

开始菜单（游戏内菜单）			
需求	规模	任务优先级别	
玩家看到开始界面的菜单界面			1
玩家看到背景图片和游戏标题			1
玩家点击菜单选项			1
菜单选项有悬浮和按下反馈			2
玩家按下按键的音效反馈（所有按键都有）			2
返回主菜单			
需求	规模	任务优先级别	
玩家点击触发提示判断			2
玩家选择是否要开始新游戏			2
玩家进入新游戏场景（主菜单）			1
玩家看到窗口淡出淡入			2
新游戏			
需求	规模	任务优先级别	
玩家点击触发提示判断			2
玩家选择是否要开始新游戏			2
玩家进入新游戏场景（avg剧情）			1
玩家看到窗口淡出淡入			2
存档列表			
需求	规模	任务优先级别	
玩家看到面板淡入出现			2
玩家看到存档内容			1
玩家滚动滚轮控制滚动条			1
玩家选择读取存档			1
玩家进入新游戏场景			1
玩家选择删除存档（触发提示判断）			3
玩家选择是否要删除存档			4
存档被删除			3
玩家关闭存档面板（玩家点击面板外）			1
玩家看到面板淡出			2
游戏设置			
需求	规模	任务优先级别	
玩家看到面板淡入出现			1
玩家看到设置的内容			1
玩家选择下拉框，选定后状态变化（国际化需求暂无）			1
玩家调节音量滑块，选定后状态变化			1
玩家应用更改（需求取消）			
玩家确定更改			1
系统保存玩家更改			1
系统还原玩家更改（玩家点击x或者点击取消）			2
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）			1
玩家看到面板淡出			2
成就			
需求	规模	任务优先级别	
玩家看到面板淡入出现			2
玩家看到成就内容			3
玩家看到成就进度			3
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）			1
玩家看到面板淡出			2
玩家滚动滚轮控制滚动条			1
教程			
需求	规模	任务优先级别	
玩家看到面板淡入出现			2
玩家看到教程内容			3
玩家看到教程图片			3
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）			1
玩家看到面板淡出			2
玩家滚动滚轮控制滚动条			1

离开游戏			
需求	规模	任务优先级别	
玩家点击触发提示判断			2
玩家选择是否要离开游戏			2
窗口关闭			1
AVG场景			
需求	规模	任务优先级别	
淡入淡出章节标题和名称			1
人物立绘的显示消失			1
avg文字的显示消失			1
人物名称的显示消失			1
avg文字加载后，click标签的显示和点击鼠标左键消失			2
avg文字加载后，click标签闪烁			2
auto标签的显示和消失			2
玩家快速存档			2
玩家点击小菜单			1
菜单选项有悬浮和按下反馈			2
快速存档			
需求	规模	任务优先级别	
快速存档信息显示和消失			2
回想			
需求	规模	任务优先级别	
玩家看到面板淡入出现			2
玩家滚动滚轮控制滚动条			1
玩家看到人物对话			1
玩家看到人物头像			1
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）			1
玩家看到面板淡出			2
自动			
需求	规模	任务优先级别	
玩家点击自动按钮可以自动播放avg			2
玩家点击手动按钮可以恢复手动			2
视频			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可看到视频播放			1
玩家可以按esc跳过视频播放			2
玩家可以听到视频声音			1
3D场景			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可以看到3D场景			1
玩家可以看到新手引导提示			2
玩家可以听到游戏场景BGM			1
接取任务			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可以看到任务npc			1
玩家可以看到npc头顶的任务符号			1
玩家可以通过上下左右移动到NPC附近			1
玩家可以通过点击问号（需要距离范围内）或者F开启任务对话			1
任务AVG			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可以看到人物立绘显示消失			1
玩家可以看到avg文字的显示消失			1
avg文字加载后，click标签的显示和点击鼠标左键消失			1
avg文字加载后，click标签闪烁			2
玩家可以接受任务			1
玩家可以取消对话			1
对话界面开启关闭的淡入淡出			2
任务栏			

需求	规模	任务优先级别
玩家可以看到主线和支线标签		1
玩家可以看到主线和支线标题		1
玩家可以看到主线和支线内容		1
玩家完成操作对应主线或支线内容的变换		1
玩家滚动滚轮控制滚动条		2
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）		1
玩家看到面板淡出		2
任务栏小菜单		
需求	规模	任务优先级别
菜单选项有悬浮和按下反馈		2
玩家可以点击菜单选项		1
角色栏		
需求	规模	任务优先级别
玩家可以看到角色面板		1
装备更换时对应数值发生变化		1
玩家可以将装备放入角色面板的装备槽中		1
玩家可以看到3D模型的简单动作		2
玩家可以看到角色各项数值		1
玩家可以查看剩余点数		1
玩家可以操作按钮进行加点		1
玩家可以重置加点		2
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）		1
玩家看到面板淡出		2
背包		
需求	规模	任务优先级别
玩家可以看到背包面板		1
玩家可以通过点击分页栏切换		1
分页栏选项有悬浮和按下反馈		2
玩家滚动滚轮控制滚动条		2
玩家可以调整道具的位置		2
玩家可以按住道具进行拖动（拖出窗口触发丢弃操作）		3
玩家可以查看金钱数量		2
玩家可以通过丢弃按钮选择需要丢弃的道具		2
丢弃提示确认		2
玩家可以点击整理按钮整理道具		2
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）		1
玩家看到面板淡出		2
玩家可以双击道具使用道具（装备则为快速换装）		1
背包道具		
需求	规模	任务优先级别
玩家悬浮道具时出现道具详情		1
玩家查看道具信息		1
任务面板		
需求	规模	任务优先级别
玩家可以看到任务面板		1
玩家可以看到具体任务名称和简介		1
玩家可以看到任务目标		1
玩家可以看到任务完成进度		1
玩家可以看到任务奖励		1
玩家完成任务时获得任务奖励		1
玩家可以放弃任务（主线无法取消）		2
玩家可以将任务固定到任务栏		2
玩家可以取消固定到任务栏的任务		2
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）		1
玩家看到面板淡出		2
玩家滚动滚轮控制滚动条		2
道具快捷栏		
需求	规模	任务优先级别
玩家可以看到道具快捷栏		1
玩家可以调整道具的位置		1
玩家可以按住道具进行拖动（拖出窗口则取消快捷设置）		2

玩家可以从背包将道具拖入设置为快捷使用			1
玩家可以双击道具使用道具			1
武器切换			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可以看到武器切换面板			1
玩家可以看到当前使用武器状态			1
玩家可以通过R键切换武器			1
切换武器后被切换武器有一定冷切时间			2
切换武器后若为不同种武器武器主动技能变更			1
玩家可以查看子弹使用量			1
子弹使用完射金币			3
金币射完则无法射击			3
主动技能			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可以看到主动技能面板			1
玩家可以按G使用主动技能			1
使用后主动技进入公共冷却			2
人物信息			
需求	规模	任务优先级别	
玩家查看人物			1
玩家查看人物名称			1
玩家查看人物血条			1
玩家看到人物等级			1
玩家看到人物状态			1
小地图			
需求	规模	任务优先级别	
玩家查看小地图			1
玩家通过+ -滑动条缩放地图（副本中未经过的地区不显示）			1
玩家通过表示找到npc、任务、副本、怪物、商店的位置			2
玩家通过点击查看大地图查看大地图			1
玩家位置在地图中显示			1
大地图			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可以看到大地图面板			1
玩家看到面板淡出			2
玩家选择下拉框，选定后切换地图			2
玩家通过+ -滑动条缩放地图（副本中未经过的地区不显示）			2
玩家可以查看当前场景的npc、任务、副本、怪物、商店的位置			2
玩家关闭设置面板（玩家点击面板外）			1
玩家位置在地图中显示			1
左上时间			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可以查看时间			1
玩家可以查看金币数			1
经验条			
需求	规模	任务优先级别	
玩家可查看经验条			1
经验条满玩家升级			1
战斗场景			
需求	规模	任务优先级别	
玩家操纵wasd移动			1
玩家点击右键射击发射粒子弹幕			1
玩家通过移动鼠标控制射击方向			1
玩家受到怪物弹幕伤害扣血，显示伤害			1
玩家点击血瓶道具加血			1
怪物大招显示攻击区域			2
玩家攻击怪物显示伤害			1
怪物扣血			1
怪物死亡倒地后渐渐消失			1
玩家死亡时显示Game over，金钱减半回到安全区			2

玩家通过道具恢复异常状态（留血，中毒）	2
boss显示boss相应的大血条	2

