

仙林逍遥游

游戏说明书

XXX 武士小组

一、需求分析与实现


1、在开题的头一周，组内人员进行了充分的讨论，使得游戏框架以及剧情框架得意成型。确定了需求。

- ◆ 本游戏没有战斗系统，分为现实世界(reality)和抽象世界(abstract)两个部分，玩家大部分时间存在于现实世界中，当完成某些剧情时会被引入到抽象世界，这里全部是一个一个的抽象挑战，每一个挑战都对应着现实世界中的某种艰难的感情过程。当玩家在抽象世界中完成相应的挑战之后会回到现实世界，打剧情直到下一次引入。游戏的主旋律便是在这两个世界中不断跳跃的。
- ◆ 游戏整体美工风格偏向于唯美风，使用户能够得到美的享受，有耐心玩下去，并用心感受游戏的内涵。
- ◆ 用户必须实时控制自己的状态，在大地图中，玩家能进行移动，与 NPC 对话，捡拾物品等操作，并且能够暂停游戏、返回总界面。
- ◆ 不同的 NPC 角色，须在外观上有所区别以便是玩家分辨
- ◆ 设置三个以上角色，以丰富游戏的变化性，每个角色应该具有不同的能力和外观。选择不同的角色会对玩家之后的剧情发展产生巨大的影响。玩家所作出的不同的角色，会对玩家控制人物的属性产生影响，使玩家体验到选择的意义并且慎重选择。
- ◆ 需要有不同的地形，如不可跨越的的墙和河流；不同颜色的草皮，广场迷雾等。
- ◆ 玩家拥有有荣誉，体力，智力，金钱四个属性，属性值会影响玩家在抽象世界的挑战中的先天优势，比如体力值比较高的玩家在“跑步”挑战中起始速度值会相应的比较高。
- ◆ 为了应付巨大的地图尺寸以及其变更的可能，需要开发一个地图编辑器来编辑地图。
- ◆ 为了提高玩家的真实感，不能将同一张地图分割，所以当玩家超过地图边界时应该做到地图的滚动。
- ◆ 对于 NPC，对话内容等关乎情节的东西，应将其做成独立的便于修改文件系统，方便管理和变更。
- ◆ 应该有一定的新手友好度，在游戏中增加对于角色以及剧情的大概介绍。

二、需求的实现：

(1) 图形需求

- ✧ 为了作出华丽而又有内涵的唯美风格画面，我们在满足大赛基本要求的前提下，大胆对死板的 RPG 游戏画面进行改革，大量图片采用手绘的风格，这些图片既能表现出物体的表象，更能体现出游戏轻松而又具有内涵的特性。
- ✧ 我们拥有一个华丽的**开场动画**。该动画前半部再现了东方少女们在幻想乡的日常，而后半部则再现了游戏中华丽的弹幕战斗场面。这个动画可以按回车、空格或者 ESC 来跳过。
- ✧ 为了给玩家一个好的第一印象。标题画面采用动态技术精心制作。幽静的风景，动态移动的闲云，勾画出了一副富含意蕴的山水图。

- ✧ 构造了人物属性面板，通过合理的空间分配充分展示人物的各项属性，方便玩家短时间了解关于人物属性的方方面面。
- ✧ 实现了全动画游戏。**人物在行走时脚会进行踏步，面朝四个方向时人物的姿态是不同的。**对话窗口中的文字会一次弹出。每个场景都会有华丽的动画和音效。**而且，同一个角色的行走图和同一个动画我们都只用一张包含不同动作的大图实现（见文件夹），大大方便了素材的管理，避免了读图的拖慢。（相当于手动实现了精灵类）**

（2）游戏需求

- ✧ 选择开始游戏后，会进入角色选择画面。**可以选择三个能力截然不同的角色，每个角色都有不同的两个技能。**每个角色都有各自的定位，适合不同的剧情发展。游戏大致平衡。
- ✧ 我们实现了对游戏流程的严格控制。不同的剧情时玩家虽然能够在大地图能随意走动，但是不会触发其他的剧情。
- ✧ 我们拥有 NPC 系统。每个 NPC 都有自己的脚本，以及其存在的意义。当于玩家接触时就像真人一样。
- ✧ 我们还有**独特的属性值系统**。随着战斗的进行，角色会不断累积各个属性值，为开启下一剧情打好基础。“体力”对于“长跑”挑战影响较大，“荣誉”值对于“打桌子”挑战影响较大，智慧值对于“迷宫”挑战影响较大……玩家在游戏中对属性加成的不同选择会大大影响之后剧情的发展，甚至过于糟糕的属性加成会让玩家很难通过某些挑战而导致整个游戏的失败。
- ✧ **我们实现了地图的卷动！**我们允许地图超过一个屏幕大小，当玩家走出一个范围时，地图会跟着玩家进行卷动。通过定义一个参照系，由物体的绝对坐标算出相对坐标，也就是最终显示的实际坐标。

三、游戏说明：

1. 开始界面



在开始界面中，有五个选项。按上下键选择所选项，按回车键进入选项。

初来乍到：进入性别选择界面，用鼠标点击性别按钮，之后开启新游戏。

再续前缘：继续先前存档的游戏。

绿林好汉：介绍人物，之后按 esc 键，回到开始界面。


高屋建瓴：介绍故事起因，按 esc 键，回到开始界面。

卸甲归田：退出游戏。

2.主地图界面



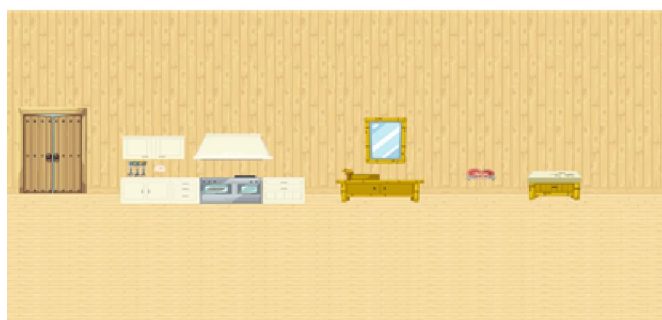
按上下左右键，控制人物在大地图中走动。按空格键，激发与 NPC 对话。

遇到标志 ，触碰，激发关卡游戏。

部分建筑物，配有内置小地图，从建筑物门口 ，可进入建筑内部。

3.内置小地图界面

共有 6 个小地图，现以宿舍小地图为例。



与在大地图中一样，在小地图中也会碰到 NPC 和  标志，操作方法与在大地图中相同。不同的是，控制行走任务，可以从画面的最左端跳出小地图，回到主地图。

4.人物面板

在大地图和小地图中，按 `esc` 键，激发人物面板，查看人物属性值，此时，系统自动保存游戏进度。再按 `esc` 键，又可回到先前的地图。

四、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。

五、流程与对象设计

1.GameBody 类，控制所有面板的类（游戏的主类）。

持有：

- ※game：游戏的大地图面板类的对象
- ※StartPane：游戏开始界面类的对象
- ※RolePointPanel：人物面板类的对象（在大地图中按 esc 键弹出）
- ※GenderPanel：性别选择类的对象（选择新游戏时弹出）
- ※PuzzleLayoutPanel：拼图游戏类的对象
- ※ShowDirectionPanel：跑步游戏类的对象（仿 qq 炫舞）
- ※connector：熬夜游戏类的对象（仿 doodle jump）
- ※connector2：打桌子游戏类的对象
- ※ImageAndKeyCon：吃豆子游戏类的对象
- ※TankWar：辩论赛游戏类的对象（仿坦克大战）

一些 boolean 值，作为当前面板的标志，一些 int 值，用来标示当前 panel

光标类，用来设置游戏鼠标样式，gameBody 中有一个 public obj 的对象，作同步用
本游戏采用 cardLayout 布局，通过切换卡片达到切换各种游戏 panel 的目的

2.Game 类 拥有人物，地图，剧情，对话对象的大地图类

Game 类是集中式管理的类，人物，地图，剧情，对话类通过构造方法将 Game 类对象传入，从而拥有 Game 对象的引用。

3.Role 类

对象保存在 Game 类中，保存有各种坐标位置，人物的属性值，男女值，类型值和金钱值

4.map 包

有 MapReader 类作为 map 文件读取工具，Map 类保存有 map 坐标信息、路径信息，同时能调用 Factory 方法返回所有 map 的 List 对象。MapDraw 类用来画出地图，保存各种地图图片，同时检测与主角的碰撞

5.NPC 包

Npc 类用来读取 Npc 文件信息，并保存在数据中。NpcList 类，保存所以 Npc 对象，以及不同 Npc 对应的 Map 编号。

6.plot 包

Plot 类用来读取 plot 文件信息，并保存在数据中。PlotTree 类，用来读取 PlotTree 文件，保存了剧情树信息。PlotList 类，拥有所以 Plot 对象和 PlotTree 对象，控制剧情发展，主线分支，对话触发，游戏触发，保存有当前剧情信息。

7. Talk 包

与 Npc 包类似，Talk 类用来读取 Talk 文件信息，并保存在数据中。TalkList 类，保存所有 Talk 对象，并根据 PlotList 传入 Game 的信息触发对话。

8.RolePointsPanel 类

通过 Game 类中 role 的属性值，类型值，画出人物属性面板。

9.StartPanel 类

这时游戏开始时出现的第一个面板，非常漂亮华丽，五个选项对应不同功能：开始新游戏，继续游戏，人物介绍，剧情介绍，退出游戏。

10.各种小游戏包

小游戏包装成面板，通过 GameBody 和剧情类控制触发。