# Bunker Treasure Report

## 游戏概述：

要研发的游戏的名字是《BunkerTreasure》，是一款2D像素解谜游戏，Cyber朋克和神秘风格。欲发布平台是PC、Android和IOS，第一版需要开发大约10关。

游戏玩法是玩家控制一个10X10格子场景的横竖变换。一方面阻止外来入侵者偷取Bunker中的Treasure，另一方面通过拼接和消除场景中的特殊格子来获得力量。力量分为道具类和被动能力类。道具类又分为无目标使用类型，和指定目标使用类型。

## 创新内容：

1. 对CyberPunk和远古神秘风格的像素绘制，以及像素动画的绘制表现
2. 对代码架构的创新，在Unity中尝试使用MVC的架构格式。
3. 对关卡的设计，以及入侵者的AI设计

## 开发工具：

开发引擎：Unity3D

开发语言：C#

开发IDE：Visual Studio 2017

像素绘制软件：Asprite

## 开发细节：

### 项目拆分

1、项目为2D游戏项目，场景分为5个，Entance，LogoScene，Main Menu，MainGame，EndGame

### 项目时间安排

### 美术任务细节

### 程序任务细节

## 结果和思考：