2D类仙剑1游戏

1. 游戏开发背景

为了中国游戏的未来，为了不让欧美鬼畜游戏猪仔中国游戏界，我和玉子毅然决然的投身游戏开发行业。好吧，说出来我也不信。真相是某一天玉子说我们来开发游戏，我说好，于是我们就开始着手准备这玩意。

实际上一开始我们也不知道该做个啥，3D游戏嘛，逼格是挺高的但是开发难度比喜马拉雅山还高，肯定是做不了的，做个弹幕游戏又没啥意思。后来想了想其实我们可以做个类似仙剑1的2D游戏。好吧，说干就干。

1. 游戏流程简述

游戏玩家启动游戏程序后重新开始新游戏或者选取以前的存档。

游戏开始后进入游戏场景，在场景中遇到怪物或者NPC，如果是怪物则进入打怪流程，完成打怪后得到经验，或者死了需重新开始，或者中途逃走；如果是NPC则开始NPC对话场景，完成对话之后，或者得到线索，或者没有任何收获只是简单对话；特殊场景中还能获取宝箱，宝箱中有装备、药物、金钱等。

1. 游戏界面

游戏界面有一份界面设计文档和使用界面Axure设计的界面工程。在界面设计完毕后可以在UML中编制界面元素类型及其相关关系。

1. 游戏资源管理

目前暂定如下几个模块，内存管理模块，对象管理模块，场景管理模块。

内存管理模块管理游戏中所有对象内存的分配。

对象管理模块管理游戏中所有对象的生成和消除。

场景管理模块管理游戏中所有场景中的静态和动态对象。

1. 内存管理对象

内存管理模块管理游戏中所有对象内存的分配。

目前我想的方法是内存管理模块初始化时分配一块大内存，具体有多大可以自行设置或者进行配置(在初始化配置文件文件中)。