

电子科技大学
大学生创新实验计划项目
申 报 书

项目名称: Unity3D 类 RTS 游戏- Road We On

申 请 人: 龚沁冰

申请金额: 2000

指导老师: _____

联系导师: _____

联系电话: 13438198413

电子信箱: 604384365@qq.com

申请日期: 2017 年 5 月 6 日

电子科技大学计算机科学与工程学院
创新创业中心

一、基本情况

1. 项目情况					
项目名称		Unity3D 类 RTS 游戏-Road We On			
项目性质		<input type="checkbox"/> 研究性项目 <input checked="" type="checkbox"/> 应用性项目			
项目来源		<input checked="" type="checkbox"/> 自主立项 <input type="checkbox"/> 企业命题			
项目起止时间		年 月至 年 月			
申请金额(元)		2000			
2. 申请者情况					
姓名	龚沁冰	性别	男	所在学院	计算机科学与工程学院
学号	2014060108003	专业	计算机科学与技术	联系方式	13438198413
3. 项目组成员情况(包括组长,共5人)					
姓名	性别	学号	主要负责工作		签字
龚沁冰	男	2014060108003	控制层编码		
伍峰	男	2014060108020	架构,模型层编码		
徐楷翔	男	2014060108023	AI 编码		
周子昀	男	2014060107027	UI 编码		
4. 指导老师情况					
姓名	庞晋雁		职称	博士	
所在学院	计算机科学与工程学院		联系方式	13880018673	
5. 联系导师情况					
姓名	李明进		联系方式	15828553352	

二、研究方案

1. 研究目的和意义:

当今快节奏的生活，加速着人们的生活节奏。人们需要游戏来使自己在工作之余得到放松，但却不一定有空闲和精力去研究一个大型的、需要大量技巧和套路的游戏。然而，太过平淡的游戏又无法使大家提起兴趣。于是一类类似于“球球大作战”、“蛇蛇争霸”等的小游戏应运而生，上手简单，却又不失对抗性，妙趣横生。

《Road We On》也是一款新思维上的类塔防游戏，它打破了塔防游戏一成不变的造塔观看风格，变为玩家与玩家之间的互相干扰，使用铁道等通道为载体，利用时间差，制作不同的巧合，在简单的单位的不同时间组合情况下，制造出多种多样的偶然结果，每一个结果都左右着游戏的局势，上手简单，玩家区分度不高，新手也可以跟老司机愉快玩耍，我们有理由相信它会受到欢迎。

趣味小游戏的竞争力不断加强，市场进一步得到开拓。

随着生活节奏的加快，趣味新思维休闲类游戏的发展前景一片大好。随着移动场景的增加、用户碎片化时间增多，休闲类游戏增长迅猛。同时休闲手游面对的玩家群体也很广泛，年龄层分布较广。

移动端小游戏的前景广阔。

2016 年是全球移动游戏行业的里程碑，而海外移动游戏的发展也越来越火热。根据谷歌和游戏调研公司 Newzoo 发表的最新一份报告显示，2016 年全球移动游戏总规模将达到 370 亿美元，中国市场占 100 亿美元，海外市场占 270 亿美元，而预计到 2018 年，海外市场的规模将达到 350 亿美元。同时，预计 2016 年全球移动端游戏的平均付费用户将首次超过 PC 端。

MARKET OVERVIEW & REVENUE POTENTIAL

MOBILE GAMING IS PROJECTED TO BE THE TOP CONTRIBUTOR IN 2016 AND THE FASTEST GROWER TOWARDS 2018



1、 2. 研究内容与方法:

项目研究内容

游戏包括几个主要的功能模块:

游戏主要包含以下模块

登录-角色选择模块;

关卡选择与任务系统;

游戏功能界面与功能实现;

游戏地图部分;

游戏物体的控制与事件;

角色 AI;

多种游戏模式;

多人联网部分;

游戏存档系统;

2、 拟采取与技术路线

编码: 使用 Unity 3D 5 进行游戏的开发, 使用 C#来完成游戏主体。

设计: UI 主要由项目组设计, 3D 模型等自行制作辅以购买。

3、 年度安排

1. 完成游戏基本开发, 并可在 PC、Android、Ios 端正常使用;
2. 完成初期产品市场化包装, 进行推广;
3. 完善模型与界面, 进行游戏的优化, 推出多个上线版本。

3. 研究目标与结果:

总体目标

完成主程序模块的编写；之后尽可能添加进预想中的 20 种不同单位和 5 种不同地形，使得游戏不仅可玩性强，更要元素丰富生命周期长；美化界面；尝试完成互联网服务器对战。

1、 考核指标

本游戏可以从以下几个方面进行考核：

游戏的可玩性；

扩展功能的实现数量；

界面的风格与效果；

整体的游戏体验。

2、 预期成果

完成一款趣味十足、可玩性高、内容丰富、生命周期长的有着单机过关模式以及小游戏模式的游戏。尝试实现简单的联机对战功能。

4. 研究进度及安排:

6-9 月份: 完成主程序功能编写;

9-10 月份: 完成主要的游戏模式和基础美工, 制作出基础半成品;

11 月份: 添加小游戏模式;

12 月份: 润色细节, 清除主要 BUG, 平衡游戏参数, 进行可玩性提高。

1-3 月份: 实现简单的联机功能。

5. 经费来源及使用计划:

开支科目	预算金费 (元)	主要用途
预算经费总额	1000	
1 耗材费	0	
2 加工费	0	

	3 图书资料费	600	购买 unity 学习图书	
	4 打印复印费	100	打印各类材料	
	5 交通费	100	调研	
	6 其他	200	购买云服务器	

三、审批情况

1. 指导老师推荐意见:

签字:

年 月 日

2. 联系导师推荐意见:

签字:

年 月 日

3. 专家组推荐意见:

签字:

年 月 日

4. 学院推荐意见:

签章:

年 月 日