

特性分析文档 v0.0.1

1. 需要与特性分析

本游戏在使用过程中的涉众可以分为

- 直接用户（玩家）：玩家、主播、电竞选手
- 直接用户（后台）：奖励内容更新团队、反作弊团队
- 内容开发者：策划、程序、美术、测试、玩法内容更新团队
- 软硬件支持者：发行方、服务器供应商、平台方

用户类别	描述与核心目标	包含的关键角色
玩家用户	核心目标是获得流畅、公平、有趣的游戏体验。他们是游戏体验的“客户”或者“对象”。其体验直接影响游戏的成功与否	玩家、主播、电竞选手
后台管理类用户	核心目标是简单、快速地进行后台监控与操作，完成奖励发放、反作弊、封禁等操作。	奖励内容更新团队、反作弊团队
内容开发者	核心目标是能完成项目的开发，并使项目有一定的扩展性，可以方便的添加新内容	策划、程序、美术、测试、玩法内容更新团队
软硬件支持者	核心目标是与游戏系统进行规范、自动化地数据交换。	发行方、服务器供应商、平台方

2. 玩家用户的需要和特性分析

玩家用户的核心需要：策略博弈与风险管控、持续成长与财富积累、沉浸感与战场真实感、沉浸感与战场真实感

核心需要	对应系统特性
在高风险决策中权衡利弊，享受智力上的挑战与成就感	合理的地图设计：平衡地图中的各种交互元素
	收益和风险的平衡
	多样化的技能设计

通过积累和进步获得持久的满足感	可预见收益的收集系统
	稳定持久的资源交换和经济系统
体验一个充满细节的战场环境	有趣的战斗系统
	多样化的武器设置
与队友共同制定策略、分担风险、分享战利品，强化社交纽带	好友系统
	队友招募系统

3. 后台管理类用户的需要和特性分析

核心需要	对应系统特性
可持续的盈利能力	内购商城：出售纯装饰性物品（皮肤、武器涂装、角色外观等）。
	服务型付费：提供仓库扩容、安全箱格子、角色位等
	维护健康的玩家经济：构建并维护一个稳定、活跃的玩家驱动型经济系统（如跳蚤市场）。
健康的玩家生态	数据可追溯与可平衡性：可以监控游戏内数据，并自动检测异常数据并及时处理
	社区与舆论管理：建立积极与社区沟通、处理反馈的渠道，营造积极的讨论环境。

4. 内容开发者的需要和特性分析

核心需要	对应系统特性
完成内容的开发，并持续地为游戏添加新内容	模块化设计：对武器、物品刷新、任务系统等功能的模块化设计
	自由交易与经济系统：构建一个以游戏内玩家与系统、玩家与玩家之间货币与战利品交换的平台

5. 软硬件支持者的需要和特性分析

核心需要	对应系统特性
------	--------

通过最小化自身风险，最大化投资回报，并巩固其在产业链中的核心地位	游戏购买和内购系统：游戏内通过现实货币购买虚拟物品的系统
	内容分发系统：提供软件的下载渠道
在提供稳定、高效、安全的计算服务的同时，实现资源利用的最大化和客户粘性的持续增强。	远程联机和信息保存服务：提供客户端和服务端的连接服务
	网络安全防护服务：抵御网络攻击，保障硬件和虚拟化平台本身的安全，防止入侵