**本科毕业论文（设计）开题报告**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 题 目 | 基于Unity3D的MMORPG游戏——“万法大陆”的设计与实现 | |
| 课题研究的背景与意义：（综述国内外相关研究现状；阐述课题的研究目的、意义）  MMORPG游戏是先从国外开始兴起，然后再引入国内的。自MUD诞生起，到1992年第一款图形网络游戏《无冬之夜》的诞生，再到1996年第一款真正意义上的3D图形网络游戏《子午线》诞生，到UO、EQ、天堂、传奇等网络游戏风靡，到魔兽世界的诞生，再到今天这样一个百花齐放百家争鸣的市场。  通过研究MMORPG游戏的设计与实现，能够有助于提高本人的专业技术和素养。尤其是设计并实现一个3d MMORPG游戏，可以更了解MMORPG游戏的设计和策划流程，提高本人的游戏设计能力和数值策划能力。 | | |
| 主要研究思路和方法：（基本思路、工作重点、技术路线等）  （1）玩游戏。  （2）了解游戏策划的流程与细节。  （3）熟练掌握实现MMORPG游戏所需要的引擎技术。 | | |
| 工作进度安排：  接受任务： 10月15日 —— 12月10日  开题报告： 12月10日 —— 1月6日  实施研究： 1月6日 —— 4月20日  完成初稿： 4月20日 —— 5月10日  修改定稿： 5月10日 —— 5月20日  成绩评定： 5月20日 —— 6月1日  答 辩： 6月1日 —— 6月12日 | | |
| （以上内容由学生在教师指导下填写） 学生签字： 一开、二开提交日期不同 | | |
| 指导教师  审核意见 | | 同意按开题报告开展毕业设计工作  签名： 一开、二开提交日期不同 |