

# 实验二

## MUD游戏引擎设计

王奕琛

161220129

# 功能简介

1. 这是一个英雄冒险的故事.....你将扮演这名英雄进行游戏。

## 游戏构成

2. 整个游戏所在的世界由地图描述，地图由多个场景构成，每个场景中存在一些怪物和NPC。
3. 英雄与怪物均有与战斗相关的属性：攻击力、防御力、体力。

## 游戏玩法

4. 与NPC对话，获取提示。
5. 与怪物战斗，获取经验，提升自身等级以提高自身属性值。

# 初始化

提供两种模式供用户选择：

Newgame

重新开始游戏并将删除之前游戏所保存的信息

Continue game

继续上次游戏的进度开始游戏

记录文件中存储当前英雄的生命值，等级，攻击力，防御力，所在场景。

# 指令集

起始之镇中用到：

talk+NPC：与NPC会话获取信息；

go +Scence：前往下一个场景；

青青草原用到：

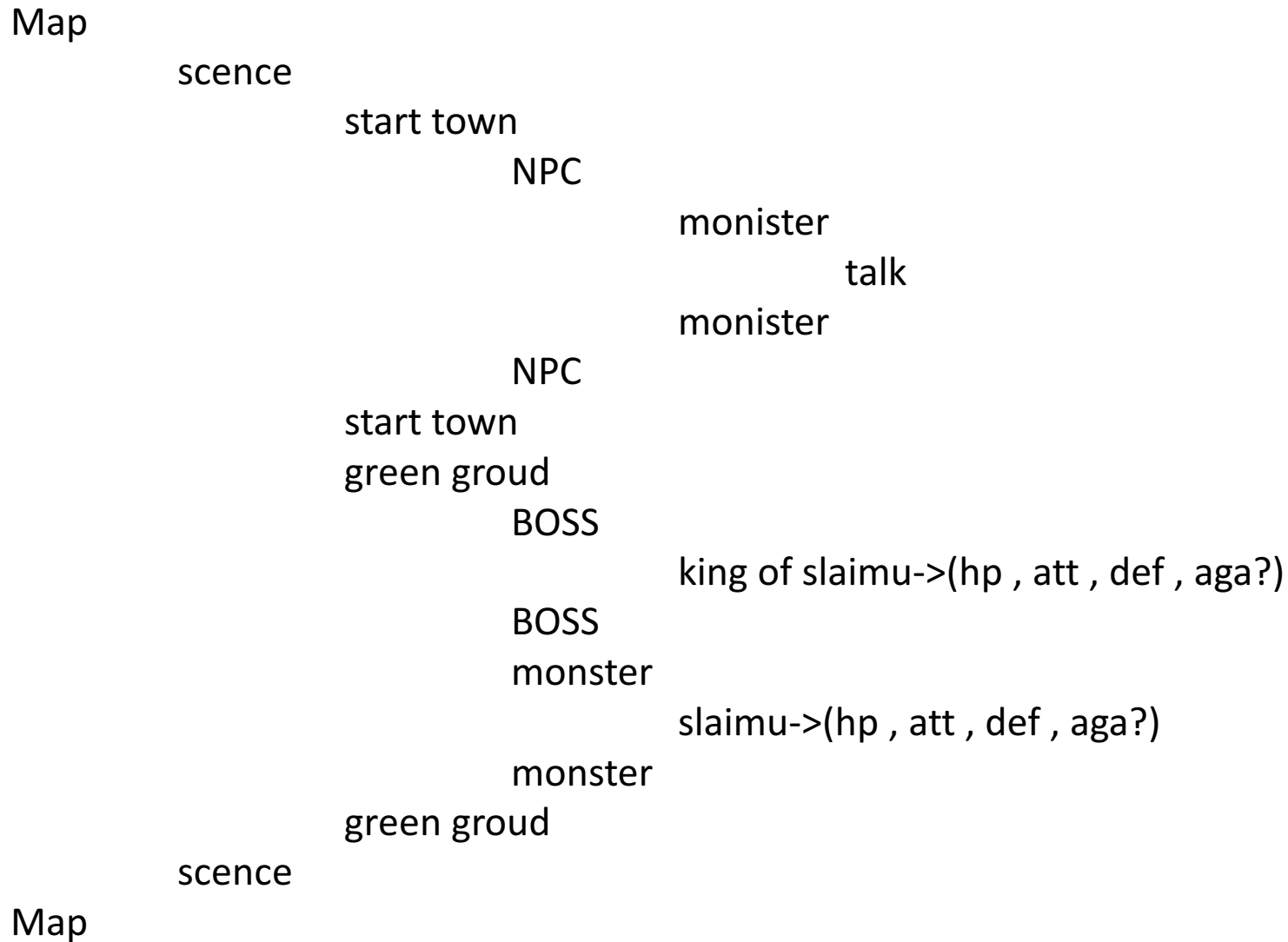
attack +怪物：攻击目标；

全程可能使用：

demand：显示战斗属性；

rest: 恢复生命值；

# 文件存储(场景)



# 文件存储(英雄)

Hero

start

hp-><100>  
att-><20>  
def-><20>  
exp-><0>  
addexp-><30>  
addhp-><50>  
addatt<10>  
adddef-><10>

start

last

hp-><?>  
att-><?>  
def-><?>  
exp-><?>  
science-><?>

last

Hero

# 游戏进程

Scene1:起始之镇；

与镇长谈话，前往青青草原击败史莱姆与史莱姆之王；

Scene2:青青草原：

打败史莱姆与史莱姆之王，然后再次与镇长谈话后前往黑熊岭；

Scene3:黑熊岭：

与熊大熊二谈话，前往黑熊岭森林查看情况；

Scene4:黑熊岭森林：

查看情况后将情况告诉熊二，然后击败光头强。

Thank you!

