2016 －2017 学年第 二 学期

组号：G15



RPG游戏开发

项目计划

****

实验课程名称 软件工程导论

专 业 班 级 软件工程1501

学 号 31501317 31501305 31501299

学 生 姓 名 郑丁公 谢正树 嵇德宏

实验指导老师 杨枨

##### 变更记录

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 修改点说明 | 变更人 | 变更日期 | 审批人 | 审批日期 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

# 目录

1 前言.......................................................................................................................... 4

1.1 目的 ............................................................................................................................. 4

1.2 术语与缩略语 ............................................................................................................. 4

2 项目概述 .............................................................................................................. 5

2.1 项目背景和具体目标 ......................................................................................................... 6

2.2 项目范围...................................................................................................................... 6

2.3 交付的产品.................................................................................................................. 7

2.4 约束与假设.................................................................................................................. 7

2.5 项目适用的标准和规范 ............................................................................................. 8

3 项目组织 ..............................................................................................................9

3.1 项目组织结构 ..............................................................................................................9

3.2 小组成员名单和角色 ..................................................................................................9

3.3 项目相关活动的角色职责 ..........................................................................................10

4 项目的生命周期及阶段划分 ............................................................11

4.1 项目的生命周期选择 ................................................................................................ 11

5 工作任务分解 ................................................................................................. 12

 6 项目估计 .............................................................................................................14

6.1 规模估计......................................................................................................................14

6.2 工作量、成本估计 .....................................................................................................15

6.3 项目进度......................................................................................................................15

7 项目资源计划 ................................................................................................. 15

7.1 开发环境和测试环境 ................................................................................................ .15

8 项目所需技能和培训计划 ...................................................................15

8.1 项目所需技能 ..............................................................................................................16

8.2 培训计划................................................................................................................ ..... 16

9 风险管理 ..............................................................................................................16

10 项目数据管理 ..............................................................................................16

11 项目计划变更与重估计约定 ..........................................................16

**12 其他**………………………………………………………………………………16

# 1 前言

## 1.1 目的

此项目开发计划书的编写主要是为了给开发《RPG游戏开发》做主要的规划和整合，在开发过程中起到引导作用，保证项目团队按时保质地完成项目目标，便于项目团队成员更好地了解项目情况，使项目工作开展的各个过程合理有序，以文件化的形式，把对于在项目生存周期内的工作任务范围、各项工作的任务分解、项目团队组织结构、各团队成员的工作责任、团队内外沟通协作方式、开发进度、经费预算、项目内外环境条件、风险对策等内容做出的安排以书面的方式，作为项目团队成员以及项目干系人之间的共识与约定，它又是项目生命周期内的所有项目活动的行动基础、项目团队开展和检查项目工作的依据。

预期的对象是小组人员

## 1.2 术语与缩略语

描述本文档中出现的术语和缩略语。

RPG:role-play-game—角色扮演游戏

RMXP:RPGMakerXP

PS:Adbode PhotoShop CS6(仅限于本项目)

PR:Adbode Premiere CS5(仅限于本项目)

VOCALOID3:一款音频软件

GIT: 最先进的分布式版本控制系统

Git Kraken:git的一种图形管理界面软件

# 2 项目概述

1面向人群：青少年

2运作平台：pc windows XP/7/8/8.1/10

3游戏类型：RPG角色扮演

4游戏剧情简介：

一切的故事起源于800多年前那场对抗“虚空”入侵的战争，战后，不同种族对于权力与欲望的渴望不断地被和平放大，爆发了一场近百年的所谓“碎片”争夺战。

这场战争虽然早已以人类的胜利为结束，但是潜在的阴谋与欲望的暗流一直潜伏在人族历代国王与不得不退入山脉的异族心中……

而事到如今，这已经不是所谓的“碎片”争夺战，而是所谓的种族仇恨

双方都在等待对方露出破绽的良机……

在这个时候，上古时期突然消失的种族突然在摩罗花王国首都出现，深知其中原委的异族一定会把这当作绝好的掩护，展开他们最后的计划，终结人族……

但实际上，异族首脑真正的目的是……

3条主线剧情（总体）

多种多样的侦探线索，导致的不同的剧情理解

3？家动态经济的侦探事务所

属于玩家自己构造的房屋

可以招聘人物的侦探所，制定想要完成的任务

随名气变化的无限的支线任务接取，包括自动执行和手动执行

独特的好感度养成系统

至少20+的不同选择（第一章），并且影响结局

多种传统小游戏：21点，打地鼠，俄罗斯方块，炸弹人……

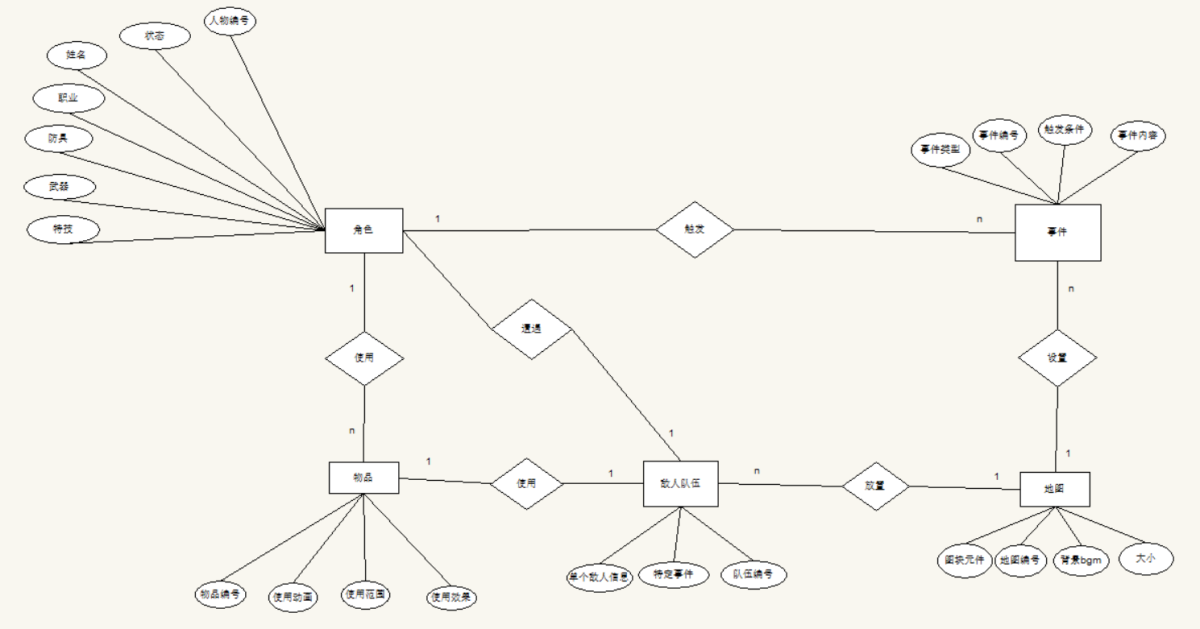
宽广的战争场面，带头冲锋的主角

5制作工具（开发平台）：rpgmakerxp

6开发语言：ruby

7游戏风格：像素+解谜+养成+战斗

8.需要用到的工具：ps，rpgmakerxp，pr,vocaloid3,git



## 2.1 项目背景和具体目标

项目名称： RPG游戏开发计划

任务提出者： 郑丁公

用户：青少年（14-30大概） 

开发者： 嵇德宏，谢正树，郑丁公

项目提出的背景：目前，人们的生活水平提高的同时，压力也在一步步提升，再加上电脑游戏热潮席卷全球，游戏软件的开发和维护正在成长为一个新兴的产业。RPG游戏（角色扮演类游戏）无疑是目前市场上最受欢迎的游戏类型之一。

###### 具体目标：文案第一章部分必须全部完成，（游戏时长5小时+）之后部分待定

2.2 项目范围

1.宅人，此类人一般是某类游戏的忠实玩家，不仅游戏时间长而且游戏时间不定。他们一般会花大把的时间在各种游戏上，并且每玩过一个游戏几乎都会发表自己对这个游戏的评价，由于玩的游戏十分多，因此往往能对一个游戏进行全方位的评价。所以在制作游戏中的意见参考占很大的比重。

2.上班人士，此类人白天很少有时间玩游戏，游戏时间是晚上，而且不会在游戏上花很多时间和精力。这类人属于临时游戏者，玩游戏纯粹是一种进行体验，放松的过程，在他们看来游戏可以不需要竞争性，但必须要有娱乐性和可玩性，同时游戏过程不繁琐，操作简单易上手。

3.初、高中学生，这类人因为学习的压力很大，游戏的时间极少。接触的游戏不多，选择的游戏一般是具有话题性的游戏。

4.大学生、研究生，这类人虽然也有学习的压力，但不像初、高中生那么大，游戏的时间不定，却不会花费全部的时间。和初、高中生一样会优先选择话题性高的游戏作品。

## 2.3 交付的产品

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 产品名称 | 介质 | 交付日期 | 接收方 | 接受准则 |
| 01 | 游戏本体 | Pc | 6月 | 老师+4位助教 | 完整bug少的游戏 |
| 02 | Ppt展示 | Pc Ppt | 每周 | 老师+4位助教 | 模板格式需求 |
| 03 | Word文档 | Pc Word | 每周 | 老师+4位助教 | 模板格式需求 |

## 2.4 约束与假设

开发期限至2017年5月下旬。

学习目的没有经费。

在法律允许范围及符合最低系统要求限制下即可

## 2.5 项目适用的标准和规范

文字编码

RGSS 处理文字的编码是 UTF-8 。UTF-8 是 Unicode（能表现全世界文字的文字编码）编码方法的一种。

Ruby 内部变量 $KCODE（这个参考中没有说明），预先就设定为 'UTF8'。RPGXP 输出的脚本数据和其他字符串数据都是用 UTF-8 编码的。

但是 Unicode 不兼容 Windows 98 / Me，因此如果是 Windows 98 / Me 的话不推荐在游戏中使用 Unicode 文字。

RPGXP 的系统需求如下。

## 最低系统配置

|  |  |
| --- | --- |
| **系统** | Windows 98 / 98SE / Me / 2000 / XP 中文版 |
| **CPU** | Intel PentiumIII 800 MHz 以上 |
| **内存** | 128 MB 以上 |
| **显卡** | 分辨率 1024×768 以上高彩 |
| **声卡** | 兼容 DirectSound 声卡 |
| **硬盘** | 可用空间 100 MB 以上 |

※上述配置在运行游戏时可能不会很流畅。

## 推荐系统配置

|  |  |
| --- | --- |
| **系统** | Windows XP 中文版 |
| **CPU** | Intel Pentium4 1.5 GHz 以上 |
| **内存** | 256 MB 以上 |
| **显卡** | 分辨率 1024×768 以上真彩 |
| **声卡** | 兼容 DirectSound 声卡 |
| **硬盘** | 可用空间 500 MB 以上 |

# 3 项目组织

 项目组织结构 （wbs分解）

游戏制作

事件组

文案组

脚本组

美工组

原型设计

数据测试

流程制作

地图绘制

素材导入

文案制作

脚本功能调用

剧情文本

编写测试

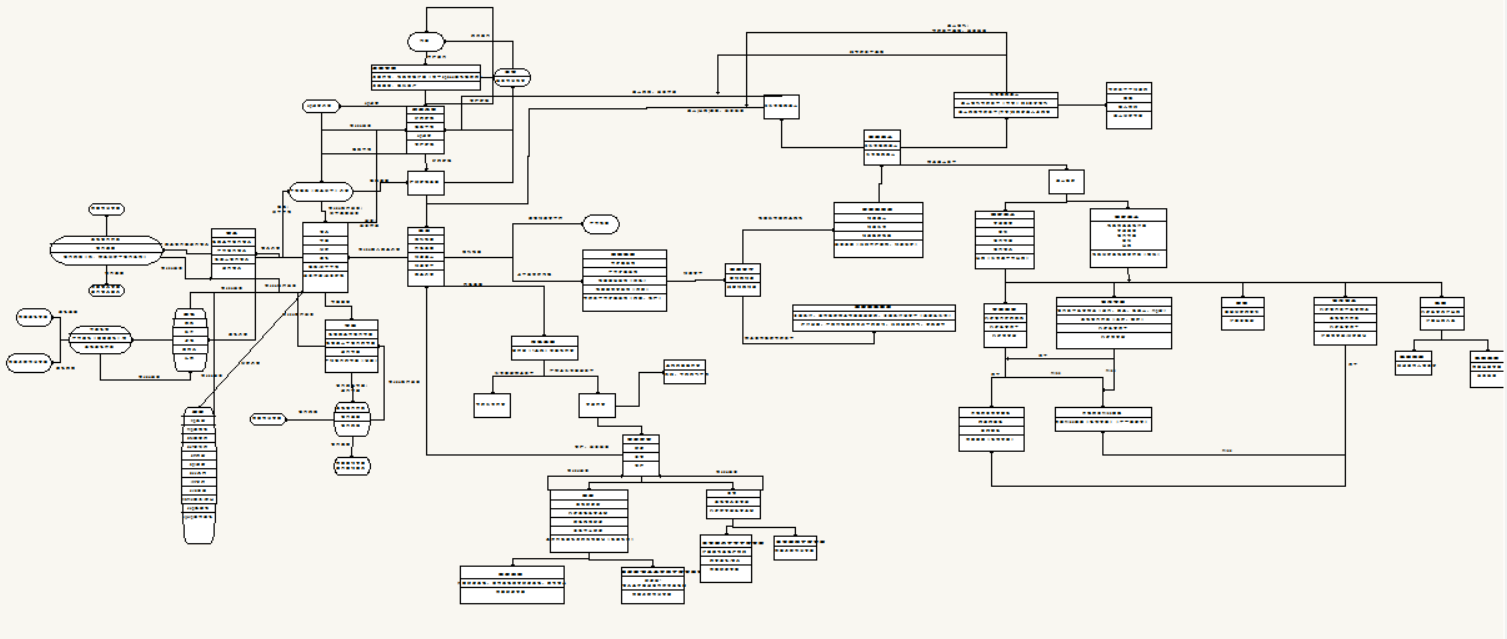
文案统一

绘画素材

音乐素材

3.2 小组成员名单和角色

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **组员\任务** | **美工** | **脚本** | **文案** | **数据库** |  |
| 郑丁公 |  | √ | √ | √ |  |
| 嵇德宏 | √ |  | √ | √ |  |
| 谢正树 | √ |  | √ | √ |  |



3.3 项目相关活动的角色职责

文案编写：

大纲：郑丁公

编辑：谢正树，嵇德宏

技术培训

培训人：郑丁公

被培训人：谢正树，嵇德宏

素材绘制

主要编辑：谢正树

补充：郑丁公，嵇德宏

战斗数据测试

主要编辑：郑丁公

补充：嵇德宏，谢正树

游戏事件制作

以github为平台进行分支处理和以rpgmakerxp为工具编辑

主要以文案为指导，谢正树与郑丁公进行制作。

地图绘制

主要编辑：嵇德宏

补充：郑丁公，谢正树

游戏功能设计

主要编辑：郑丁公

补充：嵇德宏，谢正树

# 4 项目的生命周期及阶段划分

**项目开发模型**

**瀑布式**

项目的开发语言：ruby语言

运作的平台：

PC windows

采用的是瀑布式模型。此模型的本质是每个阶段的活动只做一次。从上一阶段向下一阶段逐级过度，最终得到所要开发的产品。



**维护**

**编码**

**测试**

**设计**

**规格说明**

**综合测试**

**需求分析**

# 5 工作任务分解

# C:\Users\zdg\AppData\Roaming\Tencent\Users\380207345\QQ\WinTemp\RichOle\}Q}SB@DO$IJ)P8@`R~X0S36.png





![C:\Users\zdg\AppData\Roaming\Tencent\Users\380207345\QQ\WinTemp\RichOle\JBTT4@G2K3DS](RE1]0U`99.png](data:image/png;base64,)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 任务名称 | 工期 | 开始时间 | 完成时间 | 前置任务 | 资源名称 | 负责人 |
| 第一里程碑 | 5 个工作日 | 2017年4月4日 | 2017年4月9日 |  | 文案最后处理,游戏基本功能特色,游戏流程的框架确认 | 小组所有成员 |
| 第一阶段开始的参考资料查找 | 13 个工作日 | 2017年4月4日 | 2017年4月20日 |  | 关于心理学,宗教信仰,历史事件的书籍；关于游戏策划的参考书；关于项目报告的参考资料 | 小组所有成员 |
| 第二阶段：框架构建阶段 | 11 个工作日 | 2017年4月10日 | 2017年4月22日 | 1 | 第二阶段素材搜寻 | 小组所有成员 |
| 游戏场景绘制 | 11 个工作日 | 2017年4月10日 | 2017年4月22日 |  | 持续到22日的场景绘画 | 嵇德宏 |
| 游戏功能扩展前置 | 11 个工作日 | 2017年4月4日 | 2017年4月18日 |  | 为时约2周的,根据游戏特色确定的脚本功能前置（分支线上能够运行） | 郑丁公 |
| 游戏素材搜寻 | 15 个工作日 | 2017年4月4日 | 2017年4月22日 |  | 音乐素材,人物素材,cg素材（可选） | 谢正树 |
| 第二里程碑 | 1 个工作日 | 2017年4月22日 | 2017年4月22日 |  | 工作会议总结 | 小组所有成员 |
| 第三阶段：游戏制作阶段 | 22 个工作日 | 2017年4月22日 | 2017年5月22日 | 3 | 游戏制作阶段 | 小组所有成员 |
| 关卡设计详细 | 9 个工作日 | 2017年4月10日 | 2017年4月20日 | 1 | 关卡敌人的流程,详细的战斗步骤 | 郑丁公 |
| 关卡设计 | 15 个工作日 | 2017年4月21日 | 2017年5月11日 | 9 | 主要的战斗数据测试 | 嵇德宏 |
| 主要事件的设计 | 22 个工作日 | 2017年4月22日 | 2017年5月21日 | 9 | 剧情的具体实现（包括必要的临时修改） | 谢正树，郑丁公 |
| 脚本功能的应用 | 4 个工作日 | 2017年4月19日 | 2017年4月24日 | 5 | 将大部分功能应用到游戏中,不影响大致的剧情体验 | 郑丁公 |
| 第三里程碑 | 1 个工作日 | 2017年5月22日 | 2017年5月22日 |  | 第三阶段工作会议总结 | 小组所有成员 |

# 6 项目估计

对项目进行整体估计；此处按阶段列出估计的结果。

开始时间：2017年3月31日（文案完成）

结束时间：2017年5月15日（最后测试完成）

6.1 规模估计

游戏时长：5小时+

工作时长：文案（3月中旬开始半个月）+脚本，素材（一个月）+制作（一个月）

6.2 工作量、成本估计

工作量：平均每周2小时

成本估计：无成本

6.3 项目进度

|  |  |
| --- | --- |
| 月份（月） | 工作进度 |
| 3 | 文案制作 |
| 4 | 文案制作、脚本游戏美化 |
| 5 | 游戏基本流程完成，并进行测试 |

# 7项目资源计划

7.1 开发环境和测试环境

开发环境及测试环境：

开发环境：win10

测试环境：win xp/7/8/8.1/10

# 8 项目所需技能和培训计划

8.1 项目所需技能

初步了解ruby语言的窗口类，基本算法，可以将脚本初步修改

初步了解运用ps，编辑所需要的素材

初步了解运用pr，vocailod编辑音频

8.2 培训计划

每周末空余时间，进行会议讨论，对技术上的难题进行培训，纪录。

9 风险管理

由于风险的结果可能威胁到本软件的开发，因此我们必须采取适当的风险管理策略进行风险管理。

主要进行避免风险策略来避免某些可能在开发过程中出现bug的发生，通过控制风险策略来尽可能的使开发过程中的bug降低到最低。

10 项目数据管理

项目数据将有组长进行统一规划和管理并在github上实时进行更新与备份，以防止数据丢失与不统一的现象发生。

11 项目计划变更与重估计约定

在项目计划的执行过程中如果发现项目的规模、进度、工作量、成本与实际情况比有较大的偏差时，应当及时更新项目计划，重新调整方案。将通过小组会议的形式再次讨论。总结出一套更为可行的方案来适应时间与实际情况。

# 12其他

## 一次性完成的工作：

清明放假结束第一个周末进行技术培训

## 团队精神：

more originality,less time

更少的时间，更多的创意

## 沟通

每周末进行一次讨论工作，对每周任务进行总结，根据每周任务完成情况制定下一周的任务。

对于工作任务未完成的部分尽早在下一周中完成（必须完成）。

对于工作不及时的部分进行及时的沟通和了解，更换任务。

# 附件：会议记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 会议名称 | 关于需求规划管理的第一次会议 | | |
| 时间 | 2017.3.29 | 地址 | 浙江大学城市学院求真楼1-301 |
| 主持人 | 郑丁公 | 记录人 | 谢正树 |
| 参加人员 | 郑丁公 谢正树 嵇德宏 | | |
| 缺席人员及原因 |  | | |
| 会议内容 | | | |
| 讨论议题：1.关于项目需求规划管理的讨论  2.关于调查问卷的设计方案  郑丁公：这次的讨论课题是需求规划管理。在讨论这次的课题之前我想先就上周的作业做一个大概的总结，上次的作业ppt制作并不是很好，做出来的ppt内容空洞，所以这次关于ppt的改善由我来完成。现在我来分配本周的任务：我就画项目需求管理要用到的各种图以及关于上周完成的ppt和项目计划进行完善。谢正树你来初步的完成项目需求管理的报告。去网上找一个模板，不会的就问我，一起讨论。嵇德宏你负责调查问卷的制作及统计。有没有异议？  谢正树：我没有。  嵇德宏：我做的调查问卷的最后结果什么时候截止呢?  郑丁公：嗯。。。我期望在清明节回来的时候也就是4月4日晚上能够看到结论。可能来不及加到谢正树你写的项目需求管理报告中去，但这只是一个雏形，我们日后会对它进行完善。接着在交完第一次作业后我会和谢正树讲要修改的地方。  嵇德宏：我知道了。调查报告的话，你们希望了解哪些内容呢？我个人而言，调查报告要写被调查人的性别、玩游戏的频率、平时喜欢玩什么类型的游戏。还要加什么？  郑丁公：由于我们做的是RPG类型的游戏，我希望可以知道大家对RPG在何种方面能吸引他们，比如一个RPG游戏的背景故事和剧情；游戏流畅的打击感；游戏的画质；游戏的设定包括人物的设定，等级的上限，装备技能的描述等等，你看情况去加；还有游戏內的某种机制。这些知道了我想对我们制作RPG游戏会有一个很大的帮助。  谢正树： 我想知道大家一般每天会花费多长时间去玩RPG游戏，由于我们做的是一个像素类型的RPG，这种类型可能有一部分的人不愿意去尝试，我希望能在问卷中反应出愿意玩像素类型游戏的人群的比重。最后再加上对我们这款游戏的期待什么的，我感觉就可以了。  嵇德宏：好的，我都详细的记录下来了。  郑丁公：然后你做一下IP O表，照着书上做就可以了。  嵇德宏：明白了。  郑丁公：最后，关于RPG软件需求项目管理报告，谢正树你还有什么不清楚的地方么？  谢正树：等我回去模板下载之后如果有不清楚的地方在问你吧。  郑丁公：好，那么这次会议到此为止，谢正树麻烦你做一下会议记录。  。。。。。。  会议人员最终经过讨论与协商：   1. 本周任务分配完毕 2. RPG软件需求项目管理报告确定 3. 调查问卷设计完成   散会  主持人：郑丁公  记录人：谢正树  2017年3月29日 | | | |