1. 引言

1.1编写目的：

本文档旨在为游戏下阶段的设计、开发提供依据和指导，为项目组成员对需求的详尽理解，以及在开发游戏项目中协同工作提供强有力的保证。同时本文档也作为项目评审验收的依据之一。

1.2项目背景：

1.2.1项目名称：英雄达拉崩吧

1.2.2项目的提出者：刘帅、宋从智

项目开发者：刘帅、宋从智、张赐、房渤萱、冯惠妍

用户：游戏玩家

1.3缩写说明：

1. RPG：即Role-Playing-Game，角色扮演类游戏，在游戏中，玩家负责扮演这个角色在一个写实或虚构世界中活动。
2. CG：即Computer Animation，游戏开场动画。
3. HP、MP：即Health Point 和Mana Point，生命值和魔法值。当受到来自敌人的攻击时，生命值会减少，当生命值为0时，角色死亡；某些技能需要消耗一定量的魔法值。
4. BUFF：即状态，分为增益BUFF和不良BUFF。

1.4术语定义：

（1）RPG：即Role-Playing-Game，角色扮演类游戏，在游戏中，玩家负责扮演这个角色在一个写实或虚构世界中活动。

（2）CG：游戏开场动画。

（3）战棋模式：回合制的、角色扮演的、在地图上按格移动人物进行作战的游戏模式。因为这种游戏模式类似于下棋的博弈模式，故称为回合制战棋游戏。

（4）回合：自己可以控制的时机，只有在自己的回合内才能控制自己的单位进行操作。

（5）攻击范围：攻击的最大限度范围，超过这个范围则判定无法攻击。

（6）行动力：每回合可以行走的最大距离。

（7）HP、MP：即Health Point 和Mana Point，生命值和魔法值。当受到来自敌人的攻击时，生命值会减少，当生命值为0时，角色死亡；某些技能需要消耗一定量的魔法值。

（8）BUFF：即状态，分为增益BUFF和不良BUFF。

（9）HP药：恢复一定血量

（10）MP药：恢复一定魔法值

（11）BUFF药：根据类别强化自身某项能力

（12）血量：玩家能否继续玩游戏的标志

（13）经济：金币

（14）魔法：类似于王者荣耀的蓝BUFF

（15）经验值：判断经验高低的标志

（16）攻击力：对对面造成伤害的多少

1. 任务概述

2.1系统定义

2.1.1 背景：

随着信息时代的到来，各种多媒体技术层出不穷，极大程度丰富了人们的信息化生活。但是科技的加速发展也加重了人们工作负担，所以在业余时间找到适合的方式缓解自己的压力是极为重要的。当下将多媒体技术应用到游戏娱乐领域受到了大多数人的追捧，人们在游戏中舒缓压力，得以在工作中提高自己的办事效率。另一方面，游戏研发的商业前景不容小觑，如腾讯、网易等大型互联网公司通过运营大型游戏，取得了巨大的利益，这证明游戏研发领域的确有很大的发展空间和潜力。

在众多的游戏模式中，RPG（Role-Playing-Game）即角色扮演类游戏一直被玩家所陈赞。RPG游戏以其强烈的代入感、丰满的剧情、探险的精神深深吸引着玩家，使玩家可以身临其境，在紧张刺激的剧情中去探索未知的世界。

同时，战棋模式也是老玩家所津津乐道的一种游戏模式。区别于其他的游戏模式，战棋模式更趋于对游戏策略的考量。玩家通过思考进行排兵布阵，以及在最恰当的时机发起攻击，还要揣测对方下一步的行动，从而实现最后的胜利。战棋这种游戏模式在潜移默化中不仅锻炼了玩家的大局观，还有对机会的把握程度，是一种博弈的艺术。

2.1.2 目标：

能做出基本功能相对完善的RPG-战旗类游戏，有一定的故事情节，在游戏体验方面，难度适中，以游戏策略为主。且系统相对稳定。

2.1.3系统整体结构

2.1.4系统与各部分的关系

2.2运行环境

2.2.1 设备环境：Intel Core 2 双核或以上，内存至少2GB

2.2.2 硬件环境：至少2GB的空余硬盘空间，显卡需要支持OpenGL，显示器1280\*768分辨率或更高

2.2.3 软件环境：RPG Maker MV、PyCharm

2.2.4 网络环境

2.2.5 操作环境：Windows 7/8/8.1/10 (32bit/64bit) 或 Mac OS X 10.10 及其更高版本

2.2.6 应用环境

用户点击开始游戏->

2.3条件限制

2.3.1 约束和限制：本学期16周以前，暂无经费。需要开发者学习HTML语言。

2.3.2关于最终用户：本游戏面向最终用户为游戏各类玩家，教育水平不限，可以无技术专长。

2.3.3 预计使用频度：频繁的时候每周2-3次左右。

3.数据描述

3.1静态数据

用户登录信息

每个兵自身带有的血量

杀掉每个勇者、骑士、战士、魔法师、刺客、牧师、神射手所获得的经济一定且都不一样

HP药恢复的血量一定

MP药恢复的魔法值一定

BUFF药强化能力的时间一定

装备所提升的能力一定。

3.2 动态数据：

血量：每消灭一个怪兽，血量都会有所降低。不同等级的怪兽血量降低的也不尽相同。每使用一次HP，血量都会上升

魔法值：每使用一个技能，魔法都会有所下降。使用MP药会恢复魔法值。

经验：每消灭一个怪兽或者没通过一个关卡，经验都会上升

经济：每消灭怪兽都会或者相应的经济值，每升一级会获得相应经济，每买一个装备都会消耗经济，每加一次防御会消耗经济，每加一次攻击会消耗经济。

攻击：可以用经济来买攻击，每获得相应装备会增加攻击。

3.3 数据库描述：SQL server 2008

3.4 数据字典：

3.5