# 项目名称

| *砖块大乱斗* | *Fight with Block* |
| --- | --- |

# 组队介绍

| **赛区** | 西南 | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **参赛队员** | **学校 + 年级** | **姓名** | **手机** | **邮箱** |
| **队长** | **电子科技大学2014级** | **彭亮** | **15828102252** | **183827350@qq.com** |
| **队员** | **电子科技大学2015级** | **潘逸逍** | **18228550933** | **552448191@qq.com** |
| **队员** | **电子科技大学2015级** | **金欣宇** | **13706840703** | **1401675582@qq.com** |
| **队员** | **电子科技大学2016级** | **罗雪庭** | **13982252229** | **532599913@qq.com** |
| **指导老师** | **电子科技大学** | **李贞昊** | **18482284040** | **zhenhaoli@uestc.edu.cn** |

# 项目介绍

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 游戏模式 | 单机 | √ 多人联网 |
| 游戏类型 | 角色扮演 | √ 动作射击 |
| 格斗对战 | 平台跳跃 |
| 竞速飞行 | 策略 |
| 音乐 | 休闲解密 |
| 社区养成 | 其他 |
| 发布设备 | √ PC | √ Xbox主机 |
| 平板/手机 | VR |
| 其他请补充\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |
| 开发引擎 | Unity | √ Unreal |
| 其他\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |
| **技术使用**  **(如果没有可以不填)** | XPA | Cross-Network |
| Hello Cortana | Windows Ink |

# 项目概念

|  |
| --- |
| *中文*   * *项目概念，*   随着这些年电子竞技的概念深入人心，团队竞技游戏也变得非常的流行与火热（如：英雄联盟、守望先锋、DOTA2），但是过于的提倡竞技却使人们玩游戏时越来越偏离了游戏的初心：娱乐，人们开始为了取得更高的成绩而玩游戏——玩游戏就是为了赢。不可否认，游戏赢的一方会获得极大的快感，但输的一方却是愤怒加扫兴。那是否能将娱乐与团队游戏相结合，做出一款团队娱乐游戏呢？不管是赢家与输家，都能在欢声笑语中进行游戏，这也许就是值得我们思考的事。   * *游戏类型*   团队对抗（娱乐型）   * *游戏核心玩法.*   每局游戏中，玩家需要选择一名角色（不同的角色有不同的技能）在一张由方块组成的地图中进行游戏。玩家需要挖掘地图方块来作为武器，将方块投向敌方玩家来进行攻击；或者将方块放置在地图中构成自己强大的防御工事。不同方块有不同属性，所造成的攻击效果与方块和玩家的属性有关，玩家所能携带的方块有限，如何利用有限的方块打出精彩的效果、或者构建巧妙的地形来对抗敌方玩家，都需要玩家自己去发觉。 |

# 项目计划

|  |
| --- |
| 2.10-2.20 完成详细的策划方案  2.21-3.1 游戏框架搭建  3.2-3.5 开发局域网联机功能  3.6-3.20 完成游戏核心机制  3.21-3.28 制作游戏UI  3.29-4.10 添加美术、音效、动画  4.11-4.14 完成可运行的demo  4.14-5.31 对游戏性、bug进行修缮，丰富游戏角色 |