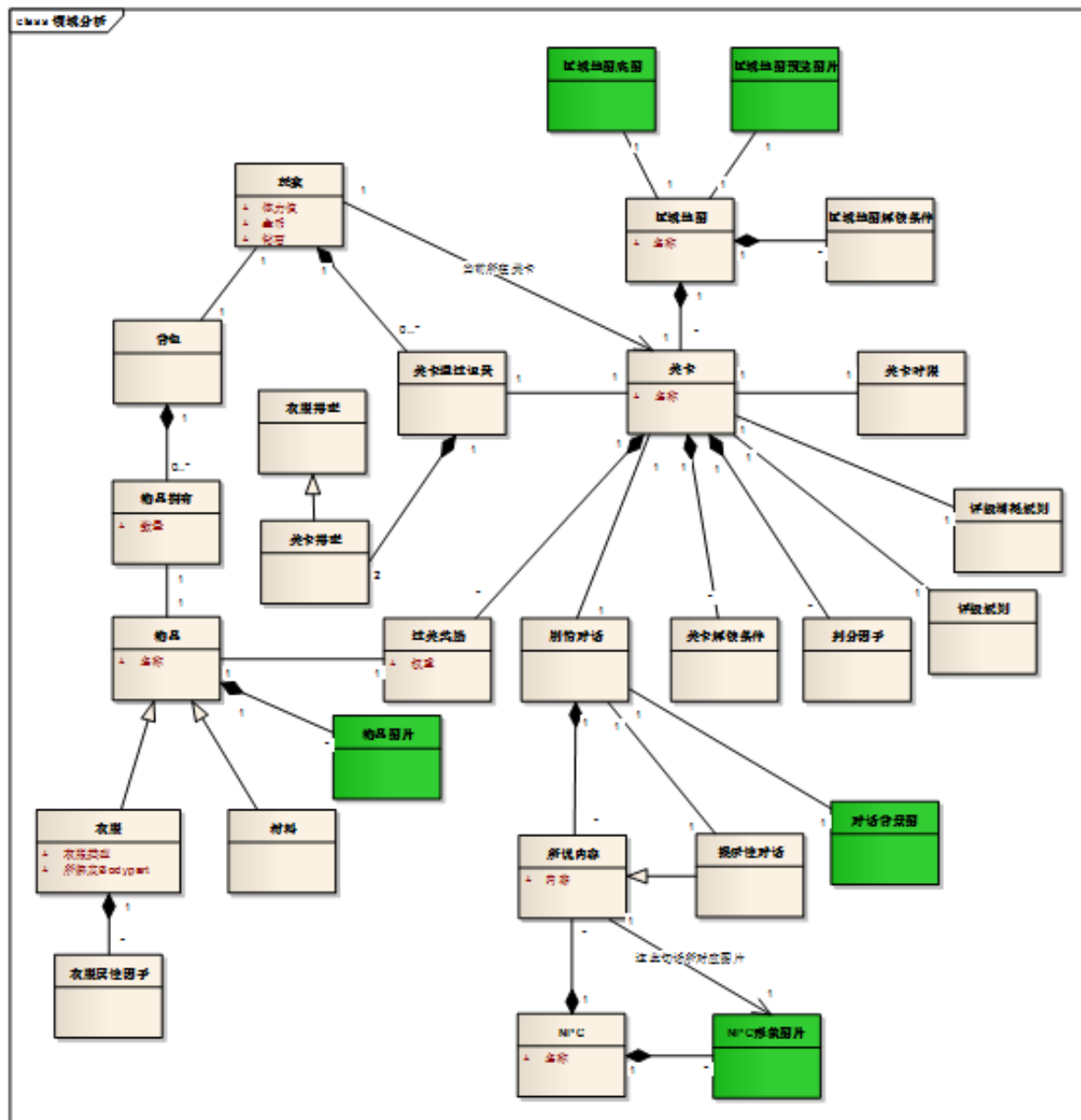


《暖暖》第二阶段Demo需求分析

工作任务 暖暖Demo

领域分析：



• 区域地图:

1. 游戏中可能会有若干张区域地图
2. 每张区域地图内会有若干个关卡
3. 每个区域地图会有解锁条件
4. 区域地图会对应一个地图底图，与区域地图预览图片（这些资源需要美术提供）

• 玩家:

1. 玩家拥有体力值、金币、钻石
2. 玩家拥有一个背包
3. 此背包里有若干物品拥有关系，关系记录了拥有某件物品的数量
4. 玩家拥有若干条通关记录

5. 通关记录中拥有两个关卡搭配，一个是最高分搭配，一个是上一次的过关搭配。

- **关卡:**

1. 每个关卡有一个名称
2. 每个关卡有一个关卡通关时限
3. 每个关卡有一个剧情对话
4. 每个关卡都有若干解锁条件
5. 每个关卡都有若干判分因子
6. 每个关卡都有一个评分规则
7. 每个关卡都有一个评级消耗规则
8. 每个都有若干过关奖励（何为权重？权重决定什么？）
9. 每个过关奖励都是一个物品

- **剧情对话:**

1. 每个剧情对话都有若干句所说内容
2. 每个所说内容都有对应的一张NPC形象图片
3. 每段话都属于一个NPC
4. 每个NPC有若干张形象图片（这些资源需要美术提供）

- **物品:**

1. 物品有两种分类，一种是衣服一种是材料（这些需要与策划确认）
2. 每个物品有一个名称
3. 每个物品有若干图片（预览图、正式使用图）（这些资源需要美术提供）

- **衣服:**

1. 衣服是一种特殊物品
2. 每个衣服属于一种衣服类型
3. 有一个挂接的Bodypart
4. 衣服拥有若干属性因子，是评分算法的一部分。

UI逻辑交互：

- **过程动画Scene：**

显示公司徽标。

- **登录Scene：**

显示一张底图，目前是按任意键进入。

- **主地图Scene：**

区域地图界面:

1. 显示一张区域地图，此地图可以拖动



2. 每个区域地图显示若干关卡，关卡以圆圈小图显示



3. 地图图片中的景物没有层级关系，就是一张底图
4. 地图有若干张，需要动态加载
5. 当用户点击一个启用关卡时，游戏主角（暖暖）会随路径移动至点击的关卡处且相机跟随游戏主角
6. 用户可以跨关卡点击启用关卡
7. 未解锁关卡不显示在地图上
8. 点击“开始任务”按钮进入局内场景
9. 上方展示玩家的体力、金币、钻石
10. 上方展示玩家所在关卡名
11. 解锁的关卡会以一个旋转光圈显示，如果玩家没有挑战过此关则关卡中没有评级
12. 未解锁的关卡，点击关卡后会弹框提示玩家。（与第7条矛盾）
13. 未达到解锁条件的区域地图，在点“下一地图”时，需要弹框提示玩家。

• 局内Scene

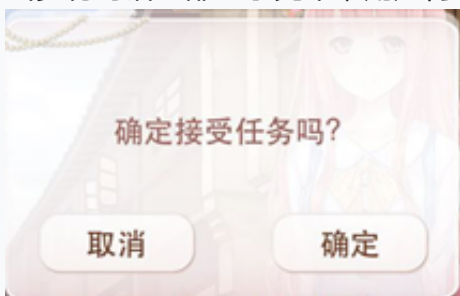
剧情对话界面：



1. 对话文字以从左向右顺序缓慢出现
2. 当用户点击屏幕后当前对话会全部出现
3. 若对话全部文字已出现则会切换到下一段对话
4. 每段对话会有对应的NPC图片显示出来
5. 若当前所进入关卡之前用户已经挑战过，则对话可以跳过。



6. 当多有对话全部显示完毕，用户再次点击会提示是否接收任务。



若用户点击确定，则进入服饰搭配界面。

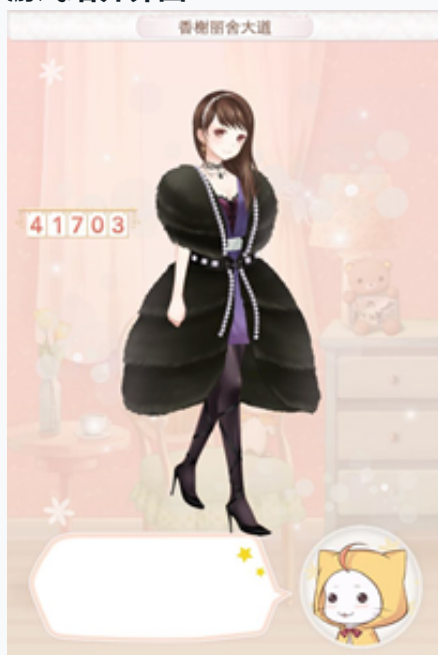
若点击取消，则返回世界地图。

服饰搭配界面：



1. 屏幕上方顶条显示关卡名
2. 点击左上方返回按钮返回游戏区域地图界面
3. 点击上方服装店进入服装店界面
4. 点击人物提示可以以纯文字形式查看剧情对话，其中提示性对话会用红色字体标出
5. 右侧为衣服选择栏，具体操作逻辑见暖暖

游戏结算界面：



1. 进入结算界面后评分板会放大显示在屏幕中央，以滚动数字的方式显示最终得分
滚动由低至高位逐个完成。未出现的数字以0显示
2. 当评分板最终分数出现后延迟两秒移动至左侧逐渐缩小至正常大小
3. 游戏结算界面中间显示最终穿好衣服的游戏主角

4. 当评分板最终分数出现后会在左上角出现评级，评级出现需要盖章效果
5. 评级出现后会在下方出现对此评级的随机评语（怎么个随机法？）
6. 在评语出现后会将逐个弹出玩家的关卡奖励。奖励界面需要逐个点击消失
7. 所有奖励弹完后，则会返回游戏区域地图界面