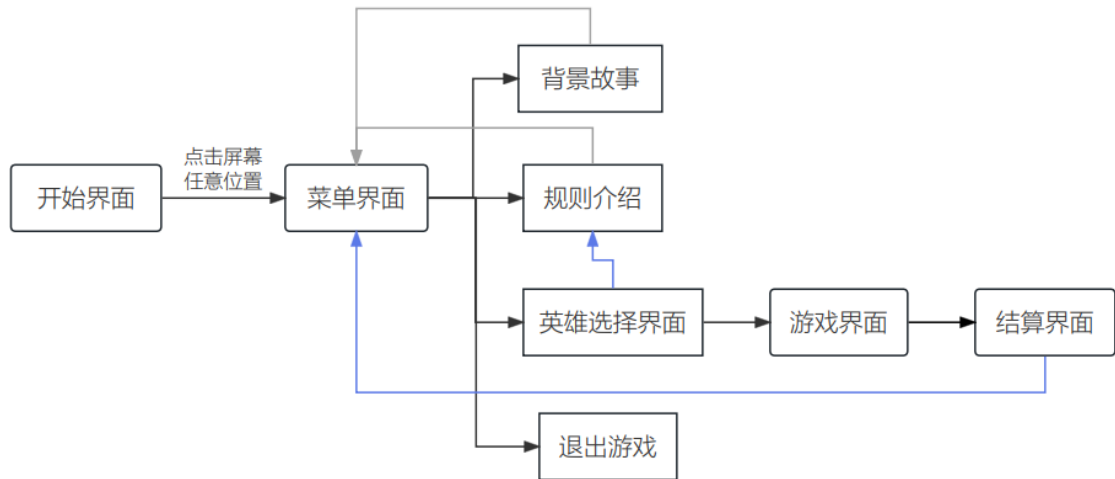


# 设计方案

## 一. 界面跳转及功能



注释：菜单界面上进入英雄选择界面的图标为“开始游戏”

### 各个界面功能

1 开始界面：开始界面展示了游戏名称，点击屏幕上任意位置进入菜单界面

2 菜单界面：菜单界面中有“背景故事”，“规则介绍”，“开始游戏”，“退出游戏”的图标，鼠标单击后可进入相应界面。

3 规则界面：进入界面后显示游戏规则（按键控制方式，连词成句规则），可以通过鼠标单击屏幕任意位置返回菜单界面

4 英雄选择界面：界面分为 2 个选择框，分别展示不同勇者（魔王）的图像（类似于卡牌游戏中选择不同牌面），图像下方有对于 XX 勇者（魔王）的简介，不同英雄有不同的初始攻击力和防御力。

//或许可以添加卡牌选择的动态效果：鼠标在哪个卡牌上，卡牌变大

勇者和魔王在各自的选择框内可以通过按键改变选择，选定后勇者按 W 键，魔王按上键及为确定选择。

//? 如果两个人同时按键怎么办

5 退出游戏就结束程序

\*6 设置界面：可以加在英雄选择界面和游戏界面之间，供玩家调节音量和文字的字体、颜色。（非必须）

## 二. 文字设计

### 1 文字基础配置

文字大小：一个字—35\*35px；两个字—80\*40px；三个字—120\*40px

默认字体：等线（中文正字）                  默认颜色：黑色

### 2 词块分类与列举（总词块数—勇者：13；魔王：12）

对象性词汇：“我”，“魔王”（勇者游戏框）/“勇者”（魔王游戏框）

名词：攻击道具---勇者：“剑”，“剑阵”，“魔法阵”，“弓箭”

---魔王：“火焰”，“火墙”，“魔法阵”

防御道具---勇者：“盾牌”

---魔王：“羽翼”

恢复性道具---勇者：“苹果”

---魔王：“魔药”

动词：“使用”，“攻击”，“喷”，“拿起”，“吃下”

### 3 词块生成规则

总数量：一个游戏框最多可放 114.3 个字，除去留白和勇者（魔王）

图标移动空间，每个框放 50 字左右

每类词语数量：

勇者（目前共 53 字）：“我”\*2，“魔王”\*2，“文本框”（9 字）

动词：“用”\*3，“攻击”\*3，“拿起”，“吃下”，“清空”\*3（22 字）

名词 1 基础道具：“剑”\*3，“魔法阵”\*2，“弓箭”\*1，“盾牌”\*2，

“苹果”\*1（17 字）

2 高级道具：“剑阵”----出现条件：勇者使用“剑”成句 3

次，出现“剑阵”时不再出现“剑”

3 可清空内容（魔王词块，需用不同颜色表示）：“喷”\*2，

“火”\*2，“羽翼”\*1，“魔药”\*1（8 字）

魔王（目前 53 字）：“我”\*2，“勇者”\*2，“文本框”（9 字）

动词：“喷”\*3，“攻击”\*3，“吃下”，“清空”\*3（19 字）

名词：1 基础道具：“火”\*3，“魔法阵”\*2，“羽翼”\*2，“魔药”\*1（15）

2 高级道具：“火墙”----出现条件：魔王使用“火”成句 3 次，  
出现火墙时不再出现“火”。

3 可清空内容（魔王词块，需用不同颜色表示）：“用”\*2，

“剑”\*2，“盾牌”\*1，“苹果”\*1，“弓箭”\*1（10 字）

#### 4 所有成句可能性

（1）攻击性语句：

勇者：（我）（用）（剑/魔法阵/弓箭）（攻击）（魔王）

魔王：（我）（喷火/喷蓝色火焰（不同魔王有不同颜色的火焰，  
攻击力不同））（攻击）（勇者）

（2）防御性语句：

勇者：（我）（拿起）（盾牌）

魔王：（我）（使用）（羽翼）

（3）恢复性语句：

勇者：（我）（吃下）（苹果）

（4）清空性语句：

勇者：“清空”，“魔王”，“文本框”（生效一次）

“清空”，“火/（所有魔王文本框中的词块）”（持续 5 秒）