|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **记录编号：** |  | **文件类别：** |  |

**生存闯关游戏需求说明书**

目录

[1 简介 3](#_Toc162559514)

[1.1 文档介绍 3](#_Toc162559515)

[1.2 开发背景 3](#_Toc162559516)

[1.3 游戏相关术语 3](#_Toc162559517)

[2 游戏介绍 4](#_Toc162559518)

[2.1 游戏界面 4](#_Toc162559519)

[2.2 玩家角色选择 4](#_Toc162559520)

[2.3 战斗 4](#_Toc162559521)

[2.4 战利品 5](#_Toc162559522)

[3 系统通用性需求 5](#_Toc162559523)

[3.1 性能需求 5](#_Toc162559524)

[3.2 操作性需求 5](#_Toc162559525)

[4 游戏系统描述及系统功能 5](#_Toc162559526)

[4.1 游戏系统描述 5](#_Toc162559527)

[4.2 系统角色划分 5](#_Toc162559528)

[4.3 系统功能用例 6](#_Toc162559529)

[4.4 系统功能用例分析 6](#_Toc162559530)

# 简介

## 文档介绍

本文档提供游戏的玩法设定说明和开发需求，并向开发人员说明所需要实现的界面交互功能以及玩法功能。

## 开发背景

想法来自于各种短视频广告，视频中的内容大多数是动画做成的。我们打算将其实现出来，能进行实际互动。

游戏相关术语

挑战者：玩家在本游戏中所扮演的角色，本游戏中有多种角色可供玩家选择，每个角色有独特的数值加成。角色独自一人进入未知领域，以夺得更高分数为目标的挑战者。

普通木制围栏：玩家可以完成挑战进行数值的叠加提升战斗力。

粗制石头围栏：玩家可完成挑战进行倍数提升战斗力。

小石头瘦子：玩家需要达到一定数值才能通过。完成挑战后可获得普通道具。

大理石胖子：玩家需要达到一定数值才能通过。完成挑战后可获得更高级的道具。

钻石死肥宅：玩家需要达到一定数值才能通过。成挑战后可获得唯一性道具。

熊孩子：玩家挑战时会进行声波攻击，玩家会降低战斗力。

核变异生物（马赛克）：玩家挑战失败将会被全方面降低战斗力和防御力，并会进入持续掉血状态。

区域boss：玩家在每层最后需要挑战的boss，攻击方式多种多样。

黄金镇魂曲：普通道具，玩家通过后立刻回复20。

败者食尘：唯一道具，玩家拾取后会立即获得同名道具，玩家死亡后会立即使用道具并原地复活，血量回复到满格。

天使羽毛：稀有道具，玩家拾取后可自行决定使用，玩家使用后立即回复10点血并随机清除一个负面效果。

# 游戏介绍

## 游戏界面

这款游戏是生存闯关游戏，玩家控制小人通过各类奖励或者惩罚机制。加强人物能力，不断向前，路径上有各式各样的阻碍，玩家需要击败或者通过另类的方式躲过攻击。经过多层关卡，到达BOSS面前，击败最终BOSS赢得胜利。

登陆

进入登陆，玩家需要创建账号，得到专属于玩家自己的ID账号。登陆后进入主页面，会显示开始游戏，设置，历史记录，商城，退出，帮助。

进入游戏

会呈现人物，人物生命值，小怪，地图，战利品，垃圾桶，boss，设置等。

在结算页面显示成功完成或失败，进入下一关或重新挑战，以及返回主页面。

## 玩家角色选择

此游戏为单人游戏（暂定），玩家进入主界面后，可以选择自己心仪的游戏角色进行游玩。游戏还提供了角色不同的外观皮肤，在选择完角色后即可选择对应的皮肤。

## 战斗

在每层中，有四个小怪，一个小boss，五层为一组会有一个相应的大boss。在战斗开始之前，玩家选择你想要的角色进入游戏，并从第一层开始闯关跑酷。玩家进入游戏，会有基础数值的攻击，防御。

每一层模式：玩家沿地图指示向第一个小怪出发，攻击第一个小怪，若在第一个小怪的范围内不主动攻击，小怪将主动袭击玩家，掉血。后面三个小怪一个boss都沿用这个模式。以及每一层的模式都是如此。如果没有击败小怪，小怪将主动攻击玩家，玩家将失去10滴血，boss25滴血。

在进入每层关卡是随机刷怪，随机获得奖励，根据自身强弱以及怪物的强弱选择适合的加成。

战斗开始，回合制模式，一回合中，玩家可以选择攻击，防御或者使用道具，下一回合轮到怪物选择攻击或者防御。后面以此类推，如果玩家获胜将得到奖励，若失败可以选择重回第一层或该层第一关重新挑战

## 战利品

击败小怪后会获得对应的属性加成，小怪的头顶会显示加成的数值，数值的加成只保留到这场游戏的结束，不会继承到下场游戏。

每一次战胜最终BOSS，都能获得部分金币数额。金币的数额取决于当前层数和游戏人物的数值加成。每当击败一个BOSS就会看到屏幕左侧看到对应的金币数值。

加成选择画面如下：

击败最终BOSS后会回到开始页面，金币可以用于购买新的角色。

**2.5额外关卡（暂无）**

# 系统通用性需求

## 性能需求

Windows平台（暂定）

## 操作性需求

键盘的上下左右键能正常使用

# 游戏系统描述及系统功能

## 游戏系统描述

可以实现主页面停留，选择开始游戏的时机。

玩家可以正常游玩游戏，并且实现游戏所描述的所有功能。

主界面的选项处可以选择是否开启音效和声音，调整文本大小

玩家在主界面可以查看历史最高记录。

## 系统角色划分

|  |  |
| --- | --- |
| 角色名称 | 职责简述 |
| 玩家 | 游玩游戏 |

## 系统功能用例

### 玩家功能用例

## 系统功能用例分析

### 玩家功能用例分析

#### 查看纪录

##### 用例分析

|  |
| --- |
| **用例简介** |
| 玩家查看历史游玩纪录 |
| **执行者** |
| 玩家 |
| **前置条件** |
| 曾进行过至少一次游戏 |
| **后置条件** |
| 无 |
| **路径** |
| **基本路径**  1 玩家选择某位玩家作为查看对象。  2 选择成功并展示历史游玩纪录。  **异常路径**: 没有历史游玩纪录  1 返回提示从未进行过任何一场游戏 |
| **补充说明** |
| **历史游玩纪录字段列表**  玩家姓名，职业，记录 |

#### 玩家游玩

##### 开始游戏用例分析

|  |
| --- |
| **用例简介** |
| 玩家开始游戏 |
| **执行者** |
| 玩家 |
| **前置条件** |
| 无 |
| **后置条件** |
| 无 |
| **路径** |
| **基本路径**  1 选择游戏人物  2 选择对应皮肤  3 游戏开始 |
| **补充说明** |
| **无** |

##### 查看属性用例分析

|  |
| --- |
| **用例简介** |
| 屏幕左侧提供当前拥有的所有属性，包括金币的数额和人物的数值 |
| **执行者** |
| 玩家 |
| **前置条件** |
| 正式开始游戏后 |
| **后置条件** |
|  |
| **路径** |
| **基本路径**  1 进入游戏后左侧给出属性值  2 获取或者失去数值后，左侧会给出对应的改变反馈 |
| **补充说明** |
| 击败每层的BOSS后，从三种属性中选择一种加成，选择页面的介绍都为详细描述 |

##### 用例演示图

##### 玩家攻击用例分析

|  |
| --- |
| **用例简介** |
| 系统协助玩家自动攻击，玩家操控方向键 |
| **执行者** |
| 玩家 |
| **前置条件** |
| 玩家拥有一定的攻击属性值 |
| **后置条件** |
|  |
| **路径** |
| **基本路径**  1 玩家自动向前行走，玩家通过左右方向键盘选择攻击的目标，系统会根据玩家当前的数值进行自动攻击  2 怪物受到伤害时，头上的血量数值会不断减少  3 击败怪物获得属性加成或者道具 |
| **补充说明** |
| **若是玩家未能在接触到怪物前击败怪物，则损失一定的血量。** |

##### 道具使用用例分析

|  |
| --- |
| **用例简介** |
| 玩家使用道具协助 |
| **执行者** |
| 玩家 |
| **前置条件** |
| 使用道具需要拥有道具 |
| **后置条件** |
| 无 |
| **路径** |
| **基本路径**  1 击败怪物获得的道具会在下方道具栏展示  2 点击道具获得描述上相对应的能力或者加成 |
| **补充说明** |
| **鼠标移动到道具上时，道具上方会有简化的描述提示框，鼠标移开后会提示框消除** |

##### 回血用例分析

|  |
| --- |
| **用例简介** |
| 玩家通过道具和增益效果回复血量 |
| **执行者** |
| 玩家 |
| **前置条件** |
| 玩家生命值大于0低于100 |
| **后置条件** |
| 无 |
| **路径** |
| **基本路径**  1 玩家使用道具回复血量  2 获得对应血量上的加成会按百分比回复血量 |
| **补充说明** |
| **玩家的血条颜色从红色变为紫色**  **生命值大于等于100和小于等于0时，回复道具呈现灰色无法使用** |

##### 重生用例分析

|  |
| --- |
| **用例简介** |
| 玩家血量清零 |
| **执行者** |
| 玩家 |
| **前置条件** |
| 血条清零 |
| **后置条件** |
| 无 |
| **路径** |
| **基本路径**  1 玩家死亡后会立即使用道具并原地复活，血量回复到满格。  2 没有道具可以选择付费复活，首次1元，第二次两元，第三次四元，每次乘2，以此类推，封顶32元。  3若玩家上述都不选择，则玩家本次游戏奖励，重置后回到首页，  4.回到首页系统弹出充值6元获得强力战力并返回上次重新挑战关卡 |
| **补充说明** |
| **使用另一个游戏类型（横板通关游戏），通过在通关获得重生机会** |