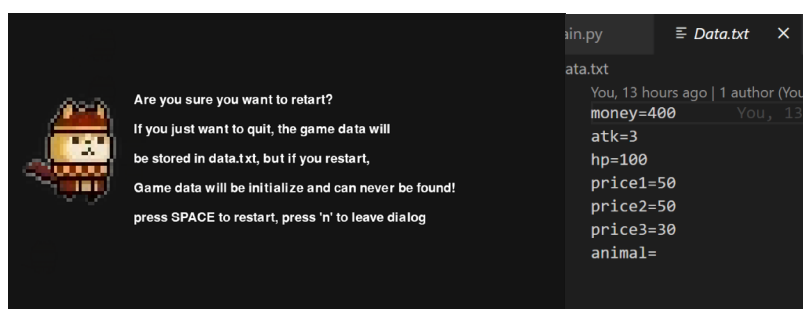
游戏函数内部均附有相关注释

游戏特色与巧思：

1. 除了主线打怪升级之外，在 home 场景中有一个跑酷类游戏，玩家需要跟随提示红砖，在不被小动物碰到的前提下到达终点，获取一定数量的金币。小动物的运动有一定的规律，需要玩家琢磨与把握。



2. 游戏有稳定的存档系统，离开游戏自动存档，可以在 dialog 中 restart，重置金币，攻击力，生命值等游戏数值。



3. 独出心裁地设计了颜色渐变小程序和小动物运动方式小程序，使得游戏更急炫酷，增加趣味性。
4. 设计了险象重生的迷宫地图，并优化了玩家碰撞算法，使玩家与障碍物之间的运动碰撞更加流畅。
5. 在主线打怪内容中，采用了稳定而简练的状态机判断法，将一回合分解成 10, 00, 01, 11 四个状态，体现了学科之间的融汇贯通。

```

#STAGE1 player selection and act effect
if self.ismyround==1 and self.enemy_round_count==0 :
    #draw new card
    if self.gettinginfo==False:
        self.Select_Card() # 1 select card in list by mouse
        self.Getinfo()     # 2 get card information by "space"
        self.Mergecards()  # 3 merge 2 cards by "space"
        self.Playcards()   # 4 play 3 cards selcted by "space"
    else:
        self.Getinfo()
#STAGE2 player's animations
if self.ismyround==0 and self.enemy_round_count==0:
    self.gifrender()
#STAGE3 enemy's selection and act effect
if self.ismyround==0 and self.enemy_round_count==1:
    self.act_enemy_change()
    self.sacrificeatkthistime=0
    if self.sacrificethistime==1:
        self.sacrificethistime=0
#STAGE4 enemy's animations
if self.ismyround==1 and self.enemy_round_count==1 :
    self.gifrender()
    #two ways to enter next round
    mousepress=pygame.mouse.get_pressed()#detect change from enemy round to my round
    keys=pygame.key.get_pressed()
    if self.animatedonechecker():
        if mousepress[0] or keys[pygame.K_SPACE]:
            #print("detected stage4-stage1 in updatecard")
            self.monster_card_list=[Card(5,1,i) for i in range(3)]
            self.roundchangeindex=1
            self.DrawNewCard()
            if self.sacrificethistime>0:

```