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. 游戏流程算法

当进入场景后，最初人物并未移动，静态物，如房屋、树木、草地、山岭等不会移动，NPC会在设定范围内随机运动。

当鼠标点击场景时，获取鼠标位置，系统计算鼠标位置是否落于人物可行走范围外，如果是，则计算人物于鼠标落点两点之间可行走到的边界点，人物行走至此点，否则人物直接行走至鼠标落点。

当人物行走时，系统计算人物于最近点怪物的距离，如果该距离小于或等于设定的怪物追逐范围，怪物将追逐人物直至两者相遇进入打怪流程，或者人物逃避，系统计算追逐怪物与人物之间的距离是否超过设定的追逐范围，如果是怪物返回原来的位置。

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、数学模块、物理模块、碰撞检测模块、脚本解析模块。

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。

数学模块管理游戏中数学部分，包括形状，比如圆形、矩形、线、点、向量、矩阵等，以及数学计算，比如距离、尺寸、数值乘除法、向量及矩阵乘除法等。

物理模块管理游戏中与物理相关方面，比如力学的计算。

碰撞检测模块管理游戏中物体碰撞，比如边界框、边界球、平面碰撞等。

脚本解析模块管理游戏中场景脚本的解析。

数据库管理模块管理游戏中人物NPC怪物等的部分属性。

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)。

1. 脚本解析模块

游戏可以直接使用C++进行编程，也可以使用脚本文件设置场景。脚本场景文件中区分静态对象和动态对象，静态对象是背景，动态对象是可以与之交互的怪物、NPC、宝箱等。脚本场景文件中表示的每个游戏对象都需要一些共同的属性，位置、大小、图片路径、类型(静态、动态)、如果是动态还有攻击力、活动范围、血量、活动范围、追击范围等。

1. 对象管理模块
2. 场景管理模块
3. 数据库管理模块

数据库使用sqlite3，存储人物npc怪物的血量、攻击力、活动半径、攻击半径、攻击方式比如武技仙术这些。

建立两张表格。

第一张表格，存储人物npc怪物的ID、血量、攻击力、活动半径、攻击半径、独特武技。以ID或者名字作为主键，第二张表格是关联表。

第二张表格，存储人物npc怪物的ID或者名字攻击方式，仙术(仙术名字、伤害、图片或者图片路径)、学习等级等。

1. 辅助工具

数据库管理工具，辅助添加、删除、修改，数据库中的内容。

1. 游戏启动

游戏启动后显示启动界面，提供新的开始和读取存档选择。

1. 新的开始

脚本模块读取初始脚本文件，建立脚本对象。

场景管理模块根据脚本对象中的元素向对象管理模块生成对象加入场景对象组中。

对象管理模块向内存管理模块申请内存建立对象。

1. 读取存档

如果是读取存档，则需要将当时的场景及人物序列化输出为存档文件。