

学校编码：10384

学号：X2010230238

廈門大學

硕士学位论文

网络游戏“未来之王”的研究与设计

Research and Design of Network Game "King  
of the Future"

刘哲

指导教师：夏侯建兵

专业名称：工程硕士(软件工程)

答辩日期：2013年5月

## 厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下，独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表的研究成果，均在文中以适当方式明确标明，并符合法律规范和《厦门大学研究生学术活动规范(试行)》。

另外，该学位论文为( )课题(组)的研究成果，获得( )课题(组)经费或实验室的资助，在( )实验室完成。(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称，未有此项声明内容的，可以不作特别声明。)

声明人(签名)：

年 月 日

# 厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文(包括纸质版和电子版)，允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

(        )1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，于  
年 月 日解密，解密后适用上述授权。

(        )2. 不保密，适用上述授权。

(请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。)

声明人(签名)：

年 月 日

## 摘要

2000年到如今，网络游戏以其高速的发展和高额的利润吸引了各个商家，我国的网络游戏企业也如雨后春笋一般不断地呈现出来。中国网络游戏市场巨大，机遇与挑战是并存其中的。中国网游产业在政府的支持、庞大的互联网用户群，以及越来越完善的互联网基础设施等各种有利条件下飞速发展，但是同样也面临着游戏开发专业人才极度缺乏、游戏外挂、私服问题困搅严重和监管混乱等问题。抓住机遇，解决问题，才能更好更健康的发展好网络游戏这个高新产业，本文针对这一系列问题，对游戏“未来之王”进行设计分析。

本游戏基于C/S模式，以Visual Studio 2008 为开发平台，采用C++语言进行开发，系统通过ODBC驱动和数据库进行无缝连接，后台数据库使用MySQL，该数据库具有较高的完整性，一致性和安全性。通过对游戏“未来之王”的需求分析、功能模块划分、数据库模式分析，设计了数据库结构和游戏剧情。按照游戏开发的业务流程，对本游戏的剧情模式、数据库、游戏规则和角色等各模块进行功能分析和设计，先分别实现游戏各个模块的具体业务功能，然后形成整体系统。同时建立一套游戏协议用以统一在网络中交换数据的标准。

论文首先介绍了网络游戏的现状以及本课题的研究背景和意义，研究了与游戏开发设计相关的技术和架构，包括C/S模式和P2P体系结构。然后从需求分析展开对系统功能、特点的描述。本文主要的创新点在于对本游戏的剧本、主要剧情进行设计和游戏协议的设计与实现，丰富的游戏内容能够给玩家带来非凡的游戏魅力。

本游戏系统的设计与完成，不仅能够从侧面表明中国网游在亚洲、世界网游大军中占有一席之地，彰显中华文化的独特魅力，同时还能在后期的推广中带来一定的商业利益。

**关键词：**网络游戏；C/S模式；MySQL

## Abstract

2000 to the present, online games for its development of high-speed and high profits attract all businesses, China's online game companies have mushroomed general presented. Chinese online game market is huge, opportunities and challenges coexist. The rapid development of China's online game industry in government support, a large population of Internet users, as well as increasingly sophisticated Internet infrastructure and other favorable conditions, but also faces an extreme shortage of game development professionals, game plug-in, trapped Sifu problems stir serious and regulatory confusion. Seize the opportunity to solve the problem, the high-tech industry in order to better and more healthy development of online games, this dissertation, this series of questions, the game "the future of the King" design analysis.

The development of this game is based on C/S pattern and use visual studio 2008 as the development platform. The system use C++ as the develop language. The system use ODBC driver to connect to the database seamlessly and the back-end database is the MySQL database which has high integrity, consistency and security. The game "the future of the King" needs analysis, functional modules, database schema analysis, design the database structure and the game story. Accordance with the business processes of the game developers, the game's story mode, the database, the rules of the game, and the role of each module functional analysis, first realize each module specific business functions of the game, and then the formation of the overall system. At the same time, this dissertation design a game protocol to build a standard to unify exchanging data in the network.

The design and realization of the game system, not only shows that Chinese online games in Asia, the world's online army place, highlighting the unique charm of Chinese culture from the side, but also can bring certain commercial interests

in the latter promotion of this game.

**Keywords:** Online Games; C/S Pattern; MySQL

厦门大学博硕士学位论文摘要库

## 参考资料

- [1] 王开云. 游戏架构设计与策划基础[M].北京:递归开元教育科技有限公司,2007,200-300.
- [2] 何健辉, 应光光, 陈志远. 游戏软件设计与开发大揭秘[M].清华大学出版社,2000, 41-112.
- [3] 黄维通. Visual C++面向对象与可视化程序设计(第2版)[M]. 清华大学出版社,2003,10-20.
- [4] Baron Schwartz, Peter Zaitsev, Vadim Tkachenko , Jeremy , D.Zawodny , Arjen Lentz. 高性能MySQL(第2版)[M].电子工业出版社.2010, 50-60.
- [5] W.Richard Stevens. TCP/IP详解卷1:协议[M]. 机械工业出版社,2000,33-87.
- [6] Joe Casad. TCP/IP入门经典(第5版)[M].人民邮电出版社.2012, 45-78.
- [7] 克尼汉.C程序设计语言(第2版新版)[M].机械工业出版社.2004, 56-89.
- [8] Leszek A.Maciaszek. 需求分析与系统设计(原书第3版)[M].机械工业出版社.2009, 45-76.
- [9] 康诺利.数据库设计教程[M].机械工业出版社,2005, 51-102.
- [10] 屈喜龙,雷晓,钟绍波.游戏设计与开发基础教程[M].清华大学出版社.2011, 134-200.
- [11] 姚晓光, 孙决.游戏关卡设计[M].电子工业出版社.2005, 14-45
- [12] 克瓦兹克[美] . 游戏开发核心技术 - 剧本和角色创造 [ M ] .姚晓光,孙决.机械工业出版社.2007, 24-50.
- [13] 陈洪.剑与电—角色扮演游戏设计艺术[M].清华大学出版社.2006, 36-60.

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to [etd@xmu.edu.cn](mailto:etd@xmu.edu.cn) for delivery details.

厦门大学博硕士学位论文摘要库