1. 选题动机

组内成员均对游戏制作有一定兴趣，想通过此次机会体验游戏制作的过程，基于unity开发一个RPG小游戏，由于期末考试临近，故想到以考试为主题进行游戏的设计。

1. 功能设计
2. 角色的移动
3. 设置地图的障碍限制移动
4. 角色能够使用不同的武器进行攻击
5. 受到攻击以及捡到血包血量的变化
6. 设计Npc能够对话并设计一定的剧情
7. 技术难点
8. 游戏数据的存储
9. 角色的武器切换以及切换武器之后的攻击变化
10. 小组分工
11. 场景地图的设计（包括障碍物，血包，陷阱等）
12. 角色的功能实现
13. 怪物的功能实现以及npc的设计
14. 玩家的登录以及游戏的存档