可行性分析(研究)报告(FAR)

目录

[可行性分析(研究)报告(FAR) 1](#_Toc33893627)

[1引言 2](#_Toc33893628)

[1.1背景 2](#_Toc33893629)

[1.2项目概述 2](#_Toc33893630)

[1.3文档概述 2](#_Toc33893631)

[2可行性分析的前提 2](#_Toc33893632)

[2.1项目的要求 2](#_Toc33893633)

[2.2项目的目标 2](#_Toc33893634)

[2.3项目的环境、条件、假定和限制 3](#_Toc33893635)

[2.4进行可行性分析的方法 3](#_Toc33893636)

[3可选的方案 3](#_Toc33893637)

[3.1可选择的系统方案1 3](#_Toc33893638)

[3.2可选择的系统方案2 3](#_Toc33893639)

[3.3选择最终方案的准则 3](#_Toc33893640)

[4所建议的系统 4](#_Toc33893641)

[4.1对所建议的系统的说明 4](#_Toc33893642)

[4.2数据流程和处理流程 4](#_Toc33893643)

[4.3与原系统的比较(若有原系统) 4](#_Toc33893644)

[4.4影响(或要求) 5](#_Toc33893645)

[4.4.1设备 5](#_Toc33893646)

[4.4.2软件 5](#_Toc33893647)

[4.4.3运行 5](#_Toc33893648)

[4.4.4开发 5](#_Toc33893649)

[4.4.5环境 5](#_Toc33893650)

[4.4.6经费 5](#_Toc33893651)

[4.5局限性 5](#_Toc33893652)

[5经济可行性(成本----效益分析) 6](#_Toc33893653)

[5.1投资 6](#_Toc33893654)

[5.2预期的经济效益 6](#_Toc33893655)

[5.2.1一次性收益 6](#_Toc33893656)

[5.2.2非一次性收益 7](#_Toc33893657)

[5.2.3不可定量的收益 7](#_Toc33893658)

[5.2.4收益/投资比 7](#_Toc33893659)

[5.2.5投资回收周期 7](#_Toc33893660)

[5.3市场预测 7](#_Toc33893661)

[6技术可行性(技术风险评价) 7](#_Toc33893662)

[8用户使用可行性 8](#_Toc33893663)

[9其他与项目有关的问题 9](#_Toc33893664)

# 1引言

## 1.1背景

目前游戏市场逐渐丰富，众多投资人想要在其领域投资，其中独立游戏是风险较小，也容易实现的项目，其中较典型的即为基于unity的游戏制作；提出人要求使用unity为引擎，制作出一个游戏性较好，系统硬件要求较低的游戏。

## 1.2项目概述

本文档适用于基于unity的游戏开发项目，开发出来的软件交予需求方。此项目开发阶段预期4个月，前两周用于项目具体规划，预定2个月加两周用于软件的具体开发，最后一个月用于对软件的最后测试，发行；随后交予需求方，运行阶段，将会定期对软件进行维护，解决可能出现的问题，并更新内容；

项目投资方、需方：黄瑞哲； 用户：游戏人群； 开发方、支持机构：第13组

## 1.3文档概述

本文档主要用于提交给需求方，供需求方审查我们小组的项目计划，里面提供了我们对此次项目的具体安排计划，对项目结果的规划，以及项目风险和所需预算等，文件内容只供需求方查看，不可给予他人查看

# 2可行性分析的前提

## 2.1项目的要求

在本学期的时间限制内在unity引擎下开发一款游戏。

## 2.2项目的目标

**在能力范围内开发一款游戏性与艺术性兼具的可供游玩的游戏。**

## 2.3项目的环境、条件、假定和限制

**个人电脑、windows、本学期内提交。**

## 2.4进行可行性分析的方法

**成员均对市面上各类游戏有着不同程度的体验。**

# 3可选的方案

## 3.1可选择的系统方案1

**2d横板即时战斗游戏（马里奥like）**

## 3.2可选择的系统方案2

**联网对战卡牌游戏（万智牌like）**

## 3.3选择最终方案的准则

**考虑到联机内容的开发难度较高，美术素材的获取使用以及相关数值的策划都较为困难。兼之2d横板即时战斗实现较为简单，可以在原有基础上进行理想上的大的扩充。**

# 4所建议的系统

## 4.1对所建议的系统的说明

**本游戏，为一个2D横版动作游戏，在2D页面控制人物动作，游戏性建立在移动通过障碍和与怪物进行战斗，通过关卡。**

## 4.2数据流程和处理流程

**打开游戏->进入初始页面，选择所要进行的操作：开始新游戏，继续游戏，游戏设置，退出游戏。**

**开始新游戏->从游戏初始剧情载入游戏。**

**继续游戏->读取存档载入游戏。**

**游戏设置->进入游戏设置页面。**

**退出游戏->退出游戏。**

**载入游戏->存档->选择新存档->新存储当前游戏进度**

**->覆盖旧存档->更新旧存档内的游戏进度**

**->读取存档->读取存档载入游戏。**

**->返回到初始页面。**

## 4.3与原系统的比较(若有原系统)

**提供了更全面的存档系统，可以存储多个游戏进度**

## 4.4影响(或要求)

### 4.4.1设备

**个人电脑**

### 4.4.2软件

**win10系统**

### 4.4.3运行

**需求内存空间，需求显卡，需求CPU**

### 4.4.4开发

**使用unity进行开发**

### 4.4.5环境

**个人电脑，网络，学校实验室**

### 4.4.6经费

**开发组自主承担**

### 4.5局限性

1. **内容上的局限性，受限于时间，不能开发足够多的内容；受限于成本，没有更好的美术资源和音乐资源**
2. **技术上的局限性，受限于开发组能力，不能提供更高级的技术支持**

# 5经济可行性(成本----效益分析)

## 5.1投资

**包括基本建设投资(如开发环境、设备、软件和资料等)，其他一次性和非一次性投资(如技术管理费、培训费、管理费、人员工资、奖金和差旅费等)。**

**开发环境：500（电费）**

**设备：0（个人电脑）**

**软件：0（免费版本）**

**资料：0（网络公开资料）**

**技术管理费：0（开发组自主管理）**

**培训费：0（开发组自主培训）**

**人员工资、奖金和差旅费：0（开发组自主工作）**

## 5.2预期的经济效益

### 5.2.1一次性收益

**1000元，进入市场后预计售卖100份**

**游戏发布平台提供用户**

### 5.2.2非一次性收益

**游戏公布一年内，5000元，进入市场后随着后期更新，预计售卖500份**

**游戏发布平台提供用户，游戏开发团队负责游戏支持**

### 5.2.3不可定量的收益

**游戏可能获得的奖项**

**游戏可能获得的赞助**

### 5.2.4收益/投资比

**12:1**

### 5.2.5投资回收周期

**6个月，游戏发布，即可获得投资回收**

## 5.3市场预测

**第一阶段，游戏发布，售卖100份**

**第二阶段，在游戏平台上，持续售卖500份以上**

# 6技术可行性(技术风险评价)

虽然本小组的成员的开发经验较少，小组的开发环境也并不优秀，但是由于我们的目标是制作一款简单的游戏，所以说现有的设备条件和人员已足以应对各种技术上的难关和突发情况。如果出现力不能及的时候，本小组也能很快的求助于第三方来解决问题。而由于本次项目的目标是制作一款简单的游戏，所以在测试以及修改上所进行的花费要少得多，可以最大限度保证经济上的效益，所以技术上的可行性是可以保证的。

**7法律可行性**

本项目所开发的游戏虽然在玩法类型上与其他游戏有相似之处，但在具体的细节上可以保证并未侵权并加入了自己的原创，比如美术、音乐以及人物内容。而玩法上的类似并不会造成侵权，只能说是同一类的游戏，所以不必担心法律的风险，项目的法律可行性是可以保证的。

# 8用户使用可行性

此项目为基于unity的横版游戏，没有使用门槛，适用于全年龄段的用户。

用户在使用时，可能会遇到：

* 系统兼容性问题
* 用户硬件配置是否满足要求
* 游戏如何操作
* 遇到bug如何反馈

对于以上问题，我们会采取以下措施：

* 给出安装游戏需要的系统、前提软件和存储空间
* 给出游戏运行需要的最低硬件配置信息
* 在游戏内有新手引导或者文字操作说明
* 会给出项目开发人员的联系地址，便于反馈

# 9其他与项目有关的问题

1. **游戏的后续更新**

会及时给游戏打补丁，修复严重的bug。会在精力允许的情况下，对游戏的地图、人物做出重置和拓展。

1. **项目的测试和推广**

会在网络论坛和同学之间进行项目的测试，及时找到问题。项目完成后会在贴吧、微博、b站等网站上进行手动推广。

1. **游戏付费**

游戏免费开源，之后会视情况添加一些不影响使用的广告贴片