**斗地主立项说明书**

目录

**一、游戏综述1**

1、游戏概述2

2、目标用户2

3、游戏特点2

**二、游戏设计说明4**

1、游戏类型2

2、游戏玩法定位2

3、美术风格定位3

4、游戏制作团队3

**三、开发进度规划4**

1、项目分期和工作安排4

1. **游戏综述**
2. 游戏概述

斗地主是起源于湖北一带的一种扑克游戏,相传旧社会的时候,地主横 行霸道,无恶不作,经常欺压农民.农民为了发泄自己内心对地主的痛恨,经常在每天 农忙后回到家里,关起门来"斗地主" . 斗地主也因此得名.由于其玩法简单,娱乐性强,老少皆宜的特点,使其很快风靡 全国各地.

1. 目标用户

年龄层：全年龄

1. 游戏特点

斗地主游戏是一种纸牌游戏，同时是一种智力体育运动。游戏人数为三人，斗地主游戏不仅能够开发人的思维，而且锻炼人的心理素质。斗地主游戏玩法规则简单需由3个玩家进行，用一副54张牌（连鬼牌），其中一方为地主，其余两家为另一方，双方对战，先出完牌的一方获胜。主要考验玩家的算牌记牌能力。

1. **游戏设计说明**
2. 游戏类型

斗地主属于卡牌休闲类游戏，可以说在游戏中非常有市场的，毕竟没有复杂的玩法，休闲的时候玩一下，可以提高思维又可以放轻松，游戏时间也十分短，这很符合现代人的生活节奏，这也是它风靡的原因。

1. 游戏玩法定位

**开局:**所有玩家都点开始,进入准备状态. 发牌:每人发 17 张牌,该玩家显示牌面,并且按单张牌值大小排列.底牌区留三 张,显示背面. 比上家高.最后一个叫牌后,系统判定得最高的玩家为地主,并且拿走 3 张底牌,地主 手上有 20 张牌.

**出牌:**第一轮地主优先出牌,之后为出牌最大者优先出牌.如果为非第一个出牌玩 家,出牌牌值必须大于上家.当出牌不合 法时,弹出窗口显示"你出的牌不正确，请从新选择。"

牌值大小顺序:大王,小王,2,A,K,Q,J,10,9,8,7,6,5,4,3,花色没 有区别. 合法牌型:

(2)一对:两张大小相同的牌,从 3(最小)到 2(最大);

(3)三张:三张大小相同的牌;

(4)三张带一张:三张并带上任意一张牌;

(5)三张带一对:三张并带上一对;

(6)顺子:至少 5 张连续大小(从 3 到 A,2 和王不能用)的牌;

(7)连对:至少 3 个连续大小(从 3 到 A,2 和王不能用)的对子;

(8)三张的顺子:至少 2 个连续大小(从 3 到 A)的三张;

(9)三张带一张的顺子:每个三张都带上额外的一个单张;

(10)三张带一对的顺子:每个三张都带上额外的一对,要三张是连续的,这里要注意,三张带上的单张和一对不能是混合的;

(11)炸弹:四张大小相同的牌,炸弹能盖过除火箭外的其他牌型;

(12)王炸:一对王,这是最大的组合,能够盖过包括炸弹在内的任何牌型;

1. 美术风格定位

一个简单的2D画风，不过加上我们的CSS3动画，做出了伪3D效果

1. 游戏制作团队

我们是一个年轻又有活力的四人团队，我们目前的团队有特效1名，策划1名，美工1名，程序员1名的强大实力。平均年龄在20~22岁之间，既有年轻人充沛的活力和敏锐的游戏感知，又有着创作激情和稳重工作态度。更重要的是，我们的团队成员之间都是有着多年合作经验的，配合默契。是一支技术过硬，合作密切的强大技术队伍。

**成员**：吴景明、梁锦原、刘恒、李勇

1. **开发进度规划**
2. 项目分期和工作安排

项目期为三天

期间的分工安排2名负责程序，2名负责编写动画特效和页面美化。

**策划和负责人：**吴景明

**优化程序，优化细节：**梁锦原

**动画特效：**刘恒

**美工：**李勇

阶段一（第一天）：各自完成相应部分。

阶段二（第二天）：查看进度。

阶段三（第三天）：整合所有代码，测试BUG，完成程序。