选题报告

小组成员：施欣怡 刘心雨 马银英 杨小凡 周澄鑫

**一、选题动机**

经典游戏超级马里奥、口袋妖怪、星之卡比、飞机大战等随着游戏行业的发展出现了许多的衍生物，或者成为了许多游戏创新的起点。以这些经典游戏为基点，我们希望制作一款轻量级、适合喜欢多种类型游戏的玩家的PC游戏。

随着人类文明的发展，人类不断地向自然索取，只考虑自己利益的情况下不断破坏环境。草地退化、沙化，绿地成为高楼，我们需要和自然进行一次和解。在这个游戏里，或许玩家会选择继续扩张获得更好的生活，或许玩家会选择倾听非人类的生活于自然的小妖怪的声音。自然需要我们每一个“勇者”的守护。

**二、功能设计**

**Part One：灵宠系统**

灵宠是主角的随从宠物，不同的灵宠在不同危机情况下拥有拯救主角的不同技能。在与召唤师战斗时，主角需要呼出灵宠，灵宠拥有不同属性和技能，通过按顺序合理使用技能和属性克制规则赢得战斗。

**Part Two：横版跳跃**

横版跳跃即人物在与人物水平高度侧向的摄像机角度下进行左右移动和跳跃进行闯关的机制。玩家需要通过移动和跳跃躲避路上的障碍和伤害自己的怪物。

**Part Three：横版跑酷**

横版跑酷在横版跳跃的基础上剥夺了玩家对左右移动的控制，让主角自动向前奔跑，玩家控制跳跃躲避障碍。在前者的基础上增加了逃亡的紧张感和操作精度。

**Part Four：横板战斗竞技场**

竞技场战斗中添加玩家可以通过杀死敌人获得敌人的武器，实现了一步步的升级强化。主角可以在战斗中切换武器歼灭敌人。在横版的条件下战斗的难度降低，增加的攻击/防御方式使战斗更加富有节奏感。

**Part Five：飞机大战**

飞机大战即顶视角下操控飞机攻击敌方飞机同时躲避敌方子弹的游戏。在消灭敌方飞机时可获得金币和道具，通过道具可以升级自己的飞机放出不同类型的子弹，增强自己的攻击。

**Part Six：对话系统**

剧情通过旁白、主角、NPC间的对话推进。对话分为显示在屏幕中间的旁白文字和显示于对话框的对话文字。

**三、技术难点**

**1.多场景多窗口的切换**

为了综合各个玩法，玩法、场景、视角间的切换更加频繁，为了让切换自然，需要增加设计许多过渡效果。

**2.多系统的数据库数据存储**

游戏内系统数据较多，使用数据库存储时需要更加注意多表的设计和链接。

**3.怪物的随机性和攻击移动AI**

游戏中所有的怪物随机攻击与移动，并且判定主角位置，需要设计一定的AI算法实现。

**四、小组分工**

小组内分模块分工制作。

横版跳跃：刘心雨

灵宠系统、对话系统：施欣怡

飞机大战：马银英

横版战斗：杨小凡

横版跑酷：周澄鑫