战斗策略小游戏项目信息

----西电 熊凯

1. 项目介绍

这是一款关于战斗的策略性小游戏，初始时双方各有一名将领和十个小兵。将领具有血量值、攻击力、防御力、智力值、统率力、金钱等属性。游戏双方均可为自己设置初始值。胜利条件即为谁先把对方将领的打死(即血量值≤零)，谁便获胜。

1. 所属领域

游戏领域

1. 设计、发明目的

这是一款娱乐性的小游戏，旨在为人们在繁忙的工作学习中带来一些娱乐，缓解工作和学习上的压力。同时这又是一款策略性的小游戏，它能考验一个人的策略对战能力、推理能力，它需要玩家拥有较好的逻辑推理能力和冒险精神，通过猜测对方的心思，而改变自己的策略，来获得游戏的胜利。

1. 实现步骤

1.构思整体游戏规则，由浅入深

2.程序设计，用编程语言描述

3.编写代码

4.游戏测试

5进行实际玩家体验并优化

6.后期游戏功能的改进和优化

1. 创新点

此游戏绝对来自原创，是一种独特的策略性小游戏，后期将进行改进和优化，使该游戏能更受玩家喜爱。

1. 技术关键和主要技术指标

c、c++、数据结构（这是前期游戏所用到的一些技术，在后期我可能要重新用Python或者是结合前端网页的编程语言如html、css、js、php等语言进行编写，从而实现图形化界面，改进并优化游戏，使游戏可玩性提高）

1. 作品的科学性、先进性

这是一款独特的原创策略性小游戏，游戏的逻辑已经较为完整，可玩性较高。

1. 可展示形式

.exe程序可执行文件

1. 所处阶段

游戏功能已经基本实现，后期会进行游戏的改进和优化

1. 商业效益分析

1.该游戏如果能吸引较多的玩家，此游戏便可在游戏初始界面插入一些小广告来赚取一些广告费用

2.可以与一些较大型、知名度较高的运营商合作，来提高游戏的知名度

1. 当前同课题研究水平

无

1. 成果截图





