**3D人物对战游戏开发计划书**

# **引言**

## 1.1编写目的

培养遵循软件工程的原理、方法、技术、标准和规范，进行3D游戏软件研发的能力；培养合作意识和团队精神；培养技术文档的编写能力。从而加深对软件开发模型、软件生命周期、软件项目管理等课程中的知识点理解和掌握。为以后从事软件开发工作打下坚实的基础。

## 1.2定义

游戏是由18软件2班游戏开发小组开发的一款3D人物对战游戏，针对热爱枪战射击类游戏者进行开发。它包括了地面、天空、集装箱、木箱、房子等场景，玩家可通过键盘控制左右、上跳、开枪等躲避或跳过攻击及障碍物，攻击方式为远程射击以及近战攻击方案，能够让玩家亲身体验枪战射击的快感。

## 1.3背景

## 机甲风暴是一款以未来科技为背景，分析了包括counterstrike (以后简称 ‘CS’)在内的多款人气FPS的优点，并吸取了国内玩家所喜爱的各项枪战游戏内容后，所提供的一款精彩绝伦的 FPS 本地游戏。厚重的未来科技感、丰富的游戏内容、更新的游戏模式、震撼的写实武器，都能在低配置的PC上平稳顺畅地运行。 　　游戏背景：两大机甲军团：操纵西方世界利益的 ‘Global Risk’军团和受弱小国家在内的第三世界国家委托而出战的 ‘ Black List’军团。在这种对立的立场下，这两个机甲军团在世界各地进行战斗，即为机甲风暴的游戏背景。由于每个地图都有背景故事，所以让广大玩家更专注于游戏世界中。

## 1.4参考资料

爱给网：<https://www.aigei.com/game-code/code/unity3d/>

https://assetstore.unity.com/

# 项目概述

## 2.1主要参加人员

１．基础团队人员(6人)

通过在校内所学知识框架和积累，我们集中了一批志同道合的朋友，作为我们的开发团队的技术核心。目前六人的基础团队中，拥有策划两名，美术两名，程序两名的强大实力，他们中有的擅长编程，有的擅长建模，有的是擅长文档编写，各个实力不俗。平均年龄在20-23岁之间，既有年轻人充沛的活力和敏锐的游戏感知，又有着创作激情和稳重工作态度。更重要的是，我们的团队成员之间都是有着多次合作经验的，并且共同开发过个项目。是一支技术过硬，合作密切的强大技术队伍。

## 2.3产品特征

## 这是一款主要结合3D模型为基础来开发的射击类游戏。在玩家选择的场景下,游戏设立了一定的关卡,玩家可以依次进行挑战，也可以选择退出游戏。让其可以真正体验枪战射击的快感。 2.3.1程序

附件1

## 2.3.2文档

参照项目文件中的文档文件夹

## 2.4运行环境

## OE-1：游戏将可以在如下网页浏览器中正常使用：Windows Internet Explorer版本7、8、9；Firefox版本12至26；谷歌Chrome（全部版本）；苹果Safari版本4.0至8.0。

## OE-2：游戏将运行于当前企业审批通过版本的RedHat Linux服务器和Apache HTTP服务器。

## OE-3：游戏将允许用户从企业内网、VPN互联网连接或使用Android、iOS、Windows智能手机和平板电脑进行访问。

## 2.5验收标准

１．筹备期(项目开始的第3天)

验收内容：

人员的筹建：成功筹建了六个项目组成员，完成了相关的手续。

　　　 策划：策划框架方案稿和基础系统文档的完成

程序：基础的程序相关设计（地图，登陆，存储，删除，行走等）

美术：美术风格，人物原画等

工作计划：制定详细的策划，美术，程序MOB

２．方案期(项目开始的第25天)

验收内容：

　　　　　　 策划：细化的策划方案

程序：压力测试版本的初步完成

美术：按照美术MOB计划的规定验收。

3．封测(项目开始的第26天结束)

验收内容：

　　　　　　 策划：版本整合

程序：封测版本通过测试，内测版本完成

美术：按照美术MOB计划的规定验收。

部署：项目上传git完成

4．版本更新(项目开始的第30天结束)

验收内容：

　　　　　　 策划：版本更新

程序：内测版本通过测试，封测版本完成

美术：按照美术MOB计划的规定验收。

音效：完成

部署：项目上传git完成

# 实施计划

## 3.1任务分配

|  |  |
| --- | --- |
| **姓名** | **工作内容** |
| 李嘉俊 | 脚本编写，建模，整合项目 |
| 王江 | 撰写开发计划书，以及会议记录 |
| 郑浠 | 建模、概要设计文档撰写 |
| 韦德宗 | 需求分析文档撰写 |
| 卢本矗 | 工作制定书撰写，项目发布至github上 |
| 梁品龙 | 详细设计书撰写 |

## 3.2进度

|  |  |
| --- | --- |
| **阶段** | **工作内容** |
| 筹备期(3天) | 人员就位,主要方案和相关程序美术框架,图量 |
| 方案期(7天) | 方案细化,程序和美术按照相关工作量工作 |
| 开发期(10天) | 建模、脚本编写、文档撰写 |
| 游戏测试(5天) | 进行3次压力测试,最终完成初步压力测试版本(Demo) |
| 部署(1天) | 将Demo初版放到github上 |
| 版本更新(5天) | 添加功能、音效、修复BUG,测试 |

## 3.4关键问题

初版：第一版存在人物运行不协调，无音效，任务卡顿等，用户体验较差，存在问题较多

终版：终版修复了第一版本所存在的Bug,优化游戏界面并添加了游戏音效，进一步提升了用户体验。

# 交付期限

第一版本6月20完成第一个版本交付

6月25日完成最终交付（第二版本）