

仙林逍遥游

游戏特色及攻略

XXX 武士 荣誉出品

游戏特色

- 游戏的骨架是各款小游戏，由组员精心制作，版权归小组成员所有，其中打桌子，跑步游戏易上瘾
- 游戏的开始界面制作精美，天上有飘的云，五个选项的切换非常华丽
- 游戏利用 CardLayout 布局控制面板切换
- 游戏用脚本构建，包括地图文件，npc 文件，剧情树文件，对话文件，存档文件，不同的文件用不同的文件夹包装，游戏剧情发展和游戏人物活动都保存在文件中，可以通过修改文件来修改游戏剧情发展和人物活动
- 游戏实现了树状剧情发展，玩家的选择多样化
- 游戏在每段章节后都有一段绚丽的回忆录
- 游戏的开放性高，玩家可以选择性别，在初期的吃豆子游戏中根据吃的类型豆多少，系统
- 自动选择剧情路线，不同的性别，类型拥有不同的头像和剧情，属性成长值也不同
- 游戏有各种碰撞检测，主角与 npc 与地图之间互相有碰撞检测机制，从而形成人物行走路径
- 游戏地图实现了卷动，主角人物在地图中央一块行走时地图不卷动，当人物走到中央边界时，地图卷动，给玩家真实感。
- 各种小地图和一个大地图构成了游戏地图系统，玩家可以随意进出，给玩家真实的校园世界。
- 游戏的对话系统复杂，实现了逐字显示，对话的图片也是根据 npc 和主角类别显示。
- 游戏实现了音乐播放，不同的操作以及在不同的地图中，不同的小游戏中都有不同的音乐
- 游戏实现了人物属性面板，按 esc 键弹出，包含人物的各种属性和人物介绍
- 游戏实现了多存档保存和读入，弹出人物属性面板的同时自动存档，在开始界面的继续游戏里读档
- ◆ 游戏特设**无敌老板作弊键-----（B）**，按了该键之后可以忽略剧情与玩任何关卡，与任何 NPC 搭讪。

攻略



打开游戏界面之后，有几个选项：

初来乍到：新建游戏

再续前缘：读取前面的游戏

绿林好汉：介绍人物

高屋建瓴：介绍故事起因

卸甲归田：退出游戏

因为是首次游戏，我们选择初来乍到，选择好任务性别，进入游戏画面。从校门向北走，**辅导员**在实验楼（即牛刀小室）迎接玩家，并给出提示：去仙二（）||来到仙一，迷路了，在走廊拐角处触发游戏，自然过渡到**游戏关卡1（吃豆子）**。在一个走廊尽头，走入吃豆子游戏。这里只要不停的走就可以了，通过去没有什么问题。

之后会让玩家选择三个角色：

至尊灵仙（擅长于活动方面）

独孤求霸（擅长于学术方面）

翔鹰疾闪（擅长于体育方面）

不同的选择会引发不同的剧情，下面分为三路讨论：

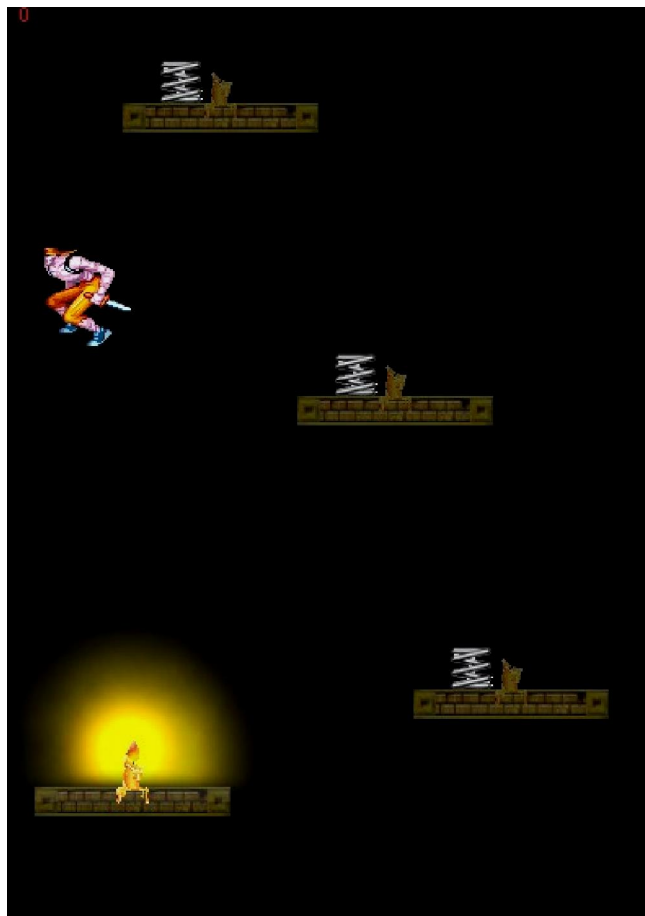
1. 至尊灵仙

从仙一出来，路上碰到学姐甲，**小任务3**：她叫主人公把一沓传单带到大活去。走进大活，一堆社团在招新，触发“打桌子”游戏。按方向上键或者空格键，这里的奥妙在于开局时必须进入状态，首先打小的桌子同时防止有桌子落到最底下，攒满一个炸弹之后立刻择机释放，就可以大大的缓解情况，另外掉下来的圆球尽量吃，可以增找长度，速度，或者攻击力。关卡结束后，游戏显示一段“回忆录”，模拟玩家的心里路程。**完成之后会进入选金币环节，这里先插入选择其他角色的攻略。**



独孤求霸

从仙一出来，路上碰到**学霸学长乙**，学长介绍学习经验，主人公决定潜心学术。**小任务4：**帮学长把书带到图书馆还了。还书后触发“**星若晨曦**”游戏。类似于 doodleJump，难度不大。关卡结束后，游戏显示一段“回忆录”，模拟玩家的心里路程。**完成之后会进入选金币环节，这里先插入选择其他角色的攻略。**



翔鹰疾闪

从仙一出来，看到运动会横幅，决定参加运动会，会触发“**长跑**”游戏。关卡结束后，游戏显示一段“回忆录”，模拟玩家的心里路程。



选金币环节

在路上捡到一个钱包，跳出一个对话框，问是否上交给辅导员，这里最好选择是。选择“否”的情况我们之后再讨论。选择“是”，进入恋爱关卡。（九间房子）之后剧情便再次分为三路，如下所示：

至尊灵仙

去逸夫楼听了一个关于口才的讲座，希望参加演讲比赛，触发**关卡 7**。这是一个由坦克大战改编的游戏。玩法类似于坦克大战。难度不大。然后会载入最后结局，在后面会介绍。

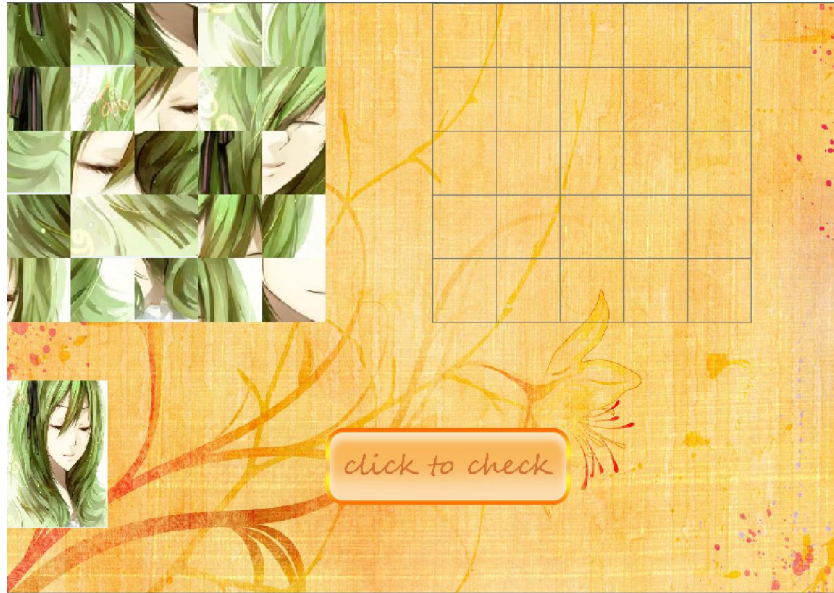
独孤求霸

主人公生病了，昏沉中，做了一个梦，领到老爷爷的任务，完成之后会**触发关卡 9**，长跑，难度不大。然后会载入最后结局，在后面会介绍。

翔鹰疾闪

去逸夫楼听了一个讲座，讲一个运动员的公益之路。突发奇想，到偏远学校普及自创的 XX 运动。触发**关卡 7**。这是一个由坦克大战改编的游戏。玩法类似于坦克大战。难度不大。然后会载入最后结局，在后面会介绍。

下面介绍一下**捡钱包选择“否”的情况**，会跳出剧情，要求玩家完成“玻璃冰凌”关卡。这个游戏类似于拼图游戏。



主要关卡就全部结束了之后，三个玩家会均进入评级评分阶段，对属性值及小任务完成情况进行评定。

最后的最后大家就享受结束画面吧~☺:一条黎明乡间小路通向远方，画面下方打出游戏的座右铭……