## 背景介绍

针对你的毕业设计，你可以按照以下步骤来撰写背景介绍：

1. 介绍解密游戏的概念和特点：简要介绍解密游戏的特点和玩法，以及2D横面解密游戏的独特性和与其他解密游戏的区别。

2. 分析解密游戏市场和发展趋势：介绍解密游戏在国内外的市场情况和发展趋势，例如市场规模、用户需求等。

3. 描述游戏的设计思路和目标：阐述你设计的游戏的设计思路和目标，包括游戏的玩法、玩家角色等，以及游戏的主要特色和创新点。

4. 介绍相关技术和工具：介绍你在设计游戏过程中所使用的相关技术和工具，例如游戏引擎、编程语言、美术设计工具等。

5. 分析游戏的市场前景和未来发展：分析你设计的游戏的市场前景和未来发展趋势，并探讨游戏的可持续发展方向和策略。

在写背景介绍时，需要注意以下几点：

1. 突出你设计的游戏的独特性和创新点，让读者能够清晰地了解你的设计思路和目标。

2. 需要使用专业术语和语言，体现出你的学术素养和研究水平。

3. 介绍数据和信息时，需要引用可信的来源和文献。

4. 注意论文的格式和排版，符合学术论文的撰写要求。

## 解密游戏的特点：

解密游戏是一种以解决谜题、破译密码为主要玩法的游戏类型。该类型游戏通常需要玩家在游戏中观察、思考、推理，通过收集、分析游戏中提供的线索和信息，最终解决游戏中的谜题或密码。解密游戏包括了各种类型的游戏，例如逃脱游戏、推理游戏、密室逃脱等。

解密游戏的特点包括：

1. 谜题设计：解密游戏需要玩家通过解决谜题、破译密码等方式来推进游戏进程，游戏中的谜题设计需要有一定的难度和挑战性，同时也需要合理的难度递进，让玩家能够逐步提升解密能力。

2. 线索收集：在解密游戏中，玩家需要通过游戏中提供的线索、物品等方式来获取信息，这种线索收集和信息分析的过程需要玩家具备一定的逻辑思维和分析能力。

3. 推理思维：解密游戏需要玩家通过推理和思考来解决游戏中的难题，需要玩家具备一定的推理能力和思考能力，同时也需要让玩家具备一定的耐心和毅力。

4. 互动性：解密游戏通常是一种单人游戏，但是也可以增加多人合作和竞争的元素，使得游戏更具互动性和趣味性。

5. 美术表现：解密游戏通常会有一定的美术表现，例如游戏场景、角色设计等，这些美术元素可以提升游戏的可玩性和吸引力。

总的来说，解密游戏是一种需要玩家具备一定的智力和心理素质的游戏类型，其玩法和特点给玩家带来了挑战和乐趣，同时也可以锻炼玩家的思维能力和逻辑能力。

## 论文目标

在写毕业设计的论文目标时，你需要明确你的研究目的和预期结果，以便让读者了解你的研究重点和价值。以下是一些写毕业设计论文目标的指导：

1. 研究领域：首先，你需要明确你的研究领域和研究对象，比如是否是软件开发、数据分析、系统设计等，以便让读者知道你的研究方向。

2. 研究现状：介绍你所研究的领域或问题的研究现状，包括相关的文献综述和已有的研究成果，以便让读者了解该领域的研究现状和问题。

3. 研究问题：明确你所要解决的研究问题和研究目的，以便让读者知道你的研究重点和价值。研究问题应该是具体和明确的，可以采用问句的形式来表达，例如：“如何提高软件开发效率？”、“如何优化数据库性能？”等。

4. 研究方法：介绍你所采用的研究方法和技术，包括数据收集、分析和处理的方法，以及实验设计和模型构建的方法，以便让读者了解你的研究设计和实验过程。

5. 预期结果和贡献：清晰地描述你预期的研究结果和对该领域或问题的贡献，说明你的研究成果对学术或实践有何意义和影响。例如，你的研究结果能够为该领域的实践提供指导，或者填补已有研究的空白。

以下是一个范例：

本文旨在研究如何提高软件开发效率。通过对现有软件开发过程中存在的问题进行分析和总结，本文提出了一种全新的软件开发流程，并采用实验验证了其有效性。本研究的主要贡献是提供了一种可行的软件开发流程，能够有效提高软件开发效率，并对软件开发领域的实践和研究具有重要意义。

针对你的毕业设计——2D横面解密游戏，你可以参考以下范例来撰写论文目标：

本文旨在设计并实现一款2D横面解密游戏，以提供给玩家一种有趣的游戏体验。本研究将采用Unity 3D游戏引擎和C#编程语言开发游戏，同时探索和分析解密游戏机制和设计要素，以实现游戏的可玩性和趣味性。本研究的主要贡献包括：

1. 设计和实现了一款有趣、创新和富有挑战性的2D横面解密游戏，能够吸引玩家，并提供一种独特的游戏体验。

2. 探索和分析了解密游戏的机制和设计要素，包括游戏难度、游戏关卡设计、游戏道具设计等，为游戏设计和研究提供了参考。

3. 实现了游戏的关卡编辑器，为用户提供了自定义游戏关卡的功能，增加了游戏的可玩性和可扩展性。

4. 评估和测试了游戏的可玩性、趣味性和用户体验，为游戏的改进和升级提供了参考和建议。

通过本研究的探索和实践，我们能够深入了解解密游戏的机制和设计要素，提高游戏设计和开发的水平和能力，同时也能够为游戏玩家提供更好、更有趣的游戏体验。

## 背景回顾

Certainly! For your 2D horizontal puzzle game, there are several approaches you can consider for your background review. Here are a few ideas:

1. Competitive analysis: You can review similar 2D horizontal puzzle games that are currently on the market and analyze their strengths and weaknesses. This can help you identify areas where you can differentiate your game and make it stand out.
2. Game mechanics: You can review existing puzzle game mechanics and analyze how they can be applied to your game. For example, you can look at how games like Candy Crush or Tetris use different puzzle mechanics to engage players.
3. Game design elements: You can review different game design elements such as level design, character design, and art style. This can help you identify best practices and trends in game design that you can use to create a well-designed game.
4. Narrative elements: You can review how other games incorporate narrative elements into their puzzle gameplay. This can help you develop a compelling narrative for your game that engages players and motivates them to progress through the game.
5. User experience: You can review how other games handle user experience and interface design. This can help you create a game that is intuitive and easy to use, which can make it more appealing to players.

By conducting a thorough background review, you can gain insights into what works and what doesn't in puzzle game design, which can help you create a game that is engaging, enjoyable, and successful.

当然!对于你的2D水平益智游戏，你可以考虑一些背景审查方法。以下是一些建议:

竞争分析:你可以回顾目前市场上类似的2D水平益智游戏，分析它们的优势和劣势。这能够帮助你明确自己的游戏可以在哪些方面脱颖而出。

游戏机制:你可以回顾现有的益智游戏机制，并分析如何将其应用到你的游戏中。例如，你可以着眼于《Candy Crush》或《俄罗斯方块》等游戏是如何使用不同的谜题机制去吸引玩家。

游戏设计元素:你可以回顾不同的游戏设计元素，如关卡设计、角色设计和美术风格。这可以帮助你识别游戏设计中的最佳实践和趋势，从而创造出一款设计精良的游戏。

叙事元素:你可以回顾其他游戏是如何将叙事元素融入谜题玩法的。这可以帮助你为游戏开发一个引人入胜的故事，吸引玩家并激励他们在游戏中前进。

用户体验:你可以回顾其他游戏是如何处理用户体验和界面设计的。这可以帮助你创造出直观且易于使用的游戏，从而更吸引玩家。

通过进行彻底的背景审查，你可以深入了解解谜游戏设计中哪些可行，哪些不可行，这可以帮助你创造出一款吸引人、有趣且成功的游戏。

玩法机制:你的竞争对手使用什么谜题机制?它们与你自己的游戏机制有何不同?你的竞争对手采用了哪些独特的游戏玩法元素，你是否可以将其整合到自己的游戏中?

美术风格:你的竞争对手使用什么美术风格?它和你自己的艺术风格有什么不同?在美术风格上是否有什么趋势可以融入到你自己的游戏中?

用户体验:你的竞争对手是如何处理用户体验和界面设计的?有没有什么特别有效或特别吸引用户的功能或设计元素?

营销策略:你的竞争对手如何营销他们的游戏?他们用什么渠道来接触受众?有没有什么成功的营销策略可以应用到你自己的游戏中?

通过进行竞争分析，你可以更好地了解2D益智游戏的市场，并找到使你的游戏脱颖而出的机会。这可以帮助你对游戏的设计、玩法和营销策略做出明智的决定，并增加你创造成功产品的机会。

玩法机制:《寂静岭》的一大标志性玩法机制便是使用心理恐怖元素，如扭曲的环境和令人不安的音效。其他生存恐怖游戏，如《生化危机》和《Outlast》，也使用这类机制在玩家中创造恐惧和紧张感。然而，《寂静岭》以其更为微妙和心理学的恐怖手法而闻名，这使得它有别于其他游戏。

色彩:你的游戏配色可能会受到当时的时尚趋势和流行文化的影响。例如，使用明亮大胆的颜色可以反映出当时充满活力的能量，而更柔和的配色方案可以反映出当时的经济挑战和不确定性。

建筑和环境设计:你的游戏的建筑和环境设计可能会受到21世纪和2010年代中国城市景观的影响。这可能包括结合中国传统建筑的元素，以及反映这一时期中国城市快速发展和现代化的现代和当代设计元素。

## 3.1Approach

1. Agile development: Agile development is an iterative and flexible approach to software development that emphasizes collaboration and responsiveness to change. This approach may be well-suited to game development, as it allows for frequent testing and iteration of game mechanics and design elements. Within the agile development framework, you may consider using specific methodologies such as Scrum or Kanban to manage your project.  
   敏捷开发:敏捷开发是一种迭代的、灵活的软件开发方法，强调协作和对变化的响应能力。这种方法可能非常适合游戏开发，因为它允许频繁测试和迭代游戏机制和设计元素。在敏捷开发框架中，您可以考虑使用特定的方法，如Scrum或看板来管理您的项目。
2. ~~Waterfall development: Waterfall development is a linear approach to software development that emphasizes planning and documentation. This approach may be appropriate if you have a clear and well-defined set of requirements and design specifications for your game. However, it may be less flexible and adaptable than agile development.~~
3. User-centered design: User-centered design is an approach that focuses on understanding the needs and preferences of the end-users of a product. This approach may be particularly relevant for game development, as it can help to ensure that your game is engaging and enjoyable for your target audience.
4. Requirements gathering: To gather requirements for your game, you may consider using techniques such as interviews, user surveys, or focus groups. These methods can help you to better understand the needs and preferences of your target audience, and can inform your design decisions.
5. Prototyping: Prototyping is a technique for quickly testing and iterating on design concepts. In game development, prototyping can be particularly useful for testing game mechanics and user interfaces before committing to a full-scale development effort.

When describing your software development methodology in your thesis, be sure to provide a clear and detailed explanation of the approach you are using, as well as the specific methods and techniques you are employing. Discuss the advantages and disadvantages of your chosen approach, and evaluate its effectiveness in achieving the goals of your project.

Iterative development: With an agile approach, you can develop your game's narrative in an iterative and flexible manner. This means that you can test and refine different story elements and character arcs throughout the development process, rather than having to finalize the entire narrative upfront. This can help to ensure that your game's narrative is engaging and meaningful for players, and can help to avoid potential roadblocks or issues later in the development process.

迭代开发:使用敏捷方法，你可以以迭代和灵活的方式开发游戏叙述。这意味着你可以在整个开发过程中测试和完善不同的故事元素和角色弧，而不是预先确定整个叙事。这有助于确保你的游戏叙述对玩家来说具有吸引力和意义，并有助于避免开发过程中的潜在障碍或问题。