

软件工程二组——游戏开发个人报告

陈政培 17363011

一、小组工作

我们小组的项目是制作一款武侠/仙侠主题的动作冒险类游戏，游戏采用2D横版过关的方式，使用即时战斗制，配合丰富的游戏剧情推进游戏，让玩家在一边享受激烈的战斗的同时，能够一点点揭开这个世界故事，享受沉浸式的游戏体验。

开发团队采取的是模块化的设计方式，使用快速实现模型，首先完成一些基础功能，制作出游戏demo评价游戏后续可行性。再逐渐丰富完善内容，最终开发出完整的游戏。我们使用的游戏开发引擎是unity，基于其教程的丰富度和开发的简洁。由于游戏开发整体工作量非常大，我们的时间有限，目前只完成了第一次迭代，实现了游戏的基本功能。

我们将小组按照游戏开发几个大的板块分成了多个任务组，有主界面组、战斗系统组、剧情组、数值策划组。

主界面组完成了游戏的开始游戏界面、设置界面、人物界面、游戏（地图）界面的设计以及附属的功能，比如开始游戏界面可以创建新的游戏存档和读取已有游戏，设置界面可以调节游戏画面尺寸、游戏画面亮度等简单功能，人物界面可以查看人物的具体属性值以及装备，游戏界面作为游戏的主要界面，从该界面可以进入游戏副本、游戏剧情、人物界面等。

战斗系统组制作了一个普通的闯关关卡和一个boss关卡，玩家在关卡中可以通过键盘控制人物移动和攻击，移动包括了横向的跑动和跳跃，攻击包括普通攻击和组合键释放的特殊攻击，特殊攻击需要消耗蓝量，蓝量不足将无法使用。关卡中的怪物会主动攻击玩家，玩家血量为0则失败，怪物同样也可以被玩家消灭。

剧情系统采用了文字冒险类游戏的剧情表达方式，即使用人物立绘、对话、背景的不断切换，将剧情呈现给玩家。目前剧情方面敲定了世界观内容，玩家所使用人物的背景故事，和一个独立的故事，文本字数一万余字，该故事已经完整地放入游戏中，可从游戏地图进入。

数值策划提出了三种职业属性成长曲线，角色升级经验曲线，伤害计算公式，不同等级所对应的怪物属性等一系列数据内容，这部分内容详细请查看数值策划的详细设计部分。并最终将数值系统融入到了游戏中。

最终完成的游戏demo可以实现一个玩家全流程体验，包括进入游戏-设置游戏-新建/读取存档-选择关卡-战斗升级-人物属性界面-进入下一关-击败boss-保存游戏。剧情方面拥有一个完整的故事线，但是碍于游戏内容策划和游戏美工缺乏，只引入了一小章节的剧情。角色道具装备、经验加成等进阶开发工作将会是下一阶段的任务。在本次课程结束后，我们希望团队里有兴趣的同学继续留下来开发，并联系到美工、策划相关的外来人员加入团队，把这个游戏完整的开发出来。

二、个人工作

我在本次游戏开发工作中，担任了牵头人、组织策划者、开发人员的角色。主要编写了可行性报告，参与了数值策划的详细设计，并在主界面组参与开发工作。

1. 首先我带着开发一个2D横版过关游戏的规划联系到徐扬，并初步达成开发一款武侠/仙侠主题的2D横版过关游戏的想法。成立小组后，我和徐扬分别找到了一部分现小组的成员，并通过一次微信文字会议确立了未来的开发方向和基本开发分工。

2. 我作为初期策划者，独立编写了游戏可行性分析和用户需求分析，并且合作开发了早期第一版本的游戏开发文档，明确了游戏按照多个任务组，主界面组、战斗系统组、剧情组、数值策划组的开发方向。后由于观察到小组的沟通和工作效率低下，我研究了钉钉软件的使用方法，并正式将小组的工作平台转移到钉钉，并确定了每周固定的会议。

3. 中期策划工作，我主要参与合作了游戏数值策划工作，和数值策划小组合作研讨了游戏基本的数值属性分布，并合作制作了数值策划的详细设计。

4. 后期我主要加入到主界面组进行开发工作，期间制作了游戏（地图）界面，并合作制作了人物属性和主界面。

三、组员打分

我认为我们游戏开发小组的工作性质和工作内容与普通的软件开发还是有较大的差异的，游戏开发中的代码开发散布到了各个环节，而我们小组人数有限，所以每一个同学都付出了很大的努力开发自己相关的内容。而我本人除了开发工作还参与了大部分策划和组织工作，所以我更加清楚的知道每一个环节上的工作量都不容小觑。所以我觉得我们小组每一个成员都非常踏实地参与到了整个游戏开发的流程，所以打分上我认为各位成员不会产生特别大的差距。应该给每一个努力付出的人他们应得的分数。

徐扬：100分

主要负责了剧情组的开发工作，组长组织工作

陈政培：99分

主要负责了主界面组开发工作，编写了可行性分析和用户需求

李家康：99分

主要负责了战斗系统组开发工作，参与了可行性分析的工作

林俊发：99分

主要负责了战斗系统组开发工作

陈元龙：99分

主要负责了主界面组开发工作

蔡云龙：99分

主要负责了剧情组开发工作