

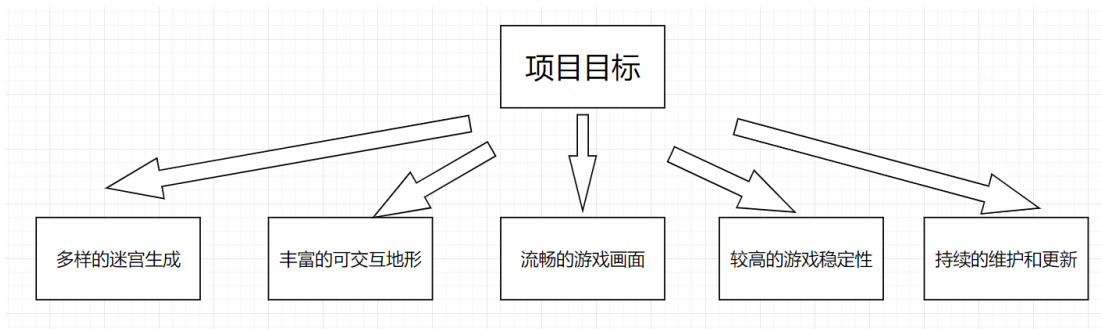
需求分析报告

1、项目背景

现如今，电子游戏产业的市场规模正逐年迅猛增长。在这样的背景下，我们设计了一款三维峡谷探险迷宫游戏，游戏的主要玩法是玩家通过控制角色在迷宫中移动并与地形交互来找到出口。为了增加游戏的丰富性和可玩性，我们设计了迷宫生成算法和一系列可交互地形，随机的迷宫生成使得用户在每次游玩时都需要寻找新的解法，而可交互地形的加入使得游戏更富有趣味，让整个场景有了更多探索的可能性。

2、项目目标

本项目通过致力于实现以下目标来构建一个可玩性高，内容丰富的探险迷宫游戏。



2.1、多样的迷宫生成：

通过迷宫生成算法，我们可以改变迷宫大小变量，每次生成不同大小、样式的迷宫。从而使用户可以重复游玩该游戏，提高用户粘性。

2.2、丰富的可交互地形

通过加入不同的可交互地形（例如可操纵的机关、不可通过的岩浆等），游戏将具备更强的可玩性，用户可以在探索各类可交互地形的过程中感受到更多乐趣。

2.3、更为流畅的游戏画面

通过使用多种方式提高游戏画面分辨率和帧数，游戏画面将更为清晰和流畅，这能为用户带来更好的游玩体验。

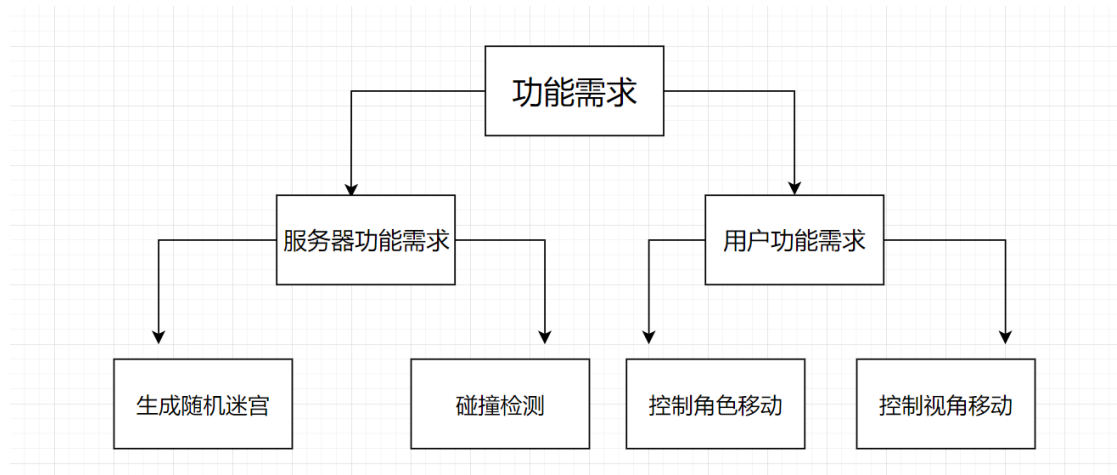
2.4、较高的游戏稳定性

在不同性能的设备上，进行多次无意义的键盘操作后，游戏仍能够稳定运行游玩。

2.5、持续的维护和更新

本项目使用成熟的项目管理机制，在发现项目问题后将按照制定的流程进行故障处理，同时也会持续更新游戏内容与玩法（例如在后续我们计划加入多人游戏玩法）。

3、功能需求



3.1 服务器功能需求

生成随机迷宫：在用户每次游玩时随机生成不同地形的迷宫。

碰撞检测：在玩家碰到不可穿越的地形时，后台需要检测到碰撞并做出对应反应。在玩家与可交互地形进行交互时，后台同样需要响应。

3.2 用户功能需求

控制角色在迷宫中移动：使用键盘进行操作，在迷宫中进行移动与交互。

摄像机视角调整：通过键盘操作，玩家可以控制角色的视角移动。