**1. 技术可行性**

**核心问题**：现有的技术能力是否能满足游戏开发需求？

**分析**

* **开发工具**：本项目使用 **RPG Maker MV**，该引擎适合 2D 视觉小说类游戏，支持 JavaScript 扩展，技术门槛较低，可行性高。
* **脚本编写**：游戏涉及较多自定义系统以及插件编写，如调查、对话、推理、分支剧情等，所以需要一定的 JavaScript 编程能力，但同时社区插件较多，可减少开发难度。
* **美术与音效**：需要原创角色立绘、场景美术、UI 设计，以及背景音乐和音效，若团队具备美术和音频制作能力，则可行性高；否则可能需要外包。
* **测试与优化**：RPG Maker MV 自带调试工具，但对高复杂度交互支持有限，可能需要额外优化脚本性能。

**结论**

🔹 **技术可行性较高**，但取决于团队对 RPG Maker MV 的熟悉程度以及能否高效利用插件和自定义脚本。

**2. 经济可行性**

**核心问题**：资金预算是否足够？开发是否能带来经济回报？

**分析**

* **成本构成**：
  + RPG Maker MV 购买成本
  + 美术资源（购买素材）
  + 音频制作（配音、BGM 可能需要额外资金）
  + 服务器和平台费用（如果要上线分发，如 Steam、epic）
* **盈利模式**（如果有商业化考虑）：
  + **免费发布**：社区传播，提升影响力，但无直接经济回报。
  + **付费模式**：粉丝众多的同人游戏有一定的盈利空间，例如提供 DLC 或周边。
  + **众筹支持**：可通过粉丝众筹（如 Patreon）获取开发资金。

**结论**

🔹 **经济可行性中等**，如果团队是志愿者或成本控制良好，则可行；如需大量外包投入，可能面临资金短缺问题。

**3. 时间可行性**

**核心问题**：是否可以在计划时间内完成开发？

**分析**

* **WBS 计划**：游戏开发流程清晰，包含策划、美术、音频、开发、测试、发布等环节。
* **开发周期**：
  + 小型同人游戏一般需要 **3-6 个月**；
  + 若团队规模小或资源有限，可能拖长至 **6-12 个月**。
* **风险因素**：
  + 业余开发者的可用时间较少，可能影响进度。
  + 剧情设计、分支测试、Bug 修复等可能超出预期。

**结论**

🔹 **时间可行性一般**，如果团队成员都是兼职开发，可能需要适当调整进度，分阶段发布 Demo 或测试版本。

**4. 资源可行性**

**核心问题**：是否有足够的人力、软件、硬件资源支持开发？

**分析**

* **人力资源**：
  + **策划**：1-2 人，负责剧情、玩法设计。
  + **程序**：1-2 人，负责 RPG Maker 脚本开发、系统实现。
  + **美术**：1-2 人，负责角色立绘、场景、UI。
  + **音频**：1-2 人，负责 BGM、音效、配音（如有）。
  + **测试**：1-2 人进行 Bug 追踪、体验优化。
* **硬件 & 软件资源**：
  + **电脑配置要求较低**，一般 PC 即可开发。
  + **RPG Maker MV + Photoshop + 音频编辑工具**（如 Audacity）即可满足需求。

**结论**

🔹 **资源可行性较高**，但取决于团队人员的稳定性和分工协作情况。

**最终结论**

| **维度** | **评估结果** | **备注** |
| --- | --- | --- |
| **技术可行性** | 高 | RPG Maker MV 技术门槛低，但定制功能需脚本开发 |
| **经济可行性** | 中等 | 资金需求取决于美术、音频等资源是否外包 |
| **时间可行性** | 一般 | 可能受兼职开发影响，需要合理规划进度 |
| **资源可行性** | 高 | 基本资源充足，团队协调是关键 |