**需求分析报告**

项目名称：SAVE

项目组名：SAVER  
项目组员：刘俞兰，樊文娅，陈雨婷，肖宇轩，曾君可

**引言**

根据《2017年中国游戏行业发展报告》，2017年，中国客户端游戏全年营业收入总计约为696.6亿元，同比上升18.2%，占网络游戏市场比重为34.6%。  
影响收入的主要因素为：第一，随着游戏品质和消费观念的升级，核心用户占总体比例不断增加，玩家人均消费大幅提高；第二，电子竞技的发展带动玩家消费热情；第三，传统热门游戏借鉴改进今年风靡的“大逃杀”玩法，有效增加玩家活跃度。在游戏产品方面，热门游戏中，角色扮演类游和MOBA类游戏份额最大，用户和收入高度集中于头部游戏和企业，不少企业目前转向其他有发展潜力的细分类型游戏，如卡牌、桌游类、女性向、二次元游戏，多款游戏的平均月流水过亿元。2017年，二次元题材的游戏颇受欢迎，《崩坏学院2》以及《神无月》等产品都聚拢了大量用户，哔哩哔哩等二次元平台成为新兴的移动游戏渠道。女性向游戏《恋与制作人》在2017年12月上线运营后表现出色，成为“爆款”游戏，登录App Store后不久就进入了免费榜、畅销榜前十，据称该游戏的日流水已破500万，预计月流水将突破亿元。

其中休闲类RPG游戏，在以橙光游戏为代表的基础上，风靡10几岁到20几岁的年轻人。收集类更是因为它轻松有趣，且可玩性高的特点，热潮经久不衰。

**任务目标：**

本次项目的基本目标是实现一款具有多结局，多玩法，多特色的休闲类收集RPG游戏。有三种难度梯度，多种道具可供收集，还有隐藏的彩蛋剧情。尽量在基础功能完善的前提下，加上元元素，增强游戏的交互性和内涵型。

**特点：**

目前大部分休闲收集类RPG游戏以收集过程为主，通过收集推动剧情。我们的收集过程则是为了保证主角的生存状态，通过对话触发剧情，通过关卡来获得特殊道具，达成隐藏结局。另外我们还有隐藏彩蛋，随机触发。不同于别的休闲类RPG，我们有关卡的难度设计，并且主角的生存状态也会影响关卡的难度。25种成就的多样性，保证了玩家对于游戏的耐心和兴趣。

1. **需求分析**
2. **功能分析**

1.1初始界面

本游戏有存读档设定，开始界面有开始新游戏和继续游戏按钮。

开始界面还有成就系统按钮，让玩家可以进入成就系统查看所有成就的描述，包括成就获得的条件，成就对应的奖励，已经获得的成就为解锁状态，未获得的成就为锁定状态；

开始界面上还有游戏设置按钮，让玩家进入游戏设置界面，在游戏设置界面提供玩家对音乐音效的控制以及游戏信息和游戏开发人员的信息

开始界面背景为游戏中场景的随机出现，比如沙漠场景，但是颜色更为明亮透明，显示出游戏的温暖治愈系的风格，并且场景顶部的天气，会根据用户所在地理位置的天气的变化而变化。场景的风格也会随时间的变化而变化，比如傍晚，颜色会变得暗沉。

1.2开始新游戏

开始新游戏后，进入难度选择界面，难度选择有简单，一般，困难三种，对应不同的关卡难度。

1.3继续游戏

继续游戏后，进入选取存读档界面。选取存读档界面有六个画框，依次是保存的场景及时间

1.4成就系统

游戏有25种成就，12种剧情成就，3种彩蛋成就，5种关卡成就，5种状态成就。对应成就有不同的图标，对剧情推动没有作用。仅供收集娱乐。其中12种成就系统依次对应4个关卡，初始剧情和结束剧情的选择。3种彩蛋成就，依次对应收集到的彩蛋道具。5中关卡成就依次对应不同关卡的通关程度和难度。5种状态成就依次对应，主角心情低落（心情值低于60），体力不支（体力值低于60）；死亡的边缘（心情值低于40）；饥荒（饱腹值低于60）；死亡（任何数值低于30死亡）。

1.5游戏设置

游戏设置界面，有关于音效的开关，关于游戏开发人员的介绍。

1. **用户分析**

本游戏是一个积极向上正能量的游戏，剧情简洁丰富，成就多种多样，隐藏彩蛋生动有趣，同时内容的真正结局富有深度，关注抑郁症患者。适合全年龄向。尤其以十几岁到二十几岁的青年人为主，他们渴望获得理解，渴望在游戏中寻找自我。

附录：

**游戏剧情梗概**

游戏设定在末日后的地球（废土世界），患有抑郁症热爱自杀的主角，受对自己曾有救命之恩的老人所托，在老人死后，带上他的信物去替他看遍这个世界。中途遇上了各个人物，帮助他们达成心愿，并收集到了不同礼物，一路重拾自己对世界的感知能力，最后，解开心结，发现原来这一切都是自己的精神世界。他所遇到的人，都是自己的精神意识，老人则是自己的主治医师。

**剧情案例**

SAVE（救赎）

初始剧情

第一幕

（黑底白字）

今天是第6277天，

是那个老头离开后的第一天，

是—————

距离第九次自杀失败后的第一天。

已经没什么值得留恋的了啊

除了--老头最后留下的信

（出现选项1）

是否查看信件1.不了

1. 看一下

1.1还是算了。。。毕竟也是要去陪他的人了，有什么东西在到时候再说吧。

（滴滴答答的声音响起。。）不对。。我。。。似乎。。上不了天堂啊。。抱歉，老头。。。（BE）

2.1打开信件（出现信件内容）

丫头，老头这辈子没啥愿望，就想去外面把世界看一遭。知道你不喜欢这世界，但还是想厚着脸皮让你替我看一遍。如果你愿意的话，就带上老头子的拐杖一起吧。让我们，再一次，在最后一次，一起试着去爱这个世界。

什么吗。。。这么自作主张的决定了。。根本就没有考虑我的意见啊

。。一开始擅自救我就是这样，到现在还是这样，根本就没有问过我想不想活着啊。

（出现选项2）1.决定出发2.拒绝行动

2.2抱歉啊，老头。。。一直以来都在为别人活着。。。那么这次，请让我为自己去死。。（BE，获得成就：赴死之人）

2.1真是过分啊。。。肯定早就猜到我会同意了吧。。。不过，才不仅仅因为你啊，只是因为，只是因为，我也想在给自己一次机会，一次救赎的机会。（获得成就：救赎之旅）

第二幕

（首先依次出现塔顶，塔身，周围的房子，最后出现全景）

即使是千篇一律的灰色。。。果然。。。压抑的布局也会使人心情更不愉快啊（心情值--）

（走进其中一所）获取食物过期罐头（饱腹值++；心情值--）

啧，无趣的味道，和这世界的颜色一样啊

获取食物啤酒（饱腹值++；心情值++）

脑袋 晕乎乎的。。。但看周围的一切都生动起来了啊

获取彩蛋道具假发（对本游戏开发组程序员造成精神伤害）

￥#%……#%&……%

获取道具破旧的口罩（心情值——）

恶劣的环境，连口罩都低于不了啊

恩？似乎有什么声音？（回头）

（出现一个小孩爬在塔上，快要掉下来的场景）

（出现选项3）1.冲过去接住他（要求体力值大于\*\*）2.不冲过去

3.2.1 糟了，提不起力气。。。

3.1.1呼。。。好累啊

（开启对话）

我：乖，别玩这么危险的游戏，一个人爬塔很不安全

小孩：我。。我才没有在玩游戏。。我是有重要的事！

我：什么重要的事情啊？说来听听，我们一起解决

3.2.2 小孩：没什么。。。我自己可以的！

3.1.2小孩：我要见一个很重要的人，就在塔顶上！

（出现关卡）

通关后：

（出现从塔顶的俯瞰图）

小孩：谢谢你。。。终于。。。到了啊

（出现选项4）4.1或许只是看不见而已

4.2这里根本没人啊。。。你到底想干什么

4.1小孩：什么看不见？

我：重要的人看不见而已。。。但其实他们一直都在

小孩：。。。。大姐姐是个很温柔的人了

我：温柔？

小孩：恩，像妈妈一样

4.2小孩：抱歉，我只是想看看妈妈而已

小孩：姐姐，你说天上的星星像眼睛吗？

（出现选项5）5.1像吧

小孩：姐姐很有想象力了。

5.2不像

小孩：我也觉得不像。

小孩：但其实，那些说星星像眼睛的人，都是在思恋谁吧。

我：。。。。也许吧。。。

3.1+4.1+5.2

小孩：总之，谢谢姐姐了，这个弹珠送你吧（获得道具弹珠）

透明的弹珠却能折射出整个世界的色彩。。。（场景变为彩色；心情值++）就像是。。。透明的心（获得成就：彩色的世界）

其余选项

小孩：谢谢姐姐陪我这么久，这块巧克力送你吧，适合一路奔波

我：一路奔波？

小孩：恩，姐姐不像是会停留的人。

我：停留。。。吗？（获得成就：过客而已）