

商业游戏开发计划书

你好啊！我是寻觅！😁

以下是我对这个项目的个人想法（简要介绍）

◇ 开发过程会遇到和要解决的问题

1) 首先，这是个游戏和普通的 3D 游戏有着，很大的区别。

这是一个综合性项目，不但具有游戏的特点，同时也是要提出的是，这是一个集合了许多软体的东西，不但要有丰富的场景，同时在进入不同的场景时，可以玩不同的游戏，同时每个游戏有自己的计算规则，每个规则实现各自的计算，在将计算的结果返回到每个用户（玩家）自己的独立帐户（数据表）里，这其中的每个游戏都是十分复杂的，具有各自的二次开发的潜力。对于这个项目在短时间只内要开发出来是不容易的。

2) 其次，项目的开发涉及，网络问题，需要一定的网络带宽和合理的服务器布局（后期使用建议使用分布式网络结构）。

前期开发可以使用一台服务器，由于 java 的平台移植性好，前期可以在普通的 PC 机上使用 windows2003+mssql (+weblogic)，以后可以选择性能稳定的安装 Solaris+Oracle 的 SUN SPARC 机上。需要注意的是数据库的设计。

听起来好像是一个很复杂的工程哦 呵呵！其实我们有很多现成的东东可以用哦！！！就是开源游戏代码。有了这些东西我们可以很方便的实现各个细节上的功能，如：赌厂（当然本人很讨厌赌博，为了新一代的健康发展，和社会的稳定，建议不要），我们可以使用下面的游戏代码，要做的只是将他们整和到我们的场景，并做相应的更改处理。至于场景中人称的变化可以使用多个游戏的集合并进行整合（如：quake2 中使用第一人称）。

好了 OK,

◇ 接着说说开发过程会用到的软件和开发环境

场景开发使用： 脚本+3DMAX(或其他 3D 开发软件)、OpenGL、X3d、Xj3d 等。

场景中的游戏实现使用： java 和其他的编程语言（建议非不得以，使用 java 开发就好）这里回用到 netbean、eclipse、jdk 等开发工具。具体实现还有待研究。

◇ 注意事项:

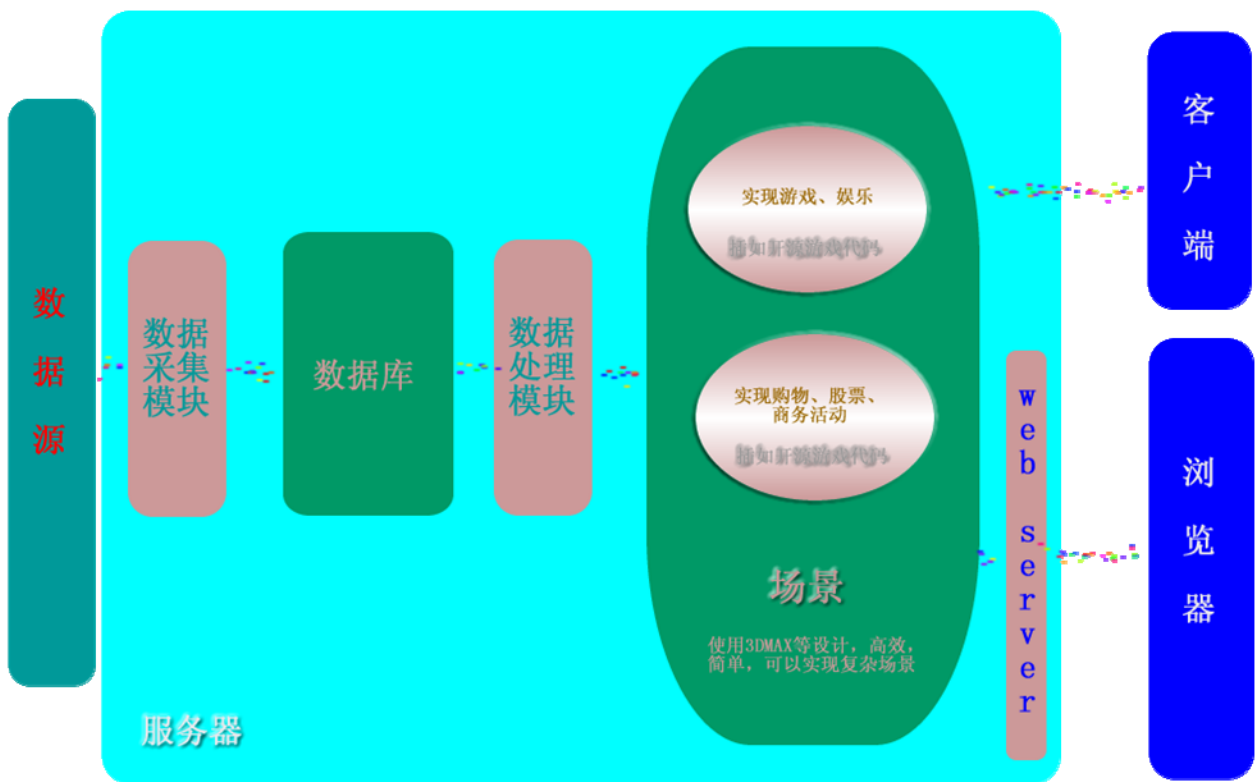
本项目属于大型项目，不建议你使用小型项目理念开发。必须注意以下几点:

(一) 必须重视开发前的部署安排工作(最好是开发时间的 1/3 或更长我建议 1/2 时间用于该环节)这会决定以后,开发的难度和开发效率

(二) 开发过程的人员组织,我想必须灵活,不能受前面的安排所限制。(一切由需要而定)。

(三) 软件的二次开发和重用性问题。这是始终要坚持的。(即使要牺牲某些功能,我建议使用面向面向编程思想实现来解决这个问题。)

◇ 结构图



◇ 下面是开源游戏代码

<http://www.puzzlepirates.com/>

【Java 开源 Java 游戏】

🔗 **Triplea** 点击次数: 10814

Triplea 是一个开放源码的 boardgame.它允许玩家选择各种各样的战略版图游戏(如:轴心国或同盟军).TripleA 引擎支持联网对战,支持声音,支持使用 XML 文档来存储游戏文件并且它允

许玩家定制适合自己的地图.



[Risk](#) 点击次数: 8916

Risk 这是一个 Java 版本的经典冒险 board 游戏.支持联网,它可以运行在任何操作系统但需要 java 1.4 以上.

[Frozen Bubble](#) 点击次数: 13002

开源 Java 版的泡泡龙游戏.



[Arianne](#) 点击次数: 8087

Arianne 是一个用来开发同时多人在线游戏的引擎,Arianne 提供一个简单的方式来创建游戏服务器规则与游戏客户端.Marauroa Server 是用 Java 开发的多线程服务器,使用 UDP

协议进行通信,用 mysql 存储数据,并使用 python 描述游戏脚本。



[MegaMek](#) 点击次数: 8175

MegaMek 是一个 Java 开发网络版的战斗机甲(BattleTech),支持多个玩家.战斗中可使用巨大机器人(giant robots),坦克(tanks),和步兵部队(infantry)在一张基于十六进制的地图上.

[JVMine](#) 点击次数: 8116

JVMine 用 Applets 开发的扫雷游戏,可在线玩。

[JMRI](#) 点击次数: 6973

The JMRI project is building tools for model railroad computer control.

[GhostWriter](#) 点击次数: 7112

one of a dozen delightful Java Web Start games

[Espresso](#) 点击次数：9079

Espresso Game Platform 用 java 语言写的一个游戏模板，目的在于为开发各种类型（ACT，RPG，SLG...）的游戏搭建一个清晰的体系结构。



[PCGen](#) 点击次数：7211

PCGen 是针对角色扮演游戏的人物生成器和维护程序.PCGen 基于 Java 1.3 可运行在 Windows,Solaris,Mac OS X,与 Unix/Linux 平台.

[JAVA is DOOMED](#) 点击次数：10951

JAVA is DOOMED(JID)是一个利用 Java 实现的开源 3D 引擎并且使用 OpenGL 作为图形 API.



[JOGRE](#) 点击次数：8282

JOGRE(Java Online Gaming Real-time Engine:Java 在线游戏实时引擎).JOGRE 是一个开源的,在线的,实时(Real-time)游戏引擎与 API.它完全采用 Java 开发.

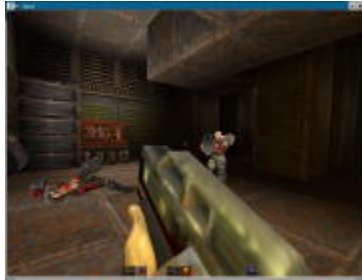


[LWJGL](#) 点击次数：7412

LWJGL(Lightweight Java Game Library)它可以帮助 Java 程序员开发有着商业性质的游戏.LWJGL 为开发者提供简单易用的 API 来访问 OpenGL (Open Graphics Library)与 OpenAL (Open Audio Library) 同也提供操作控制器(Gamepads, Steering wheel 和操纵杆)的 API.

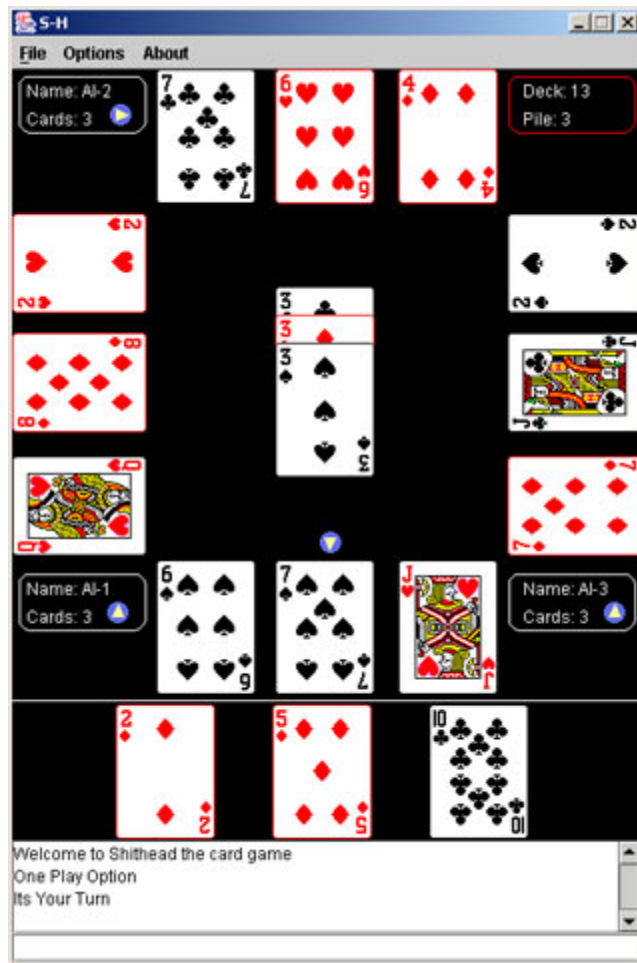
[🔗 Jake2](#) 点击次数: 9740

Jake2 是一个 Java 3D 游戏引擎.



[🔗 Shithead](#) 点击次数: 8259

这是一个网络版的纸牌游戏.既可以与电脑对抗也可以让多个玩家在局域网或互联网上进行对抗.



jose 是一个国际象棋工具.你可以把游戏存储在 MySQL 数据库中.

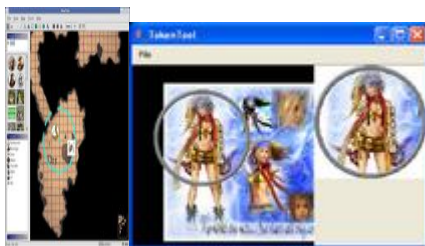


[Volity](#) 点击次数: 7030

Volity 为创建基于 Internet 的多人在线游戏提供一个开发平台.它主要关注于 board 和 card 游戏.

[Role Playing Tools](#) 点击次数: 7780

这是一个为传统角色扮演游戏提供相关工具的开源项目。当前包括的工具具有：**MapTool**：这是一个可在 C/S 架构上为多个玩家提供地图与地图数据共享的图形工具。**DiceTool**：这是一个能够在角色扮演游戏中推测死亡表达式的工具，它还可通过 JavaScripts 扩展各种计算。**TokenTool**：方便创建 MapTool 标记(tokens).

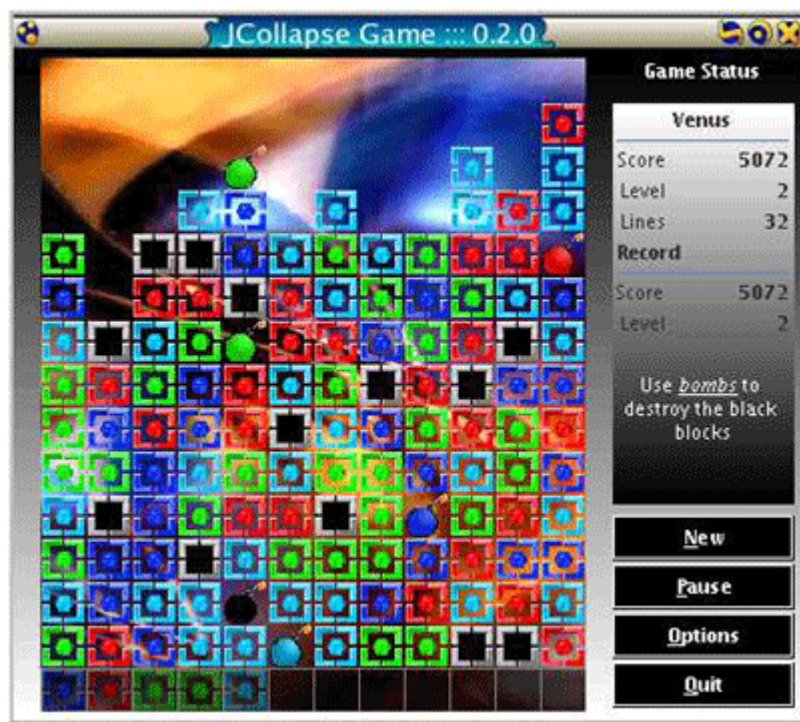


[shard](#) 点击次数: 6955

shard 项目是 D20 游戏引擎的一个开源实现。D20 引擎在无冬之夜和龙与地下城的游戏发挥了很大的作用。shard 是一个轻量级的，用 Java 开发的，嵌入式的游戏引擎，可以处理 D20 引擎的各个方面。

[JCollapse](#) 点击次数：7044

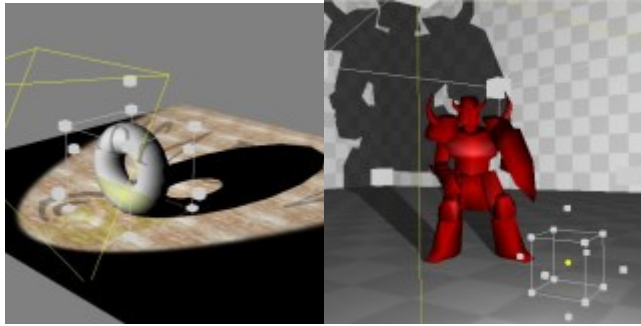
JCollapse 是一个用 Java 实现的 Collapse 游戏。可以在其主页上在线试玩，需要安装 Java5.0。



[JOGL](#) 点击次数：7040

JOGL 是 Java 对 OpenGL API 绑定的开源项目并设计为采用 Java 开发的应用程序提供 3D 图形硬件支持。JOGL 对 OpenGL 2.0 规范中的 API 和几乎所有第三方开发商的扩展提供完整访

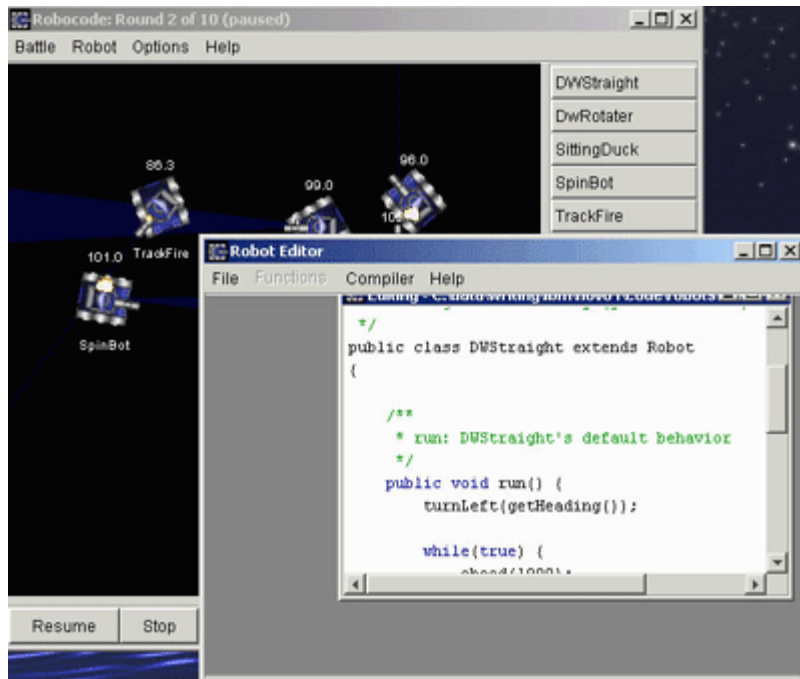
问,而且集成了 AWT 和 Swing 界面组件。



[🔗 Robocode](#) 点击次数：7917

Robocode 是 2001 年 7 月在美国 IBM 的 Web alphaWorks 上发布的坦克机器人战斗仿真引擎。与通常玩的游戏不同的是：参赛者必须利用对机器人进行编程，给机器人设计智能来自动指挥它，而不是由键盘、鼠标简单地直接控制。Robocode 是一种有趣的竞赛性编程，使用几行简单的代码，就能够让你创建一个活生生的机器人，一个真正的在屏幕上与其他机器人互相对抗的机器人。你可以看到它在屏幕上四处疾驰，碾碎一切挡道的东西。机器人配有雷达与火炮，选手在躲避对手进攻的同时攻击对手，以此来较量得分的多少。Robocode 可以让你在

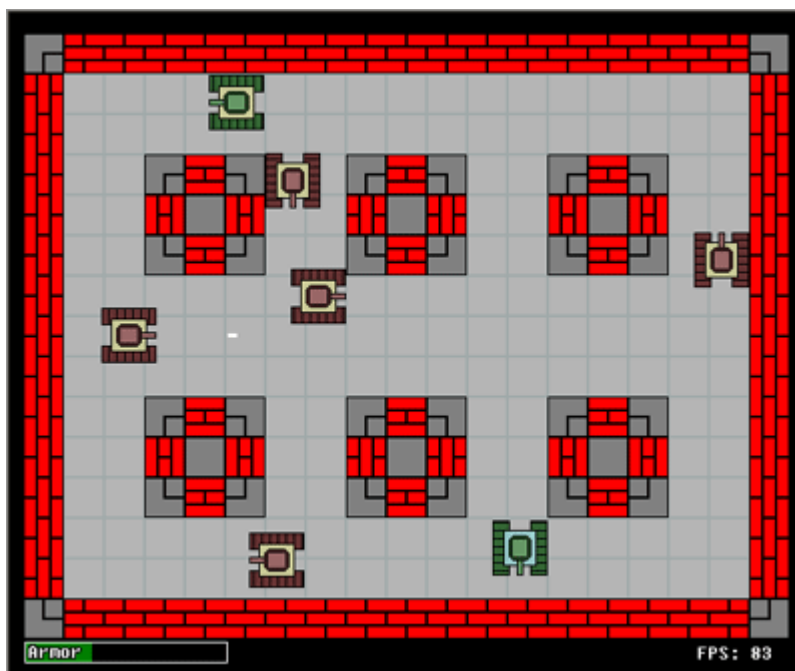
娱乐的同时学习与提高 Java 技术。



[Battery](#) 点击次数：6851

采用Java开发的坦克大战Battle City Tank游戏。在线试玩：

<http://java.kernel.lv/battery.jsp>



[EasyWay Game Engine](#) 点击次数：7218

EasyWay Game Engine 是一个强大的 2D(将来将实现 3D) OpenGL Java 游戏引擎。它易于使用、快速和可扩展。利用 EasyWay 只需编写几行代码就能够实现你的游戏梦想。



[Big Two](#) 点击次数：6767

采用Java开发的中国式纸牌升级游戏。[源码下载](#)



[jME\(jMonkey Engine\)](#) 点击次数：3708

jME(jMonkey Engine)是一个基于场景图(scene graph)、高性能的图形API。jME设计的思想主要来源于David Eberly所写的《3D Game Engine Design》一书。jME是一个使用Java语言编写的图形绘制引擎。通过使用一个抽象层，jME支持任意的绘制系统。jME当前使用LWJGL作为底层绘制引擎，将来会增加对JOGL的支持。

🔗 **L2J** 点击次数：2

L2J 是一个开源的，采用纯 Java 开发的天堂 II (Lineage2)游戏服务器。

🔗 **FreeCol** 点击次数：0

FreeCol 是殖民帝国的一个开源版本。它是一个类似于策略游戏《文明》需要玩家征服新的版图。

