**“进击的提莫”游戏设计报告**

1. **需求分析：**

1.1游戏背景

对于班德尔城而言，迅捷斥候的大名谁人不知？“迅捷斥候是我们的骄傲！”约德尔人如是说到。但是作为迅捷斥候的后代，他——提莫，似乎没有继承迅捷斥候的一点优点，他胆小、懦弱、没有强大的武力，也没有非凡的头脑，他，简直是约德尔人的一个笑话……同龄的崔丝塔娜已经继承了她先祖的名号——麦林炮手。提莫喜欢和崔丝塔娜玩，但是现在两人的差距太大了，虽然崔丝塔娜不介意，但是天才和废物的对比实在……提莫决定：我——提莫！不能埋没先祖的威名，我，要重新书写迅捷斥候的传说！提莫开始了他走向“迅捷斥候”的冒险……

1.2功能需求



1.2.1流程图



1.2.2功能划分



1.2.3功能描述

开始模块：

开始的背景介绍；设置功能的实现（音量等设置）；用户读档的实现；退出功能的实现。

冒险模块：

剧情冒险；存档设计；死亡判定。

评分模块：玩家不同成就加分不同，实现不同评分不同评价。

**2、框架设计：**

2.1游戏剧情设计

2.1.1新手教程：

机械先驱——兰博教导提莫一些基本的冒险规则（新手操作介绍）；

2.1.2冒险成就

蛮族之王的感谢:

完成蛮族之王——泰达米尔的托付获得无尽之刃（挑战Boss的前置条件之一），评分增加；未完成则评分减少。

邪恶小法师的噩梦：

成功挑战邪恶小法师——维迦获得灭世者的死亡之帽（挑战Boss的前置条件之一），评分增加；未完成则评分减少。

伊泽瑞尔的委托：

帮助探险家——伊泽瑞尔完成恕瑞玛的探险获得三项之力（挑战Boss的前置条件之一），评分增加；未完成则评分减少。

若干帮助英雄的任务，完成则评分增加；未完成则评分减少。

Boss设定：纳什男爵，评分（挑战纳什男爵的评分）达到一定标准可获得纳什之牙（最高档评语的必须物品）。

2.2游戏模式设计

大地图模式：类似于选择关卡功能，不同的地方有不同的剧情等待触发。

死亡设定：除了玩家冒险死亡外，额外增加正常死亡——寿命耗尽。

评分设定：迅捷斥候的没落（最低档评语）；迅捷斥候的兴起（中档评语）；

迅捷斥候的荣耀（最高档评语）。

2.3游戏流程图



小组成员：阮一轩 陈欢 组长：阮一轩 分工：阮一轩——开始模块 评分模块

陈欢——冒险模块