雷霆射击范特西版

需求文档

用于<子系统或特性>

版本 <1.0>

[注：以下提供的模板用于 Rational Unified Process。其中包括用方括号括起来并以蓝色斜体（样式=InfoBlue）显示的文本，它们用于向作者提供指导，在发布此文档之前应该将其删除。按此样式输入的段落将被自动设置为普通样式（样式=Body Text）。]

[要定制 Microsoft Word 中的自动字段（选中时显示灰色背景），请选择 File>Properties，然后将 Title、Subject 和 Company 等字段替换为此文档的相应信息。关闭该对话框后，通过选择 Edit>Select All（或 Ctrl-A）并按 F9，或只是在字段上单击并按 F9，可以在整个文档中更新自动字段。对于页眉和页脚，这一操作必须单独进行。按 Alt-F9，将在显示字段名称和字段内容之间切换。有关字段处理的详细信息，请参见 Word 帮助。]

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| <日/月/年> | <x.x> | <详细信息> | <姓名> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

1. 简介 4

1.1 目的 4

1.2 范围 4

1.3 概述 4

1.4 定义、首字母缩写词和缩略语 4

1.5 参考资料 4

2. 战斗需求 4

2.1 开火按钮 4

2.1.1 手动开火 4

2.1.2 长按开火 5

2.1.3 更换弹夹 5

2.1.4 更换默认枪械 5

2.2 自动锁定 5

2.3 手动选怪 5

2.4 投掷类枪械穿障 5

2.5 枪械开火降速 5

2.6 切换枪械改变视角 5

3. 关卡需求 5

3.1 NPC掉落 5

3.2 关卡高障 5

3.2.1 利用地形躲避 5

3.2.2 击杀障碍后怪物 5

3.2.3 切换枪械 5

3.3 教学 5

3.3.1 <可用性需求一> 5

3.4 设计约束 5

3.4.1 <设计约束一> 5

3.5 接口 5

3.5.1 用户界面 6

3.5.2 美术要求 6

4. 支持信息 6

需求文档

# 简介

该文档提供“深圳范特西科技有限公司”独代版本的修改需求。

## 目的

根据“深圳范特西科技有限公司”对“雷霆射击”测试反馈意见提出的游戏需求，为实现改版本提供依据。

## 范围

包含但不限于“深圳范特西科技有限公司”国内独代版本的研发及运营。

## 概述

为提高“雷霆射击”在运营测试中的表现，在综合发行方和玩家反馈的基础上提出了该文档中的修改意见。主要目的是改善游戏核心玩法的可玩性，增强游戏粘度，提高玩家游戏时长。

具体修改以增强关卡战斗体验为核心，提高关卡枪战体验的操控及策略性，为多枪械养成提供基础。

## 定义、首字母缩写词和缩略语

弹夹：战斗关卡内玩家枪械可携带的弹夹数量，可在关卡设计期配置，击杀NPC后有几率掉落。不能带出关卡，不在背包显示。每支枪械的弹夹容量、弹夹携带量不同，在枪械面板显示。随枪械等级弹夹容量和携带量均能养成。

弹夹容量：当前子弹数量/弹夹容量

开火：

默认枪械：

锁定：

## 参考资料

雷霆射击策划文档

# 战斗需求

[**SRS** 的这一节应包含所有的软件需求，其详细程度应使设计人员能够设计出可以满足这些需求的系统，并使测试人员能够测试该系统是否满足这些需求。 当利用用例建模时，这些需求在用例和适用的补充规约中记录。如果没有利用用例建模，则可以将补充规约的概要直接插入此节。如下所示。]

## 开火按钮

### 手动开火

[需求说明。]

长安

### 长按开火

开火先自锁目标，无锁定目标时的情况要考虑

自锁目标

开火

未能自锁

手动锁定目标

无锁定目标

### 更换弹夹

### 更换默认枪械

## 自动锁定

## 手动选怪

## 投掷类枪械穿障

## 枪械开火降速

## 切换枪械改变视角

### 切换枪械

# 关卡需求

## NPC掉落

## 关卡高障

### 利用地形躲避

### 击杀障碍后怪物

## 教学

[此节应包括所有影响可用性的需求。例如，

• 指出普通用户和高级用户要高效地执行特定操作所需的培训时间

• 指出典型任务的可评测任务次数或根据用户已知或喜欢的其他系统确定新系统的可用性需求

• 指出在符合公认的可用性标准（如 IBM 的 CUA 标准和 Microsoft 的 GUI 标准）方面的需求]

### <可用性需求一>

[在此给出需求说明。]

## 设计约束

[此节应列出所构建系统的所有设计约束。设计约束代表已经批准并必须遵循的设计决定。其中包括软件语言、软件流程需求、开发工具的指定用途、构架及设计约束、购买的构件、类库等。]

### <设计约束一>

[在此给出需求说明。]

## 接口

[此节规定应用程序必须支持的接口/界面。它应非常具体，包含协议、端口和逻辑地址等，以便于按照接口/界面需求开发并检验软件。]

### 用户界面

[说明软件将实现的用户界面。]

### 美术要求

[此节指出软件所支持的所有硬件接口，其中包括逻辑结构、物理地址、预期行为等。]

# 支持信息

[支持信息用于使 **SRS** 更易于使用。它包括：

• 目录

• 索引

• 附录

其中可以包括用例示意板或用户界面原型。

如果包含附录，**SRS** 应明确指出是否将附录当作需求的一部分。]