NWP预期及前期需求分析

1. 游戏类型：

单机角色扮演类游戏。

1. 游戏模式：

本游戏采用纯文字游戏模式，所有与玩家交互的方式仅限文字，玩家通过文字获取游戏中的信息，并通过相应指令对游戏角色进行控制。

1. 游戏背景：

初步计划采用Nadia世界观构建。

1. 游戏场景

游戏由若干场景构成，场景中包括NPC，可交互物品，传送点等事物。

1. 游戏人物

游戏人物包括玩家，NPC。包括基本的属性，装备，技能。

1. 道具系统

道具包括装备，可使用物品（攻击类道具，恢复类道具等）。

1. 任务系统

任务驱使玩家推进剧情，任务分为主线任务以及支线任务。主线剧情结束则意味着游戏结束。

1. 游戏流程

初版游戏流程：

1. 主菜单：开始游戏，读取进度，退出游戏。
2. 开始游戏后建立人物，只能起名字。
3. 之后进入一段剧情介绍，剧情介绍分段显示。
4. 开场过后玩家进入一个场景，显示场景描述和相关NPC
5. 在于NPC对话后领到任务与NPC对话
6. 对话完成后任务完成游戏结束