# **Unity不完全自制游戏纸箱战争项目记录（20180718）**

作者：[Pluto](http://gad.qq.com/user/index?id=2267380)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/270572>

截止到昨天上午，纸箱战争的项目就结束了，总体消耗时间大约为三周左右，代码总量大致是7000行，

游戏最终还是从完全原创变成了百分之八十原创。

因为周六的下午要召开产品发布会，而周五晚上我的项目还没有任何声音。

对于战争游戏来说，声音固然重要，不然就不会产生那种身临其境的感觉，让玩家有想要游玩的冲动。

最终在周六上午我妥协了，从资源网站上找了几段不知道来源的生效给加了进去，不得不说，效果确实好了很多，但也很遗憾，原创计划最终还是破产了。

事后分析，导致这一原因的本质有两点：

一．本人的能力不足

二．时间太短

在游戏还未着手开发的阶段我构思了很多有趣的想法，最终都因为时间的原因没能加入到游戏中来，这是一件相当遗憾的事情。

为了这次的产品发布会还特意找朋友剪辑了一个游戏的宣传视频，视频链接放在了下面，对游戏的大致内容都呈现了出来。

以下是宣传视频的内容：

<https://www.bilibili.com/video/av27412384>

以下是游戏第十二次迭代后的百分之八十原创版本：

链接：https://pan.baidu.com/s/1NDTutU-dbTVs2uvzMVi-8w 密码：i350

说一下接下来的工作，到现在为止，这段时间的学习工作就结束了，接下来的一个月到两个月的时间内会抽空完善一下项目？或者是想办法自己配音给弄成百分百原创游戏？都是有可能的。

最后谢谢大家的关注，再见。