



需求分析

饱满骑士开发组

目录

- ① 引言
- ② 用户场景
- ③ 类图展示
- ④ 功能描述

引言

introduction





编写目的

编写本游戏设计与实现需求报告，是为了以ppt的形式把《软件需求规格说明书》更加简单的展示描述出来，以作为老师同学们对本游戏的了解，让倾听者可以解决心中的困惑。

该游戏设计主要是减轻各类人群的生活、学习、工作压力。使人心情舒畅，提高工作效率等。



项目背景

软件名称： 饱满骑士

项目任务提出者： 饱满骑士开发小组

项目开发者： 饱满骑士开发小组



用户场景

User scenario

应用目标和作用范围

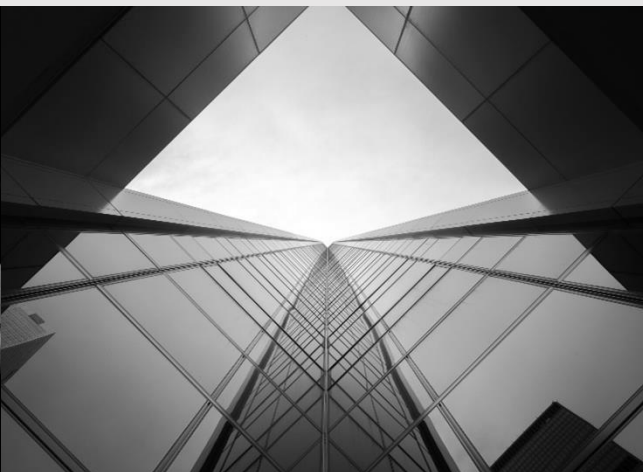
该游戏面向所有热爱游戏，喜欢冒险游戏的各年龄层人士，让大家在紧张的学习生活中挖掘乐趣，缓解压力。



2.2 产品前景

虽然2D游戏受众有限，我们的游戏操作简单，但游戏内容丰富，加上有着推理解密要素的剧情，能够吸引其他受众类型的玩家，具有一定的破圈能力。

当前优秀的2D游戏层出不穷，例如死亡细胞、盐与避难所、奥日，它们是2D游戏里画面精美、游戏性十足的代表，吸引了大量玩家寻找和尝试其他2D游戏。我们游戏可以吸引一些喜欢游戏性但是不太追求画面精美的玩家。

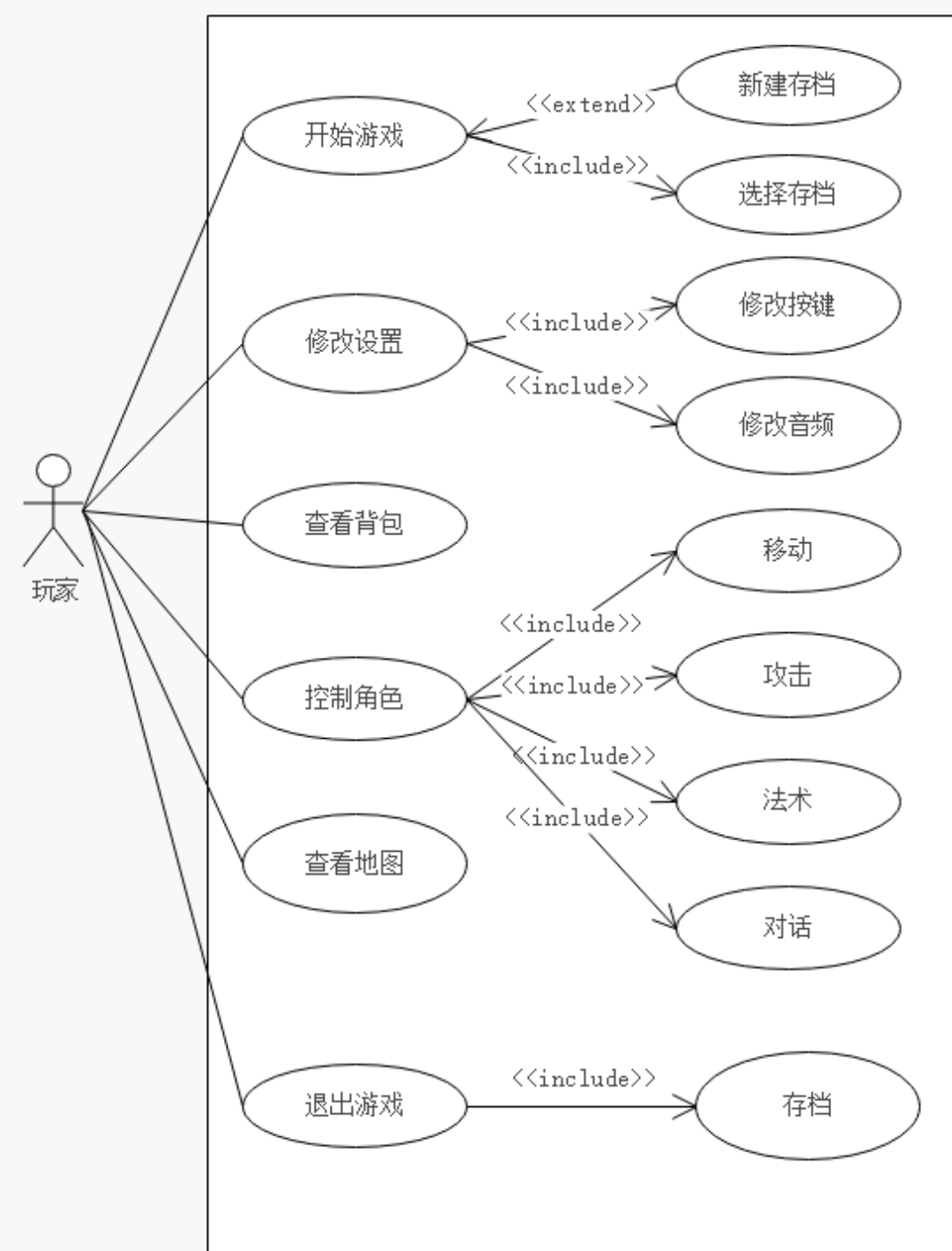




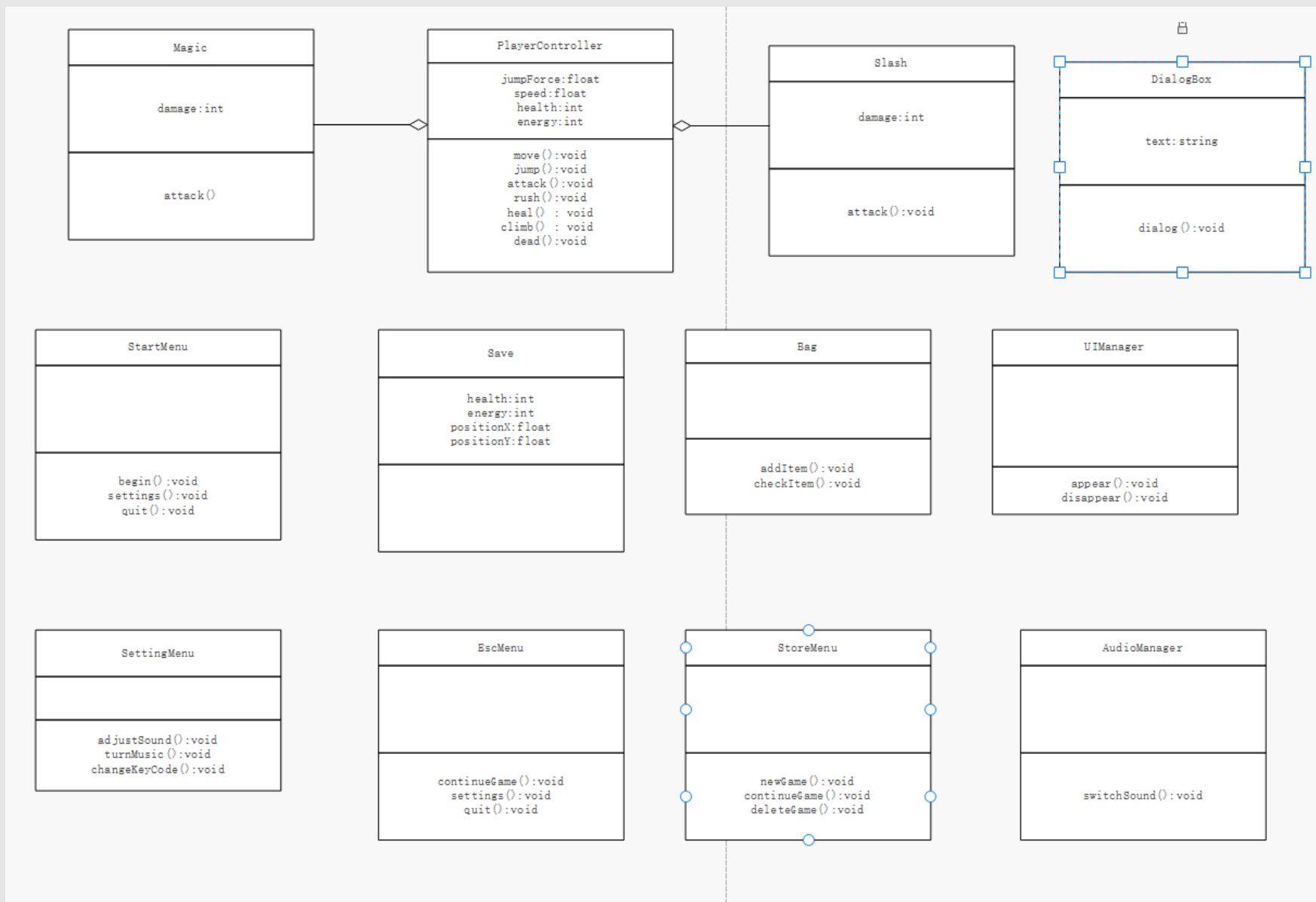
类图展示

Class diagram display

3.0 用例图



3.0 类图






功能描述


Function description




4.0 功能描述




具体功能描述
(一)



输入输出格式
(二)



界面验收标准
(三)



功能验收标准
(四)

4.1
具体功能描述



4.2 输入输出格式



输入

我们所作的游戏是属于键盘操控类的游戏，因此其主要的输入就是玩家通过键盘上的快捷键去操控主角的移动、攻击和放进能等行为。其次是玩家可以通过鼠标点击我们的界面进行相应的操作，如选择开始游戏、更改快捷键设置以及了解故事剧情等操作。



输出

对于玩家通过鼠标键盘的各种操作进行反馈，如玩家通过鼠标控制主角的移动攻击等操作，我们通过屏幕上主角做出相应的移动攻击给予玩家视觉上的反馈。

4.3

界面验收

界 面	说 明	完成度	对接人
开始界面	界面要有开始游戏的按钮、选项按钮、主创按钮和退出按钮		
选项界面	是设置快捷键的界面，要有修改移动方向（上下左右）快捷键的按钮，修改跳跃、突击、攻击、交谈快捷键的按钮，还有更改音乐音效的按钮。		
剧情对话界面	玩家输出文本框		
	系统输出文本框		
战斗界面	场景、地形布置		
	左上角的主角血量、状态		
	右上角的敌人血量、状态		
背包栏界面	背包栏界面应能显示出背包的图片信息，每张图片下方要有标签标识物品名称。		
地图界面	地图界面应能显示地图的图片，图片上有地图信息，包括路线和地点名称等标识。		
存档界面	存档界面应有一个存档列表，用户可以通过点击列表上的表项进入相应的存档。		
故事梗概界面	故事梗概界面应能显示一段文字，即整个故事的梗概内容。		
Esc界面	该界面应有继续游戏、选项、故事梗概、保存并退出等按钮		

- 1、上述界面所涉及的功能要全部实现。
- 2、主角要实现能够通过玩家控制上下左右移动、跳跃、突进、攻击和交谈的功能。
- 3、敌人要能够自动移动、攻击和防御等功能，阵亡后能生成一个包裹（含闯关信息等）。
- 4、在战斗时通过一些手段（动画、音效、特效、顿帧）来增强打击感，要能够正确处理战斗机制及其逻辑关系，比如在攻击时能够进行碰撞判断从而对被攻击者扣血，在生命值为0时死亡。



THANKS