

项目名称	密级	版本	文档编号
“魔理沙盗取了重要的书本”	仅供收件方查询	Ver0.1	ProjectID_INIT_002

“魔理沙盗取了重要的书本”项目启动立项报告

Marisa Has Stolen Important Books Project Start-up Report

作者：Project Minazuki项目组

拟制	日期	评审人	日期
刘书哲	2019-06-30		YYYY-MM-DD

修订记录

日期	修订版本	ID CR/Defect号	修改章节	修改描述	作者
2019-07-01	ver 0.1		全部文档	完善文档内容	刘书哲

一、项目提出

1.1 项目简介

1.1.1 综述

本项目是由Project Minazuki项目组提出，以制作一款跑酷类基于东方Project二次创作的游戏为目的的项目。

1.1.2 国内外东方同人游戏发展状况

目前东方Project已经有 部正作以及不计其数的二次创作作品。这些游戏作品覆盖了大多数游戏类型，但是大多是基于PC平台的STG类游戏。这些游戏往往门槛较高，操作复杂，为部分非游戏玩家带来了困难。并且东方的游戏作品在跑酷类方面存在空白。

纵观目前已有的东方同人游戏作品，大多通过追求更加华丽的画面效果以及音乐效果来吸引玩家，但是在游戏形式方面却乏善可陈，局限于STG和PC平台，对移动端玩家的重视程度不足。

1.1.3 相关游戏技术发展现状

从最近发布的优秀东方同人游戏作品来看，Live2D、E-mote等技术正在广泛普及。有优秀的计算机硬件作为基础，目前的东方游戏在画面、精致程度上都达到了目前的顶峰，并且仍然有继续朝着这个方向发展的趋势。

1.1.4 项目可行性分析

我组的成员来源均为华中科技大学软件工程专业，对编程知识有一定的了解。此外，因为当今便利的网络，我们可以简单的在网络上获得需要的资源以及必要的技能的指导。

除此之外，本次项目立足的工程实训由武汉凡诺软件技术有限公司这种经验丰富的业内公司作为技术支援，这位项目的开发提供了坚实的技术后盾和切实的保障。使得项目的开发成为可能。

最后包括项目组全部成员在内的大多数中、大学生都在东方Project同人游戏的受众范围内。如果能够制作成功，这款游戏将填补东方二次创作的关于跑酷类移动平台游戏的空白，符合当代青少年的需求，为他们提供新的休闲方式。

正因为本项目具有这些层面上的可行性，因此申请就此项目进行开发。

1.2 项目需要实现的目标

1.2.1 主要研发内容

作为一款经典的跑酷游戏，本项目需要实现玩家对游戏人物的控制：跳跃、冲刺，地图的随机生成或伪随机生成，得分系统的设计以及障碍、物品等设计以及其他作为跑酷游戏而言的基础部分。

此外，作为一款东方Project二次创作的游戏作品，本项目在实现了跑酷游戏的基本功能之后也需要保证画面尽可能的精美、音效的合理以及整个游戏带给玩家的精神愉悦感。

该游戏应当具有的特点是：轻量化、操作简单、画面精致、音效合理、可利用玩家的碎片化时间随时随地进行休闲、带给玩家精神上的愉悦。

1.2.2 项目预期目标

本项目响应了目前东方同人游戏市场对于非PC端非STG类型的游戏以及对休闲类二次创作的游戏的需求，具有良好的市场前景。项目研发完成后，可以填补目前二次创作游戏中对跑酷类休闲游戏这一特殊领域的空白。

1.3 工作量估计

模块	功能	工作量估计（人天）	说明
基础游戏	游戏人物	1	游戏人物的动作和操作
基础游戏	配角	2	向玩家发起攻击，自身有一定耐久
基础游戏	Dash	1	冲刺动效以及相关判定
基础游戏	地图	3	随机生成/伪随机拼接，元地图绘制
基础游戏	道具	3	为玩家带来各种增益效果
基础游戏	元障碍物	3	让玩家游戏结束的物品的艺术设计
用户界面	开始画面	2	开始画面的操作以及背景更替
用户界面	设置画面	2	提供操作入口，美术效果
细节	音乐音效	2	选择并编辑合适的音频文件并导入
美术设计	背景画面	4	背景美术绘制、颜色更替以及变化
美术设计	背景	3	背景其他物品的绘制以及随机显示
细节	画面效果	3	特指Dash时停和摔倒抖动
其他	统计	2	玩家动作判定、数据储存及显示
其他	排行榜	1	记录玩家的游玩数据
其他	音乐室	1	用于播放游戏中导入的各种音效
其他	-	条件允许时可能增加的创意和功能
总工作量		33	

备注：“人天”即几个人几天的工作量

二、开发团队组成和时间

2.1 项目计划

2019年6月29日~2019年7月10日（共计**10.5**天）

2.2 项目经理

共**1**人，姓名：刘书哲

2.3 项目成员

共**4**人，姓名：刘书哲、唐铭聪、蔡嘉琦、庆俊杰

2.4 开发成员来源

4人全部来自华中科技大学软件学院软件工程1804班。

三、风险评估和规避

3.1 技术风险

序号	风险详细	解决方案
1	部分成员对Unity的掌握程度不足	在策划撰写文案的时候组织成员进行学习
2	缺乏美工，没有手绘能力	在网络上使用共享图片资源，减少需求
3	缺乏作曲，不能生产原创BGM	使用已经有的音乐、音效
4	GitLab网页不稳定	在Azure Devops上开镜像仓库同步源代码

3.2 管理风险

序号	风险详细	解决方案
1	团队成员效率低下	优化工作日程安排，减少成员空转率，严格时间管理
2	意见不统一	由组长执行决定权，定下的文档和策略不可轻易修改
3	团队无意义交流	执行严格的工作纪律，避免因交谈造成时间不必要浪费

3.3 其他风险

序号	风险详细	解决方案
1	工作用计算机故障	使用Git源代码管理系统云端储存工作的成果
2	工作场所供电不足	购入电源转接插座为工作用计算机供电，避免供电问题