**毕业设计（论文）任务书**

|  |
| --- |
| **毕业设计（论文）题目：** |
| 基于Unity3d引擎像素RPG游戏“完美记忆”的设计与实现 |
| **设计（论文）的基本内容及要求：** |
| 1. 系统目标   这款游戏是一款像素RPG解密游戏，内含多种解密类游戏的元素，meta元素，让玩家能体验到沉浸感。  游戏主要角色是鸟类拟人，玩家控制的角色是主角团三人，游戏主题是通过主线剧情+支线剧情的方式来表达的，在反应社会现实的同时，向人们传达人与人之间有效的沟通和情谊是有多么重要。  玩家可以在通过控制三个主角体验穿插在解密之间的小游戏，逐步揭开游戏世界观，最终根据玩家的选择走向不同的结局。   1. 核心业务需求   本系统是属于单机游戏，网络部分稍加尝试，交互存在玩家和数据库之间。玩家可以通过控制游戏角色来探索地图内的细节，与部分可交互的道具交互/拾取，背包系统内存放收集的道具，地图内有解密小游戏，包含拼图/音游/与玩家pc交互等玩法，剧情采用根据玩家的选择走向不同结局方式，图鉴系统内可存放当前有价值的记录，存档系统保存玩家当前进度等。   1. 技术路线   游戏引擎使用Unity3D，开发语言使用C#，数据库服务器使用MySQL，使用Live2D技术/UGUI/Koreographer，辅助引擎使用RpgMakerMv和js脚本，等系统架构采用C/S架构。   1. 论文撰写   本系统要采用面向对象方法对系统进行分析与设计，并使用规范的UML图、表和专业术语来描述系统分析、设计、实现、测试过程与模型。并按照软件工程专业论文模版来撰写论文。   1. 参考文献   查阅近三年为主的相关领域文献资料，参考文献主要范围是：基于Unity3D的三维游戏场景设计与实践、基于Android平台的手机游戏的设计与开发、游戏设计、游戏引擎和框架开发等方面的期刊或专著类文献。 |
| **学生接受毕业设计（论文）题目日期**  **第 1 周**  **指导教师签字：**  **2019年11月18日** |