**时间安排：**

作为一个课程项目，我们的游戏开发的进程将尽量与课程的进度相吻合。因此，在时间的安排上大致分为4个阶段，预计起止时间为2个月。

第一阶段，为游戏基本概念的构思，该阶段需要的时间为1个月。

在这个阶段，团队成员将从游戏的题材、类型和风格等方面考虑，同时综合考虑团队的技术能力，选择一个合适的游戏类型，并形成初步的概念，最终完成游戏开发建议书的撰写。到目前为止，这个阶段已经结束。

第二阶段，为游戏的规划和技术调查，预计时间为两周。

在这个阶段，团队成员将对游戏进行整体规划，勾勒出游戏的大体雏形。在明确了游戏的结构的基础上，给团队成员分配具体的开发任务，并对游戏开发过程中涉及的技术及工具进行调查和学习。这个阶段完成时将形成游戏的编程技术报告。

第三阶段，为游戏的开发和测试阶段，该阶段的时间预计为两周。

在这个阶段，游戏的策划、编程和美工将同时进行开发，实现一个完整的程序。然后，我们将对游戏进行内测 或者公测，根据测试的结果对游戏进行相应的修改和完善。

第四阶段，为游戏开发文档和技术手册的撰写，这个阶段的时间为本课程的剩余时间。

**预算：**

作为一个课程项目，除了团队成员的人力及时间支出外，我们采用的开发平台及工具均为开源软件或免费的商业软件，因此暂无额外的预算。

**风险**：  
1.技术风险

游戏开发的过程中存在着许多不确定的因素，，而我们对于此类不确定因素的了解很少，更没有能力去控制这些因素。也许虽然在开发前期已经做了完善的研究，但是也会有令人意外和突如其来的状况发生，加上团队成员之间对游戏的认识可能存在着不同，这些都容易导致风险的产生。游戏开发需要技术的支持，而诸如路径查找、游戏引擎渲染这一类的技术都具有一定的风险性。比如，游戏的动画和图像是依靠游戏引擎来支持的，在设计游戏时为了保证画面的质感可能会影响游戏的流畅度，从而影响游戏反体验。

2.内容风险

游戏的趣味性是游戏设计的主要目标，趣味性不足往往导致游戏的失败。但是，在游戏的开发过程中，我们并不知道所设计的游戏内容会不会让玩家觉得有趣，因此存在风险。另外，游戏的关卡设计中也存在着风险，关卡的难度太高或者太低都会导致玩家对游戏失去兴趣。

3.管理风险

作为一个团队开发项目，团队合作非常重要。团队的每个成员都有着明确的分工，有存在着相互影响的关系。而在具体操作的过程中可能会出现人员缺失不到位的现象，使得游戏开发存在较大的风险。另外，时间的安排上也存在着风险。各个阶段时间的合理安排对于游戏的开发有着重要的影响，如果没有合理地安排好开发进程，可能导致无法按时完成游戏的开发。