**项目发布方：SDUOJ**

**项目定义：**

unity引擎下的游戏开发。我们要利用unity工具制作一款简单的2d横版即时战斗游戏或者联网对战卡牌游戏。用户可以实现单机或者联网游戏体验，在游戏过程中放松自身。

unity是一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎。许多知名的游戏比如FGO、王者荣耀都是从该平台上开发的。我们可以利用该平台实现高效的产品开发以及维护。

项目针对的受众是对相关游戏有需求的用户。

**技术实现：**

使用unity3D引擎开发游戏需要熟悉软件自身的图形界面操作以及掌握一门游戏开发脚本语言（C#、UnityScript或Boo），初步要实现的项目是2d横板闯关即使战斗游戏。  
1.场景的搭建  
 绘制好一个场景单元后存到项目的Assets中，添加到场景内设定坐标、分选层后按需求赋予调整物理属性，设计整个场景并重复添加场景单元来实现它。  
2.人物  
 角色控制脚本Character.cs，将人物的坐标移动与摄像机的位置移动绑定在键盘上，敌人ai战斗脚本使用行为树控件，攻击与技能的实现同样依靠脚本，调整细节诸如平滑行进过程等。  
3.交互和战斗机制  
 与场景和敌人的交互（传送、消灭）使用脚本实现，同时在提高战斗可玩性上使用大的代码量。

**项目计划：**  
筹备期（1个月）  
 安排人员分工，指定游戏的风格，商讨游戏的具体玩法和内容，开发人员熟悉游戏开发所需要的开发环境和平台。团队对游戏的制作方向有所把控，制作项目开发计划表。  
开发阶段（2个月）  
 按照筹备期的具体安排，程序和美术按照计划表并行工作，进行游戏的开发。争取两个月内完成游戏的初版制作。  
测试阶段（1个月）  
 对游戏开发的初版进行小范围内测，团队审核游戏是否完成计划的游戏内容和功能，开发人员对游戏进一步完善。接着扩大测试规模，对测试人员反馈的bug进行修复。  
交付（1个月）  
 游戏开发基本完成，团队交付游戏项目，根据项目方的意见和反馈，进行游戏修补，并视情况进行游戏的后续开发工作。