

需求分析报告

项目名称：东方同人跑酷游戏（魔理沙盗取了重要的书本）

项目组名：Project Minazuki

项目成员：刘书哲（组长）、唐铭聪、蔡嘉琦、庆俊杰

一、引言

当今时代是有各类文化交融的大潮流的时代，很多来自其他国家的文化传入我国，并在一些群体里逐渐流行。其中，值得一提的就是来自日本的“东方Project”。“东方Project”由日本的ZUN设计人物既而世界背景，之后由于众多的爱好者共同完善，形成了一个集动画、动漫、游戏等多媒体于一身的系列。东方在中国有相当数量的爱好者，每年都会有优秀的基于原作设定二次创作的优秀国产作品被产生。

此外，随着科技的进步，计算机的计算力逐渐增强，游戏可以提供更加完美的画面。目前的东方二次创作的作品已经进入了一个画面更加精美，音乐更加出众的精致化发展阶段。我们组将在这样的基础上，尽可能探索没有被二次创作过多利用的游戏模式，完善细节从而制作出独特的游戏。

二、任务概述

2.1 目标

本次项目的目标是制作出一个具有“东方Project”风格的跑酷类游戏。在实现基本跑酷游戏应当具有的机能：人物跑步、跳跃、行动的基础上，融合东方的特色，尽可能将游戏与原创剧情融合。此外，使界面尽可能美观。

2.2 特色

目前市场上的“东方Project”相关的游戏，大多以STG类、PC平台为主。比如正作系列：《东方星莲船》、《东方绀珠传》等和优秀二次创作作品：《东方慕华祭》等，都是正统的STG游戏。因为这些游戏的难度往往较高，上手难度较大，给想要进一步了解东方Project的大多数一般玩家造成了较高的门槛，不利于东方Project的宣传。

因此，我们组将要尽可能改变这一现状，填补东方游戏以及其同人游戏在跑酷类型的缺失，力争让更多的玩家体会到东方游戏的乐趣，感受到东方Project背景设计的魅力。此外，当今人民智能手机持有普及率远大于PC，使用智能手机作为载体，可以方便地让更多的人接触东方，从而更好的宣传东方Project。

三、需求分析

3.1 功能分析

3.1.1 开始界面

本游戏暂设有两个游戏模式：经典模式和ZEN模式供玩家选择。轻触屏幕从经典模式开始，左滑屏幕可以从ZEN模式开始。右滑屏幕可以打开设置菜单、统计数据和制作人员名单。在设置菜单中可以调整音效和暂停按钮的位置。

此外，进入游戏的时候，若玩家停留在开始界面一段时间不做任何操作，则标题文字消失。此时滑动/拖动可以一定程度移动摄像头（之后摄像头缓慢复位），再次轻触屏幕重现标题文字。

3.1.2 经典模式

轻触屏幕后，摄像机向右下角移动，玩家操纵的人物出现在游戏画面中的起点处，随后摄像机跟随人物一起行动，游戏开始。游戏过程中，玩家可以通过一些特定的操作操纵游戏中人物的行为。玩家需要通过一系列操作回避复杂地形并尽可能快地运动更远的距离。

游戏过程中玩家的动作的操作如下：

操作	行为
轻触	人物进行跳跃：可以跨越小型障碍，并且可以回避附近敌人发出的子弹。
长按	进入Dash时停：背景变暗，摄像头拉近运行速度变慢，出现提示线指示玩家进行Dash的方向。
滑动	人物进行Dash：冲刺过程中不会游戏结束，但是每次冲刺后冲刺需要冷却。

对于一些游戏元素的解释：

名词	类型	解释
十六夜咲夜	主角	由玩家控制执行行为
雾雨魔理沙	配角	当主角速度达到特定值或者距离缩短到特定值时，可能会干扰玩家的行动。
Dash耐久	状态	表示当前Dash能力是否可用，计划作为人物后的光晕表现。
Score点	物品	玩家可以收集积累，造成加分加成。
道具	物品	在玩家正常运动的轨迹中出现的物品，可以为为玩家带来各种增益效果
刺	障碍物	出现在地图运动路程上的特殊障碍物，可以附着在表面。使玩家游戏结束。

游戏失败：以下的行为将会导致玩家游戏失败：

玩家行为	行为解释
地形失误	玩家在需要飞跃的地形没有长按起飞，游戏直接结束
刺	玩家没有成功的回避障碍物表面附着的刺，游戏直接结束

本游戏没有胜利条件，玩家游戏结束后得分等将会记录在内建的游戏记录中。得分将根据玩家的游戏时间、行进距离和动作综合统计。

3.1.3 ZEN模式

整体游戏规则和经典模式一致，但是玩家不会因为刺或其他碰撞而游戏结束。此外得分统计方式会发生改变（得分仅与动作和收集的Score点有关）。

3.1.4 设置菜单

设置菜单主要提供了调节音效的旋钮和查看游玩记录的入口的功能。其中音效调节可以设计为旋钮或者滑条，可以通过左右切换画面访问玩家游玩的统计数据和制作人员名单。

3.2 功能优先级分析

此表格，从上至下优先级逐渐降低：

模块	备注
游戏人物	可以在地图上运动的人物，以及她的各种姿势和动作。
子弹系统	按照特定函数的轨迹运动的子弹，以及玩家的被击中判定。
地图	玩家活动的场所，地图的出现和组合应保证随机和无缝。可加入彩蛋。
跳跃	一般跳跃和Dash冲刺，以及计数系统。
时停Dash	玩家按住屏幕时时间流速减慢，以及的动画和指示画面。
地图生成	确保生成刺和Score点分布均匀，且有通过方法的地图。
Score系统	设计Score点生成的轨迹，并且设计Score点的增益效果。
开始界面	游戏开始时进入的界面，提供了游戏的多个入口。详见3.1.1项。
设置菜单	详情参考3.1.4项描述。

3.3 用户和市场分析

由于东方Project的受众大多为大学生、中学生，这类群体目前仍然处于接受教育的阶段，不会抽出太多的时间在PC上玩游戏，而且绝大多数都持有智能手机。由于东方Project目前在中国属于亚文化，并且因为未商业运作的原因，很难吸引未接触过东方系列的一般玩家前来游玩。因此我们将目标定在对东方Project有一定的了解，并且产生兴趣的，而没有很多接触PC的持有智能手机的大学生、中学生。满足他们碎片时间的娱乐化需求。因为游戏仅需要手机移动平台，游戏机制简单且操作简单，这意味着在几乎任何日常生活的场景都可以开始游戏，满足他们的休闲需求。

附录

X.I 剧情梗概

今天的幻想乡也是一如既往的和平，人们和妖怪依然和平相处着。

幻想乡的人们依然劳作着，他们相信着这个世界的一切都会像他们亲眼所见的那样，理所当然的进行下去。这对于博丽灵梦他们幻想乡的管理者来说，这也是非常方便。

即使是这样，博丽灵梦和她的小伙伴们也过着理所当然的，悠闲而懒散，无聊而充实的生活。平静，似乎没有什么能将这份日常打破。

但是在这样一个夏天，十六夜咲夜却不得不冒着夏季的酷暑而在人烟罕至的地方奔波着。

“真是的，为什么大小姐总是提出这样无理的请求。”咲夜虽然不满，但是也只能无可奈何地遵照那位年幼的血之领主——蕾米莉亚·斯卡蕾特的指令。

“但是，也不能放任图书馆的图书一本本地消失啊。”。少女似乎虚无缥缈，但又坚定的声音在咲夜的耳边响起。也的确是极其偶然的的机会，咲夜的主人获得了关于图书馆图书去向的线索，帕秋莉当然不会放过。

越是前进，越能感受到强烈的魔法的波动。“如果是魔法使，说不定还是认识的熟人呢。”怀着这样心情的咲夜向魔法波动的中心赶去。

这是正确的判断。处于波动的灵力的中心，不慌不忙调整飞行姿势的，那位路过的黑魔法使，【她】就在那里。

.....