**战斗成长游戏需求分析**

**1.目前的需求：**

（1）主角具有不同的类型，目前有战士和法师两个类型，不同的类型具有不同的天赋以及不同的初始属性，进入游戏时随机创建角色类型。

（2）怪物有不同的强度。

（3）在一副地图上不断地探索战斗。

（4）打败怪物会掉落装备，装备分为武器和衣服，前者增加攻击力，后者增加防御力。

（5）武器和衣服都具有不同的等级和强度，打败不同强度的怪物可以掉落不同强度的装备，武器和衣服可以进行强化。

（6）角色打败怪物会获得经验值，当经验值满了后角色会升级，升级会自动增加角色的属性值。

（7）角色升级会随机获得一些技能，技能可以升级，每个角色可以习得的技能有限，角色必须选择携带的技能组合，多余的技能会被角色遗忘。

**2.未来可能出现的需求变化：**

（1）主角拥有更多的类型，进入游戏时可以自由选择角色类型。

（2）怪物不仅有不同的强度，而且还有不同的种类。

（3）有多幅地图。

（4）遇到怪物的时候可以选择逃跑。

（5）探索时不仅仅会遇到怪物，而且会出现一些随机事件，例如找到一些装备，习得一些技能。

（6）会有更多类型的装备，例如增加速度的鞋子等。

（7）武器具有更多的类型，例如枪、剑、刀等，不同类型的武器可以装备不同的技能。

（8）玩家可以手动增加角色的属性值。

（9）联网多人机制。

**3.界面类型：**

文字类型，使用java web方式实现。