

# 《Fall of Colors》游戏需求分析与设计

## 一、灵感来源拆解：从参考游戏到核心玩法的融合

### 1. 对《Doodle Jump》的核心借鉴与转化

提取《Doodle Jump》“竖向下坠+简洁操作”的核心逻辑，结合游戏内容与剧情需求进行适配：

基础操作迁移：沿用“左右移动+跳跃”的核心操作框架，在游戏内容中转化为“枪靴小人”的移动机制，同时叠加“射击=空中跳跃后坐力”的创新设计（空中按跳跃键射击，利用后坐力调整滞空位置），既保留原作的操作轻量化，又适配“竖向战斗”需求；

渐进式体验设计：参考原作“难度随深度提升”的节奏，在剧情中体现为“幕级难度递进”——序幕（黑白校园）仅基础怪物（书籍、纸头），训练操作；第二幕（职业之井）加入特殊怪物（待办事项清单、闹钟）与 PassionHigh 强化；第三幕（麻木之井）升级“内耗武器”与“凝视怪物”（巨大眼睛），让下坠过程既符合原作的探索感，又承载“从热情到倦怠”的心理叙事。

### 2. 对《飞机大战》的机制融合与叙事绑定

吸收《飞机大战》“竖向射击+武器强化+敌人波次”的玩法核心，与剧情“色彩隐喻”深度耦合：

竖向射击机制转化：将原作“飞机射击敌人”转化为“枪靴小人向下射击”，在游戏内容中细化为“多类型子弹”（普通、机枪、镭射等）与“弹匣填充规则”（踩怪/落地补弹），同时在剧情中绑定情绪——第二幕（红色）子弹变红、威力强化（PassionHigh），象征“热情驱动行动”；第四幕（蓝紫）子弹精准但沉闷，象征“理性麻木”；

敌人与奖励逻辑适配：借鉴原作“击杀敌人获奖励”的循环，在游戏内容中设计“基础怪物掉落少量宝石、特殊怪物掉落更多宝石”，剧情中则将“奖励”与心理状态绑定——第二幕击杀“待办事项清单”掉落“热情”，强化“积极行动获回报”的正反馈；第三幕“凝视怪物”加速弹药消耗，体现“他人压力加剧内耗”的负面体验。

## 二、需求分析：基于双文档的结构化拆解

### 1. 利益相关者与核心诉求

目标用户	动作游戏玩家：追求操作爽感（连击奖励、武器切换、PassionHigh 强化）、挑战性（随机机关卡、BOSS 战）心理叙事爱好者：关注“青春→职场→倦怠→重生”的心理曲线、多结局选择（重燃/拥抱/沉静/虚无）、色彩隐喻的情感共鸣
开发团队	实现“竖向战斗机制”与“横向叙事”的无缝耦合（如战斗后进入叙事场景，色彩变化同步机制调整）确保核心系统（宝石收集、经验升级、怪物生态）与剧情节奏匹配（如第三幕“内耗武器”需同步屏幕灼烧特效）

## 2. 需求类型拆解（基于文档实测功能与体验目标）

### 2.1 功能性需求：双文档明确的可执行功能

需求模块	具体需求点（引用文档原文依据）
竖向战斗系统	1. 操作：左右移动+跳跃（长按控高度）+射击（空中触发，后坐力滞空）（游戏内容“核心动作系统”）2. 机制：PassionHigh 强化（收集宝石触发，子弹变红增伤）、第三幕“高消耗武器”（1发耗 4 弹，过热损血）（游戏剧情“第二/三幕竖向”）3. 敌人：基础怪物（书籍、纸头，低攻击性）、特殊怪物（待办事项清单、巨大眼睛，带特殊效果）（游戏剧情“第一/三幕”、游戏内容“怪物系统”）
横向叙事系统	1. 场景探索：校园黑白走廊（储物柜、试卷贴图）、都市市场景（90s HK 摩天楼、地铁音效）、麻木病房（白蓝无菌，移动延迟）、空白房间（纯白无边界）（游戏剧情“四幕横向”）2. 强制事件：毕业拾取红色色块（解锁红色基调）、晋升拾取黄色色块（门自动打开）、镜像对话选择（触发结局）（游戏剧情“横向强制事件”）3. 结局分支：4 种结局（攻击镜子+击墙=重燃、拥抱镜像=拥

	抱、不动=沉静、攻击镜子不击墙=虚无) (游戏剧情“第四幕结局”)
核心支撑系统	1. 宝石收集：局内击碎方块/击杀怪物获宝石（激活 PassionHigh、商店消费），局外转化为经验（解锁角色/主题色）（游戏内容“宝石收集系统”“经验系统”）2. 关卡生成：随机地形、特殊房间（补给/宝石堆/雪人商店）、4 大生态（井窟/地牢/海洋/神秘地带，每生态 3 关）（游戏内容“关卡系统”）3. 特殊技能：关卡结束随机选 3 个技能（如踩怪爆炸、获宝石射子弹）（游戏内容“特殊技能系统”）
色彩交互系统	1. 色彩切换：黑白（序幕，空白潜能）→红（第二幕，热情）→橙（第三幕，倦怠）→蓝（第四幕，理性）→多色（结局一，自由自治）（游戏剧情“四幕色彩隐喻”）2. 色彩绑定：红色关联 PassionHigh、橙色关联内耗武器、蓝色关联精准低伤子弹（游戏剧情“各幕竖向机制”）

## 2.2 非功能性需求：保障体验的隐性要求

操作流畅性：后坐力力度需适配“空中调整位置”需求（避免过强难控/过弱无效），连击判定需精准（两次落地间踩怪计数，触发额外宝石奖励）（游戏内容“核心动作系统-踩”）；

视觉传达性：像素画风需保证怪物辨识度（如“书籍”“待办事项清单”造型区分），色彩情绪匹配度（红色刺眼显狂热、蓝色冷色调显麻木）（游戏内容“美术风格”、游戏剧情“色彩隐喻”）；

叙事沉浸感：环境音效与场景匹配（都市场景加汽车/人群嘈杂声、麻木病房仅心跳声），文本文案需贴合心理状态（如第二幕宣传语“你以热情为燃料，向深处坠落”）（游戏剧情“各幕宣传语/环境”）；

重复游玩性：随机关卡生成需避免重复（地形/特殊房间位置变化），多结局需引导重玩（如隐藏结局“沉静”需停留 30 秒，解锁彩色“Reborn”标题）（游戏剧情“结局三彩蛋”、游戏内容“关卡生成”）。

## 2.3 开发过程需求：确保功能与叙事协同

机制与叙事的耦合逻辑：如第三幕“巨大眼睛怪物”（叙事：他人凝视）需同步“移动减速+弹药翻倍消耗”（机制：内耗加剧），需开发“怪物特效-机制参数”联动模块（游戏剧情“第三幕竖向”）；

色彩与系统的同步触发：如玩家拾取红色色块（叙事：毕业）后，需同步开启“PassionHigh 系统”“红色系场景贴图”“红色子弹特效”，需开发“色彩触发-系统解锁”关联逻辑（游戏剧情“第一幕横向结果”、游戏内容“gemhigh 系统”）。

### 3. NABCD 模型：核心价值与竞争优势

维度	具体内容（引用文档依据）
Need（需求）	用户需“动作游戏爽感”与“深层心理共鸣”结合：既想要操作连击、武器强化的快感（游戏内容“连击奖励”“PassionHigh”），又希望通过游戏反思“青春→职场”的成长压力（游戏剧情“心理曲线：热情→狂热→倦怠→重生”）
Approach（方案）	以“竖向战斗承载情绪反馈+横向叙事补充心理深度”为核心：竖向：用“PassionHigh 正反馈”对应热情、“高消耗武器”对应倦怠（游戏剧情“第二/三幕”）横向：用“镜像对话”让玩家直面“过去自我”，通过选择决定心理态度（游戏剧情“第四幕横向”）
Benefit（收益）	玩家：获得“操作爽感+自我反思”双重价值（如体验 PassionHigh 的同时，理解“狂热的代价”）产品：形成“动作玩法不空洞、叙事不割裂”的体验，区别于纯动作或纯叙事游戏
Competition（竞争）	核心优势：“色彩隐喻+存在主义叙事”与动作机制的深度绑定——同类动作游戏（如《Doodle Jump》）缺乏叙事深度；同类叙事游戏（如《Gris》）缺乏可操作的战斗爽感；本游戏通过“红色=热情=PassionHigh”“蓝色=理性=精准无聊”的设计，让每一次操作都服务于心理叙事（游戏剧情“色彩隐喻”）
Delivery（推广）	适配微信小程序，针对“动作游戏社群”推广“连击操作+随机关卡”卖点，针对“心理叙事社群”推广“西西弗斯隐喻+多结局哲学”卖点（游戏剧情“第二幕西西弗斯比喻”“结局主题”）