射死大鸡怪前景文档

修订历史记录：

2017.7.13

2017.7.15

**1.简介**

目的：

该前景文档主要为了明确一些系统的需求和软件的特性。鉴于该次我们团队主要是为了要做一个游戏，而游戏的需求和特性又比较明显有针对性，所以该文档会突出重点而不会太泛化。

范围:

该前景文档影响所有软件开发过程初始阶段中的制品。

**2.定位**

商机：

游戏一旦做的好，就可以拿到市场上，各大游戏平台发售。当然最大的目的还是为了做一个好游戏，来让自己满足：）

问题：

既然是游戏，那么肯定会有游戏遇到的最大问题：

有谁会来玩这个游戏？有谁会对这个游戏感兴趣？

这也应该是每一个游戏应该会面对到的问题了。我们会在游戏上加一些特性来满足这个游戏的趣味性。这可能也正是这个软件的定位。作为一个3D射击游戏，我们将在出色的画风以及高超的渲染技术上取得优势。在技术细节上前景文档就不透露太多，但是这个游戏的游戏引擎全是手工打造，为的就是高潮的性能。

**3.涉众和用户说明**

涉众：

涉众就只有我们团队！没错！我们团队承包了所有的游戏本体的开发以及各种游戏资源包括美术资源和音乐资源的开发。

用户：

我们是一个新晋的团队，在市面上可能是还没有一丝影响力的啦：（所以要开个好头！致力于提升用户游戏体验的我们，相信能用这款游戏打入市场。

**4.产品概述**

经过考虑，用户都能轻松的解决在游戏中遇到的问题。如果有BUG的话，可以轻松的在游戏平台社区上找到我们让我们及时发布新版本，所以问题不是非常大。游戏的开发也会非常的迅速，作为一个高效专业的团队，我们有这个信心。

**5.产品特性**

主要简述一下游戏的各种特性和我们这款游戏的一一对应吧。

趣味性：两个字就是好玩！在一个3D的世界里，玩家通过不停的射击来获得无尽的趣味！

上手度：可以说是轻松上手吧，因为是很简单的FPS的操作。

美术：画风非常的清丽！在像素风和卡通风的回廊之间我们的游戏取得了非常好的平衡，相信每一个玩家都会收获极好的观感体验。

音乐：我们有一个专业的电音DJ和自体轻音乐人的加盟，音乐的质量没话说。再加上两位音乐人都是深谙游戏配乐的，这款游戏的配乐估计可以震撼上市。

**6.其他**

这款游戏首先还是作为一个实训的结果，其次应该会尽量争取在steam等游戏平台上发布。别的就没什么啦！