2020年3月22日

**《家园保卫战》需求分析报告**

**版本 1.0**

# 1.引言

## 1.1 编写目的

本文档将对《家园保卫战》策略游戏开发需求进行分析整理，通过资料查阅与其他同类游戏参考等方式，分析塔防卡牌策略类游戏的开发需求，对该游戏的各项内容进行文档规范，合理分配人力资源，使开发过程规范化、效率化。读者为游戏开发小组所有成员。

该需求文档版本为1.0，对应游戏开发版本为Alpha 1.0。

## 1.2 背景说明

策略游戏作为经久不衰的游戏类型，深受玩家们欢迎，在游戏表现上节奏较慢，给玩家充足的时间进行思考，在游戏内容上使玩家对每一步操作进行深度分析，而策略游戏中的塔防游戏加入战斗系统，让玩家拥有战斗的感觉，提高游戏的吸引程度。本游戏策略玩法方面借鉴植物大战僵尸的战斗模式，并结合其他玩法，降低游戏入门难度。

本游戏同时以卡牌抽取模式为玩家提供战斗角色，相较于植物大战僵尸的自选植物模式，更添加随机性，避免游戏内容一成不变，也更要求玩家合理分配资源。

## 1.3 术语定义

## 1.4 参考文献

# 二、任务概述

## 2.1 目标

本游戏旨在开发一款卡牌塔防策略游戏，融合多种游戏元素，为玩家提供新颖的游戏体验。

## 2.2 用户特点

本游戏玩家有一定的策略游戏经验，接触过植物大战僵尸等塔防游戏、阴阳师等卡牌游戏。

## 2.3 假定和约束

* 游戏开发周期为11周
* 玩家游玩过植物大战僵尸和阴阳师等游戏
* 游戏需实现该报告内所有需求

# 三、需求规定

## 3.1 对功能的规定

游戏场地划分为场地格，场地格数随地图场景不同分为纵4横7、纵5横8、纵6横9三种，场地格具有特定属性，只允许相应属性的角色摆放。

在游戏中，玩家通过花费金币、抽取卡牌随机获取作战角色，将角色点击后选择场地格进行摆放，与场地右侧产生的敌对角色进行战斗，如敌对角色通过任意一横路进入场地右侧，则视为游戏失败，若敌对角色全部死亡，则视为游戏胜利。

玩家可以随时暂停、保存、退出游戏，并可以读取游戏存档。