**C#大作业选题报告**

1.选题动机

近年来，随着黑神话悟空和糖豆人的爆火，国产单机游戏经历了很长一段时间的寒冬又重新回到大家的视线中。Steam平台上也不乏鬼谷八荒，戴森球计划等优秀的国产单机游戏作品。在我国的版权保护尚不完善的时候，盗版横行导致国产单机游戏发售甚至无法回收成本，国内大部分游戏厂商也预见了手游的生命周期之长，赚钱之快，迅速扎堆投入手游的研发之中。尽管从历史发展角度来看，单机游戏的发展前景不能达到手游的盛况，但是其仍然拥有独特的魅力。我们组将要实现的就是一款2DRPG冒险解谜游戏。

2.功能设计

游戏简介：本游戏计划设计为一款单机2DRPG解谜类游戏。玩家扮演主角，控制主角行动，可在地图上行走，点击npc触发对话和剧情，并可进入解谜，成功解谜后可解锁新地图并按形状拼接至已有地图。

主要功能：

1. 玩家通过键盘WSAD键在地图上行走
2. 可拾取地图上掉落的工具
3. 行动至npc触发范围内与npc进行对话，鼠标点击交互或者键盘固定按键推动对话
4. 玩家通过解谜后获得新地图块，拼接至当前可拼接处来扩展地图。

ps.

拼图部分可参考游戏《无尽旅图》

解密部分可参考游戏《绣湖》

**3.技术难点**

① 基础场景构建

② 地图衔接判断

③ 地图拼接后的整体延展视图

④ 道具拾取及使用

⑤ 设计关卡脑洞转换为代码实现

**4.小组分工**

方锦琰：美工+整体画面实现+

吴谢缘：剧情设计+关卡代码实现