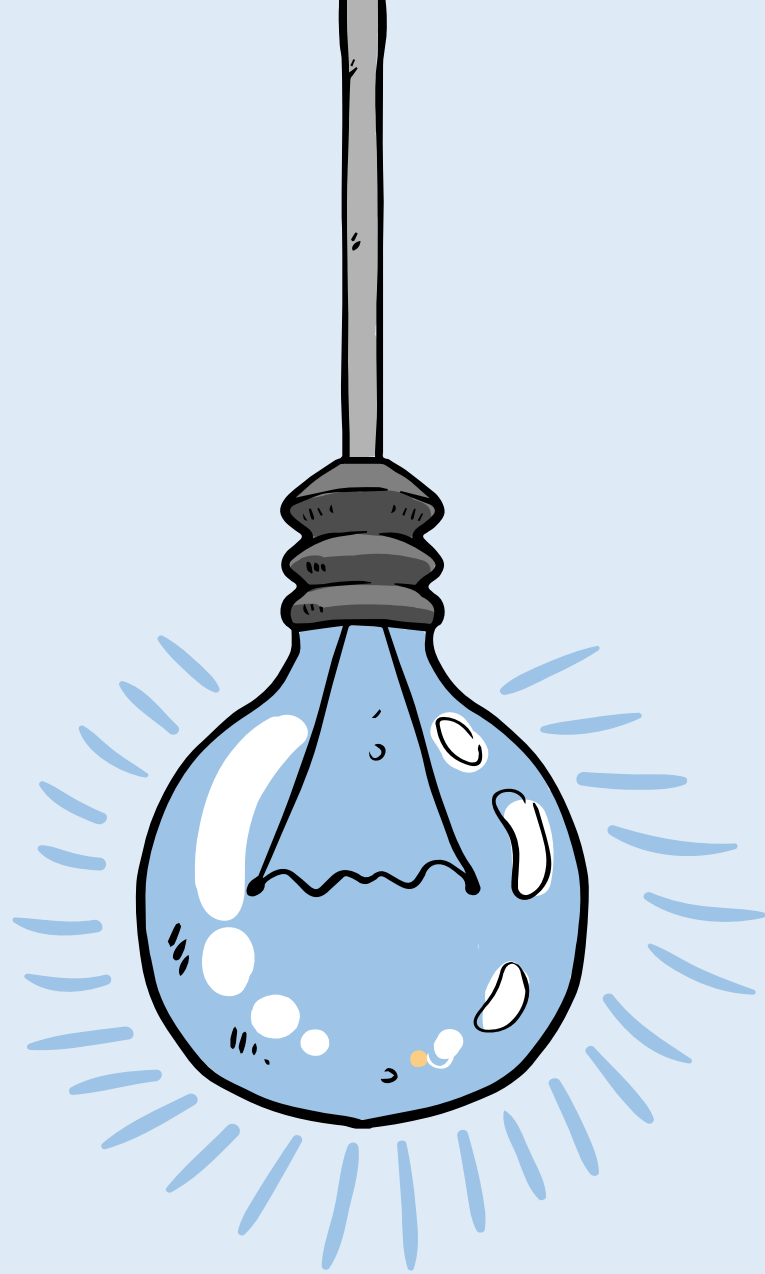


# 卡卡颂

## 需求分析报告

汇报小组/第四小组 unity从入门到入土





# 目录

- 1 . 选题背景
- 2 . 需求分析
3. 产品分析与类图
4. 原型展示与验收



选题背景

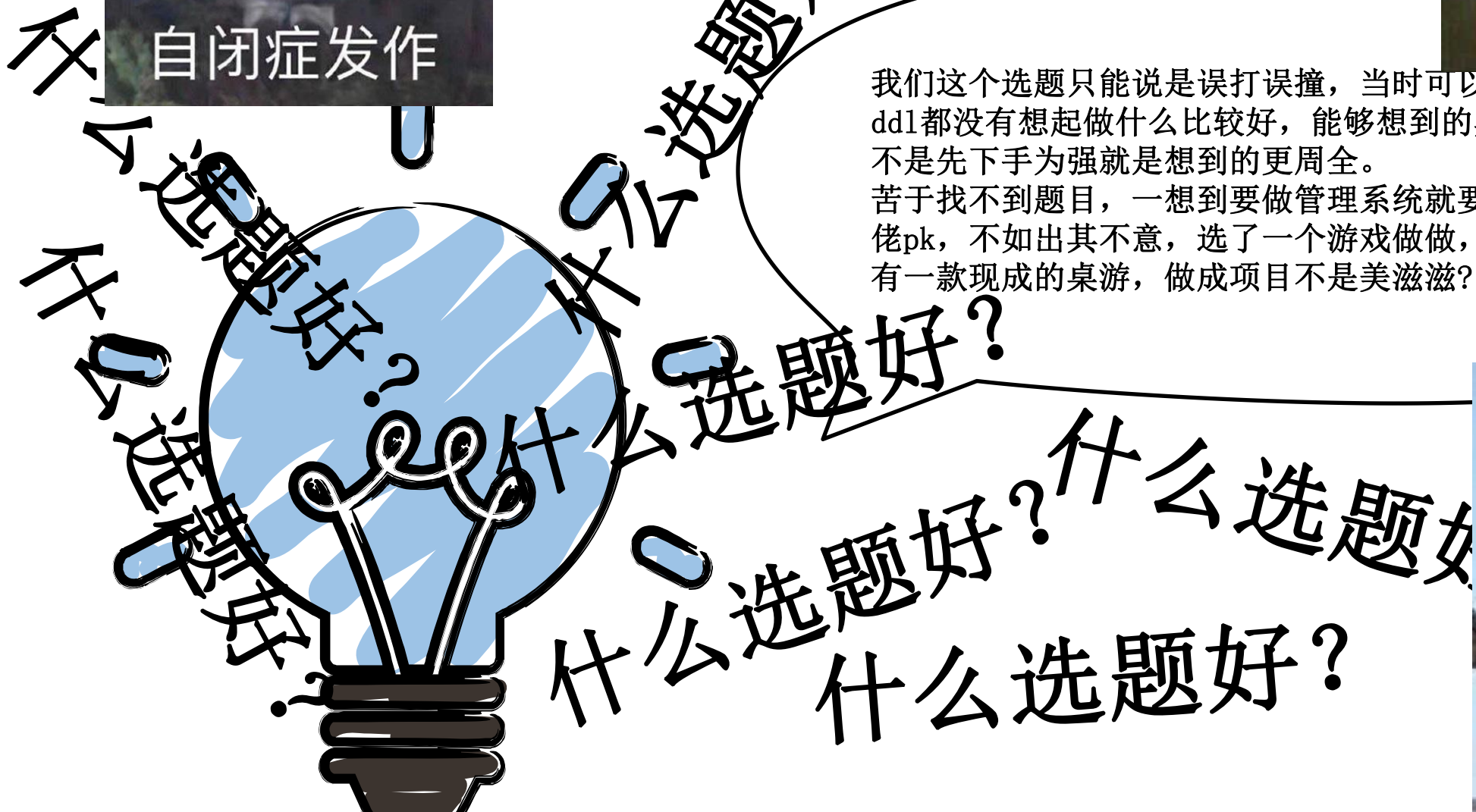
# 什么选题好？

自闭症发作

前排混脸熟

我们这个选题只能说是误打误撞，当时可以说是快到ddl都没有想起做什么比较好，能够想到的其他小组不是先下手为强就是想到的更周全。苦于找不到题目，一想到要做管理系统就要和众多大佬pk，不如出其不意，选了一个游戏做做，手上正好有一款现成的桌游，做成项目不是美滋滋？

搞什么鬼？



## 需求调查范围

既然决定了题目，咱们就要去寻找一下需求啊。

地图上的红点就是咱们的调查范围——  
——“福建省福州市闽侯县上街镇福州大学生活  
3区29号楼and31号楼”



额 好像网上的大数据更好一点？

# 真·调查范围

网络游戏			更多 >
排名	关键词	搜索指数	
1	逆水寒	57659 ↑	
2	英雄联盟	15083 ↑	
3	王者荣耀	12964 ↓	
4	明日方舟	12931 ↑	
5	三国杀	10052 ↑	
6	原神	9746 ↓	
7	梦幻西游	8374 ↑	
8	和平精英	6930 ↓	
9	我的世界	5339 ↓	
		《Minecraft》（中文译名《我的世界》），是一款沙盒建造游戏，玩家可以在一个三维世界里用各种方块建造或者破坏方...	
10	坦克世界	5306 ↓	
			完整榜单

手机游戏			更多 >
排名	关键词	搜索指数	
1	王者荣耀	12964 ↓	
		《王者荣耀》是由腾讯游戏天美工作室群开发并运行的一款运营在Android、IOS、NS平台上的MOBA类国产手游，于2015...	
2	明日方舟	12931 ↑	
3	三国杀	10052 ↑	
4	原神	9746 ↓	
5	梦幻西游	8374 ↑	
6	和平精英	6930 ↓	
7	我的世界	5339 ↓	
8	阴阳师	4699 ↓	
9	火影忍者	4594 ↑	
10	炉石传说	3521 ↓	
			完整榜单

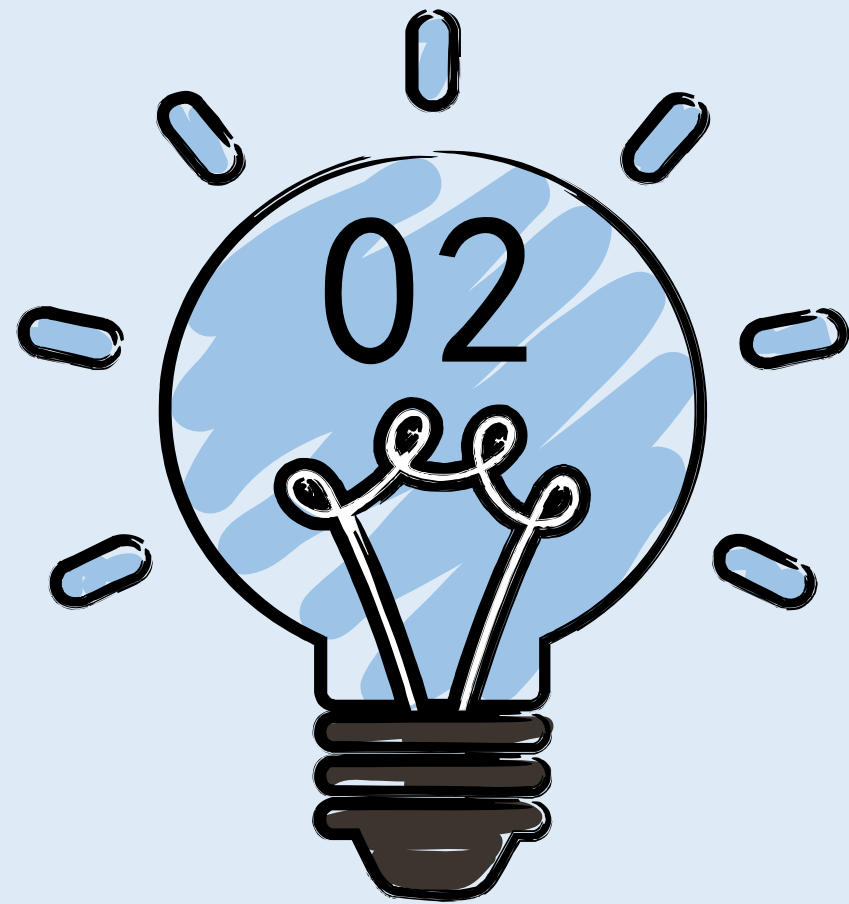
哦 桌游不在热门啊？那没事了



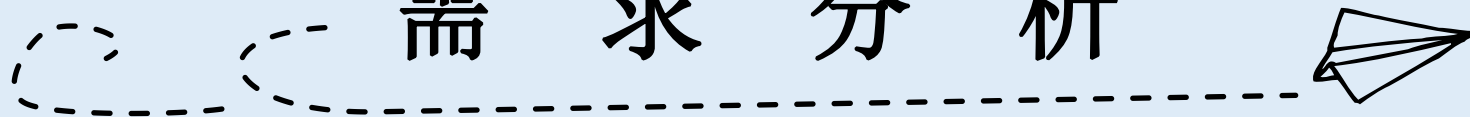
哦哦 三国杀和炉石传说是啊 误会解除！



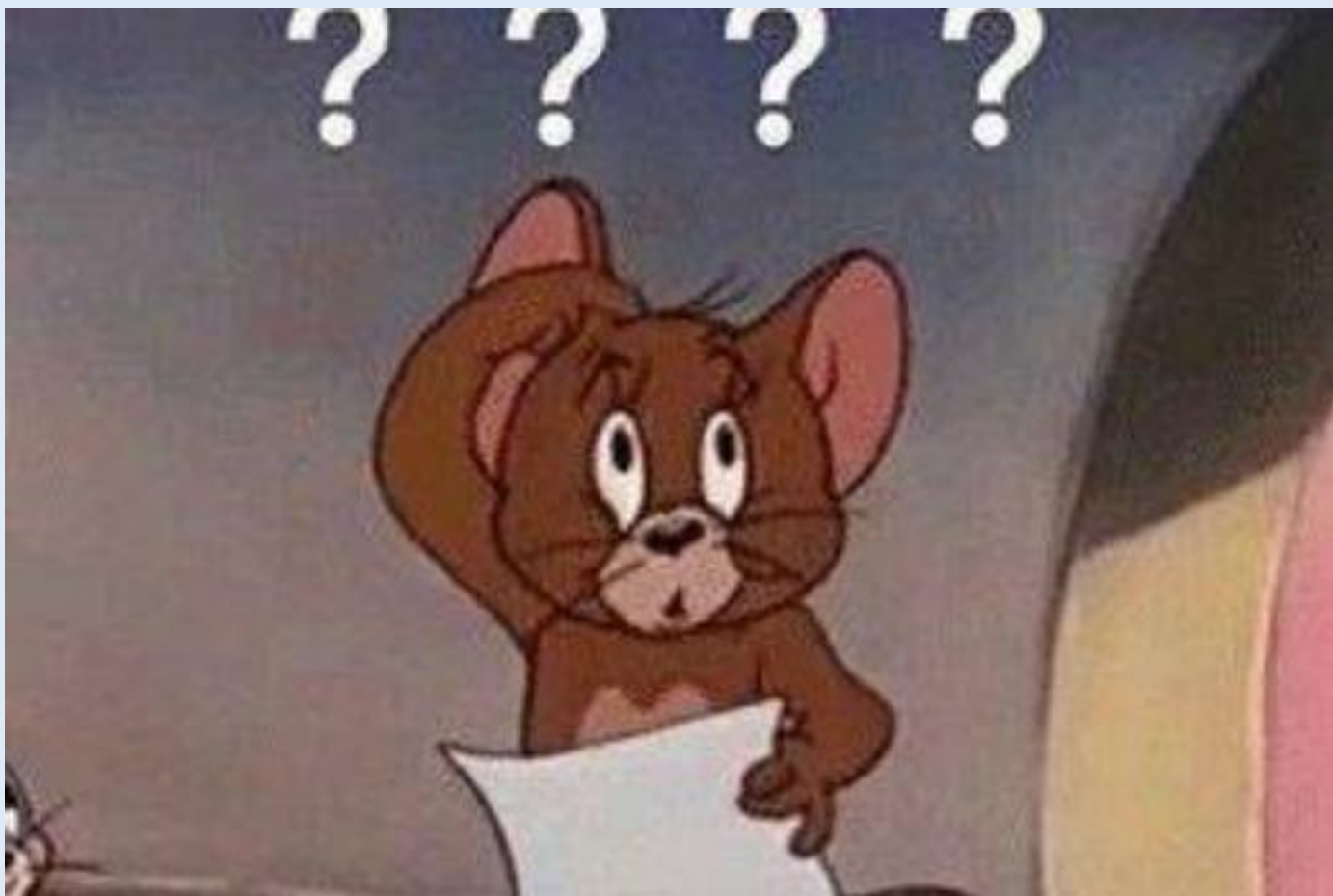




需求分析



## 认真分析1.0



既然我们要做经典桌游的线上版本，那么了解传统桌游的需求和市场肯定是第一步！



## 认真分析1.0

深度学习

2013-2022年我国实体桌游市场规模统计及预测



桌游，在我国可能是最冷门的游戏种类之一。虽然经历过三国杀、狼人杀，剧本杀的三次起飞，但实际的拉动效果着实有限。我国的实体桌游市场规模一直以来都是以一个十分缓慢的速度在增长，市场人群十分固定。

所谓传统桌游，其实就是以游戏规则、版图、棋子模型、美术为核心卖点，主要使用场景仍在「桌面」上的「游戏」。在抛去各个狼人杀、剧本杀店里供用户消遣的一些桌游外，真正主打这类桌游的门店可谓凤毛麟角。

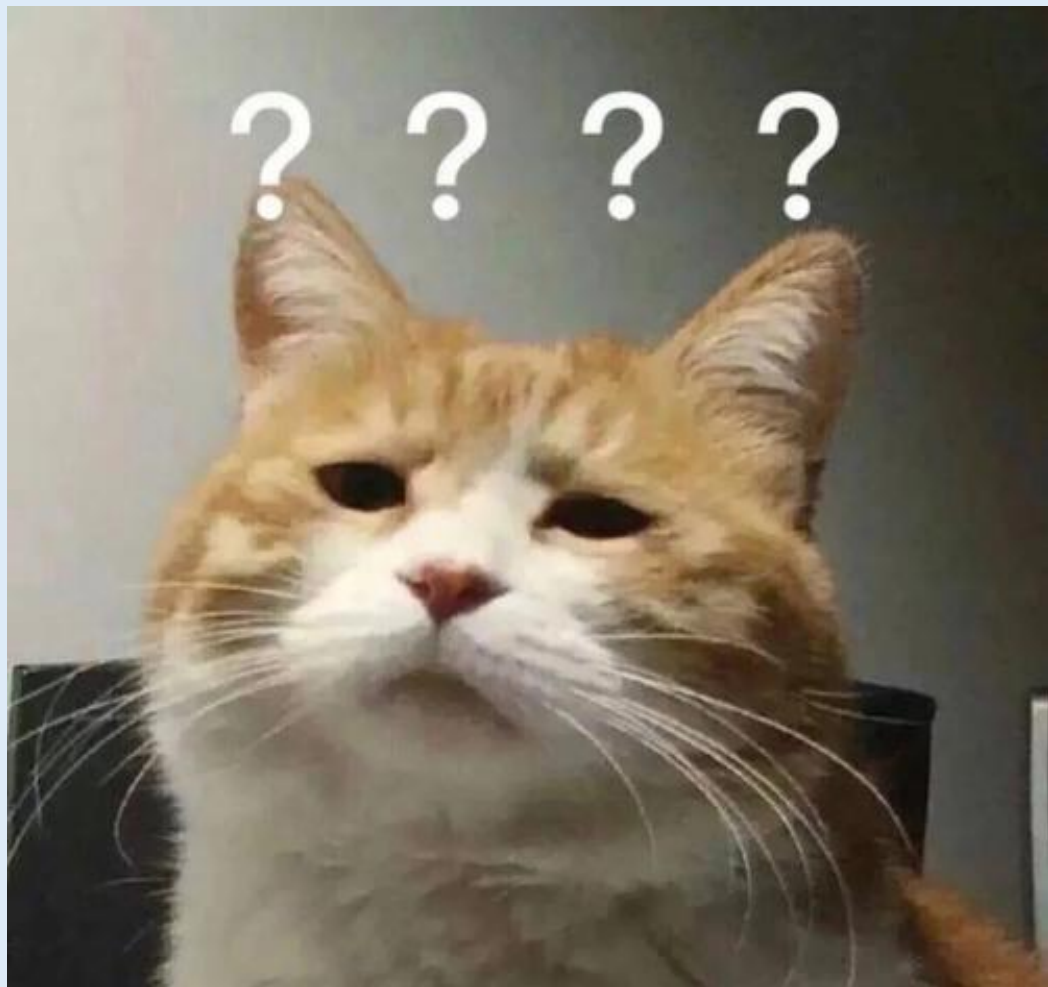
## 认真分析1.0



因为核心桌游的正版售价通常较高，但碍于用户门槛，桌游店的售价又很难匹配成本，通常都是**20-30/人**，可以玩一下午。再加上每套规则、玩法都截然不同，每选择一个新品，就意味着需要从头学起，阅读规则书，时间成本很高。大家时间有限，更倾向玩已经熟知规则的热门游戏。

然后这类游戏，并不如大众流行的狼人杀、剧本杀好凑局。很多时候你都只能通过混进核心圈子里后，才能有固定的玩伴，而某些核心圈子自己的一些小众文化问题，新人很难融入。再加上核心桌游自己也派别林立，很有可能遇到的情况。

## 认真分析2.0



啊这 传统桌游咋一碰  
就碎啊 来点作用啊！

那看看线上桌游的吧？  
应该会好很多吧  
（会吧会吧）



## 认真分析2.0

你也只会写学号吗？



借一篇知乎专栏分析

“纵观最近几年国内线上桌游市场，自17年左右迎来一波爆发式增长之后，近几年各个中小厂商相继退市，增长速率逐步放缓。究其原因，从外部来看，以线下沉浸式体验为主的剧本杀开始兴起，传统的桌游市场受到一定冲击。从内部来看，游戏玩法的大同小异也导致玩家开始出现审美疲劳，游戏平台品质的参差不齐导致玩家无法获得优质的游戏体验，相关社区的维护脱节导致玩家粘度下降，游戏匹配困难。自2018年之后，线上桌游市场的增长速率明显放缓……”

## 认真分析2.0



实体桌游要做成电子版其实比大家想象中要困难的多。很多产品电子化之后它的体验跟实体体验会完全不一样，用户不一定会喜欢。

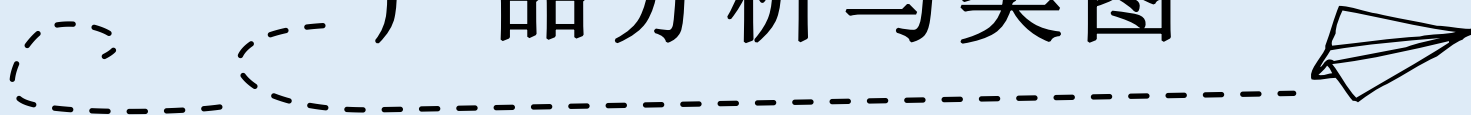
需要进行特别的功能优化，核心规则也要适合电子化。既要考虑到日后长线更新的扩展上限，也要考虑到盈利模式的设计。在这方面，游卡还是挺谨慎的，他们内部会评估会去选择去相对来说比较适合去做线上的产品。

像《三国杀》在网游的过程中，也遇到过许多问题。比如结算顺序、社交功能、出牌、回合等等。一些老玩家可能会比较熟悉，早期的三国杀在用户的基础体验上，做的并不算好。

而对于那些核心桌游玩家来说，桌游电子化很难满足他们的需求。因为许多乐趣都来自于人与人、面对面的博弈。棋子、版图、各种模型道具，都是桌游体验的一部分。如果要转换到线上，就要用另一种形式去表达它。这是有相当设计难度的，游卡自己也不敢保证能做到多好。



## 产品分析与类图





改都可以改



这行情不好，要不要换一个题目？

且慢！

# 俺们滴卡卡颂

01

## 便捷性

我们使用unity2d插件建立地图模块与人物建模，通过c#完成内部的规则逻辑，可能会使用小的服务器实现局域网联机互动。这样跟传统桌游比，响应更加迅速，节省了玩家需要自己计算分数，判断输赢的时间。

02

## 游戏寿命

这款游戏相比于市场上的游戏，题材新颖，可捉摸性强，游戏内部的规则可以让玩家形成不同的策略形式，不同的地图素材和拓展模块增强了游戏的寿命，简单的入手难度让它可以作为一种休闲娱乐的方式，即使是第一次玩也能很快入手，享受游戏的乐趣

## 俺们滴卡卡颂

03

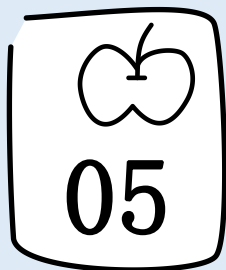
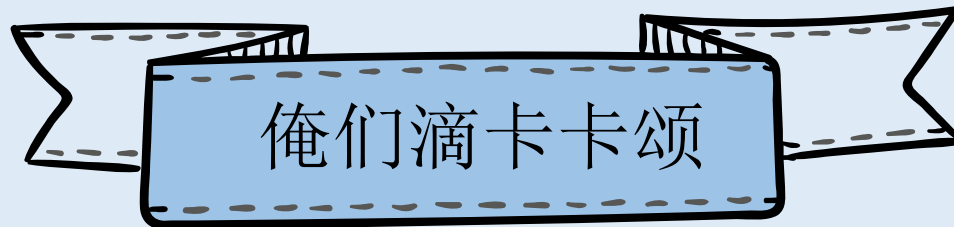
### 安全性

1. 后端会把前端输入的用户名密码等重新校验，防止非法的字符出现影响判断。
2. 当数据库增删改操作异常时，对当前修改请求进行撤回，保证数据的安全性和完整性。
3. 只有所有玩家确定准备时，才能开始游戏，防止游戏人数不足或者人掉线时被迫开始游戏。
4. 当有玩家5分钟无实际操作时，玩家可发起结束游戏，防止对局无法结束。

04

### 可用性

1. 页面简洁干净，美观，实时的数据变化。有良好的交互体验。
2. 内部规则逻辑无误不会出现死循环，卡死的情况。
3. 采用局域网联机，除非服务器出现问题，否则不会出现连接失败等问题。

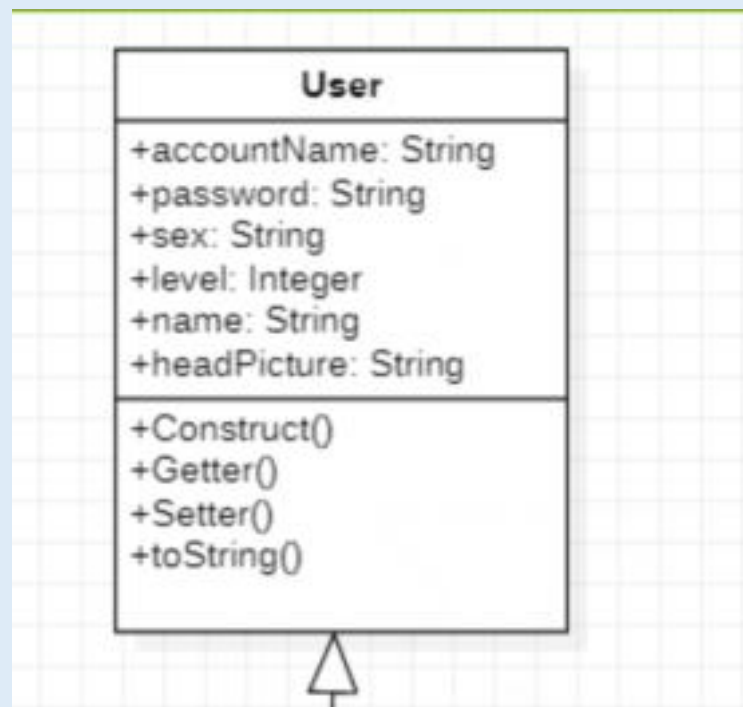


## 免费

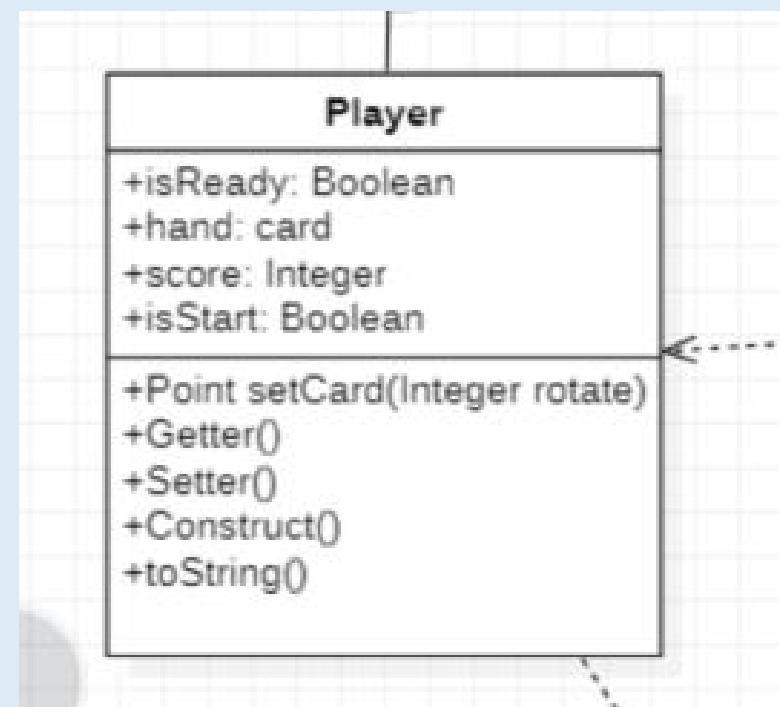
---

- 1.后端会把前端输入的用户名密码等重新校验，防止非法的字符出现影响判断。
- 2.当数据库增删改操作异常时，对当前修改请求进行撤回，保证数据的安全性和完整性。
- 3.只有所有玩家确定准备时，才能开始游戏，防止游戏人数不足或者人掉线时被迫开始游戏。
- 4.当有玩家5分钟无实际操作时，玩家可发起结束游戏，防止对局无法结束。

# 类图

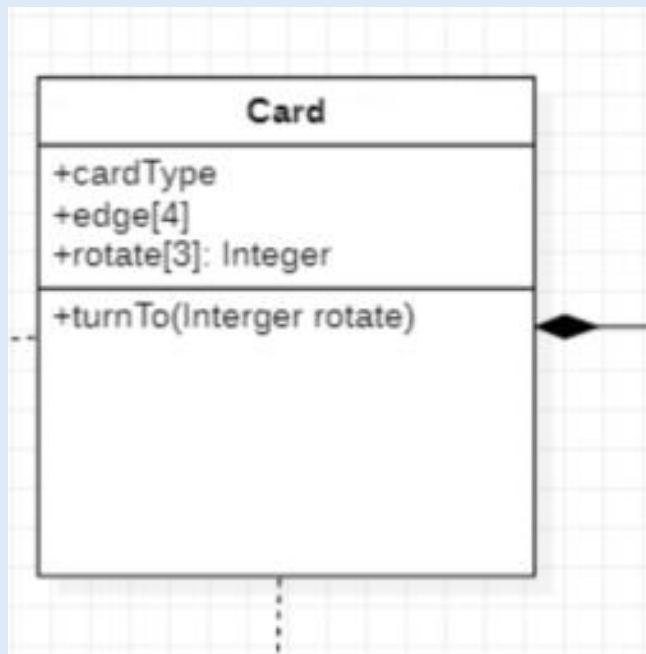


用户类

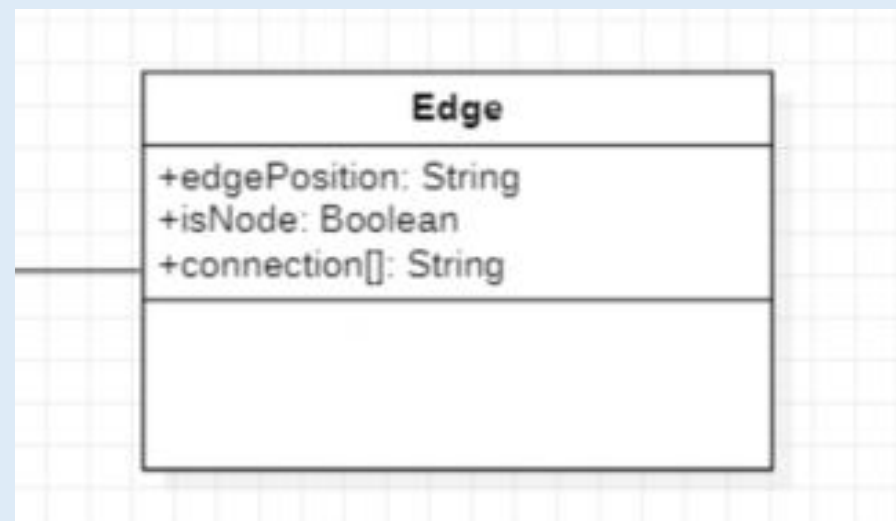


玩家类

# 类图



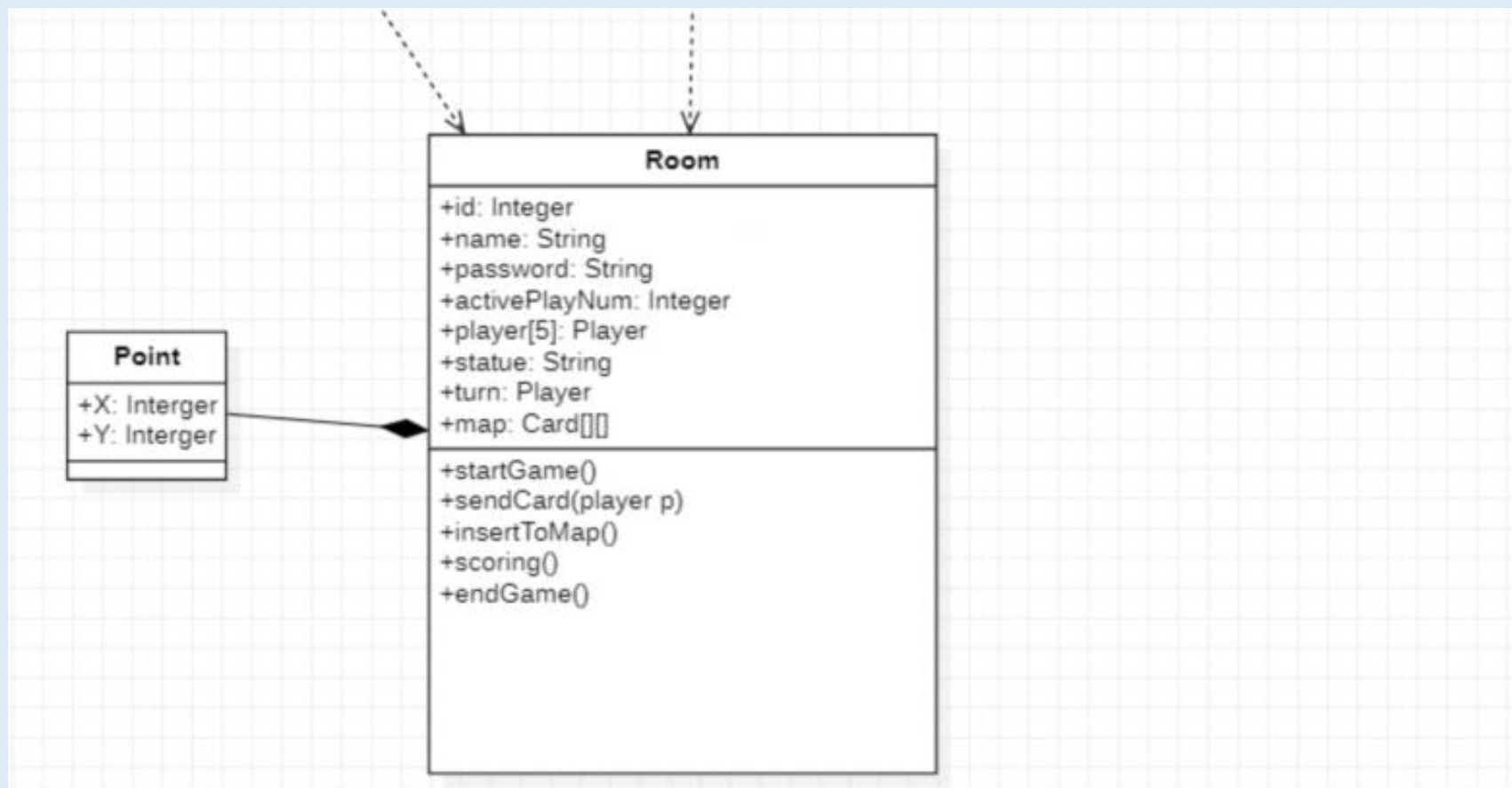
卡片类



边缘类

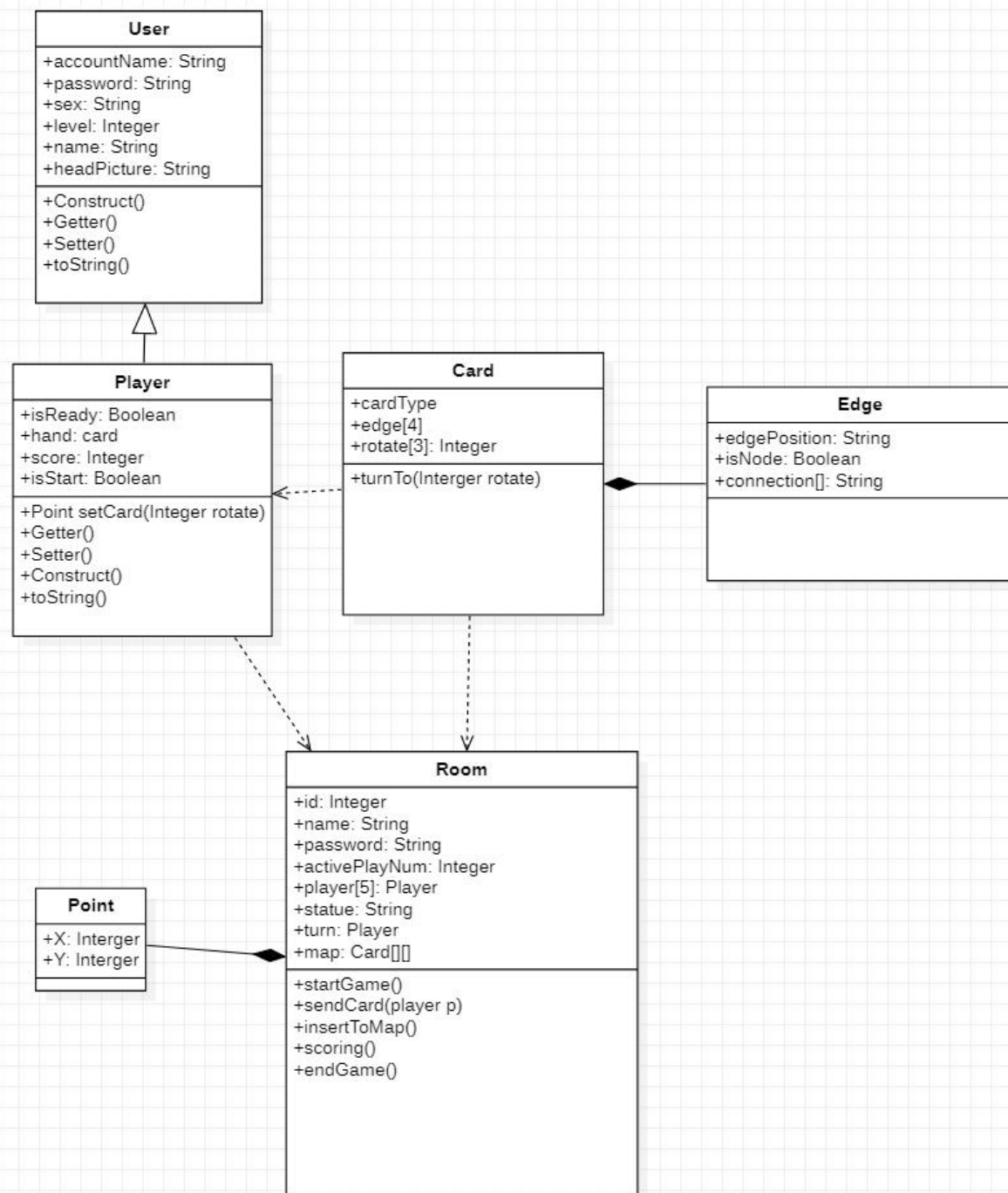


# 类图



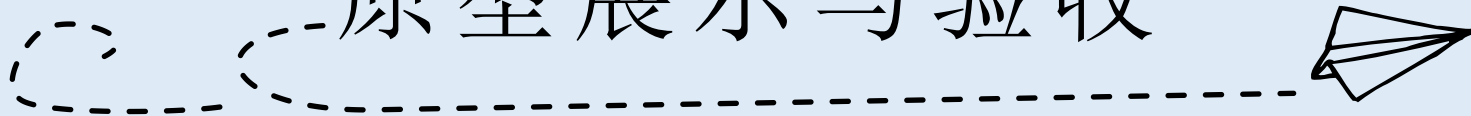
房间类与坐标类

# 总体

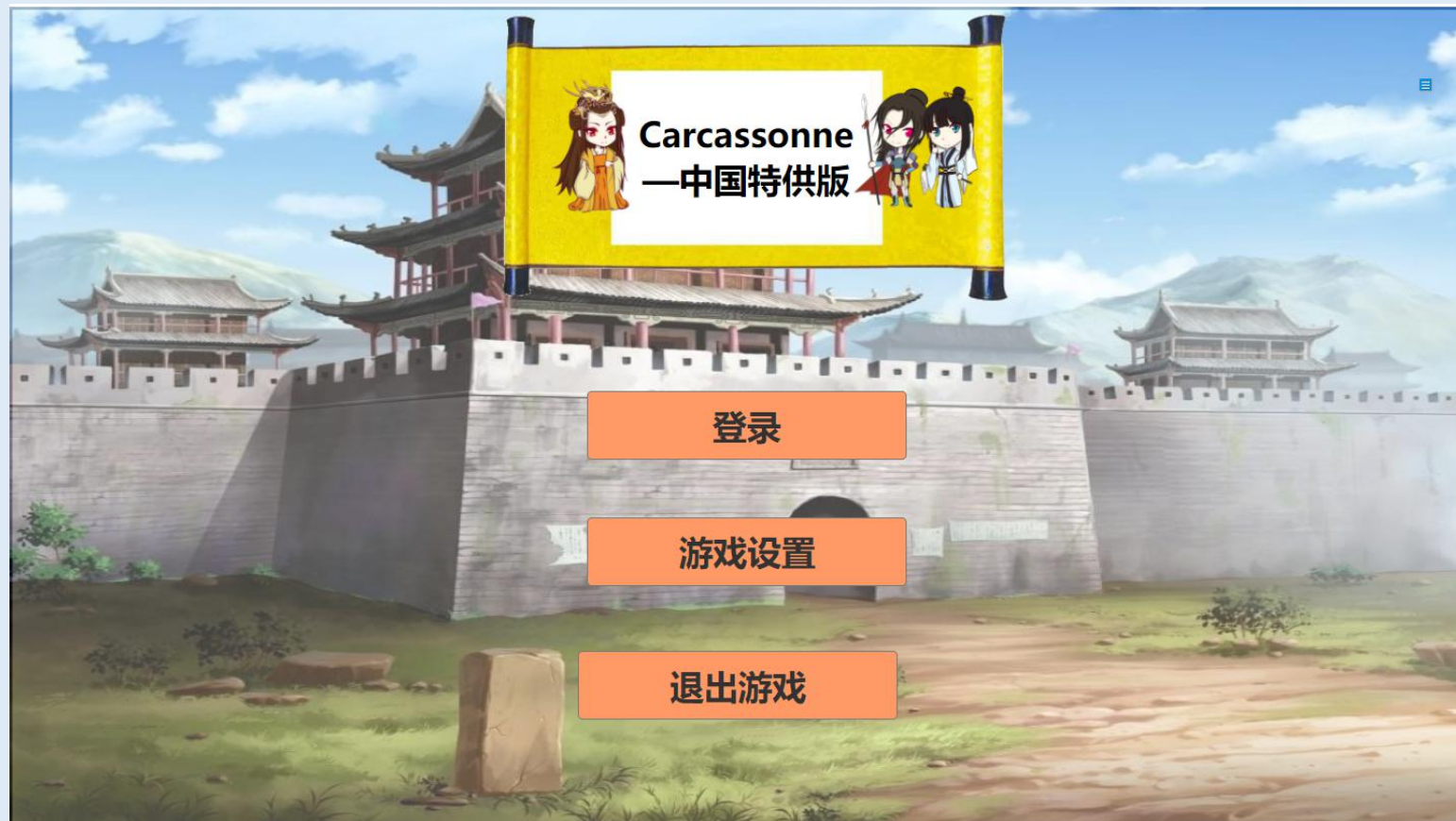




原型展示与验收



# 俺们滴卡卡颂



登录界面

本页面是卡卡颂中国特供版的登录界面。在该页面用户可以选择登录、游戏设置、退出游戏三个选项，对应不同的功能。

功能1：登录

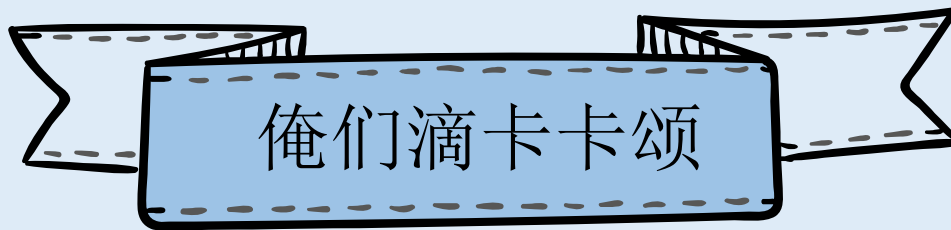
用户完成登录，跳转到个人界面

功能2：游戏设置

游戏相关设置

功能3：退出游戏

彻底关闭游戏运行程序。



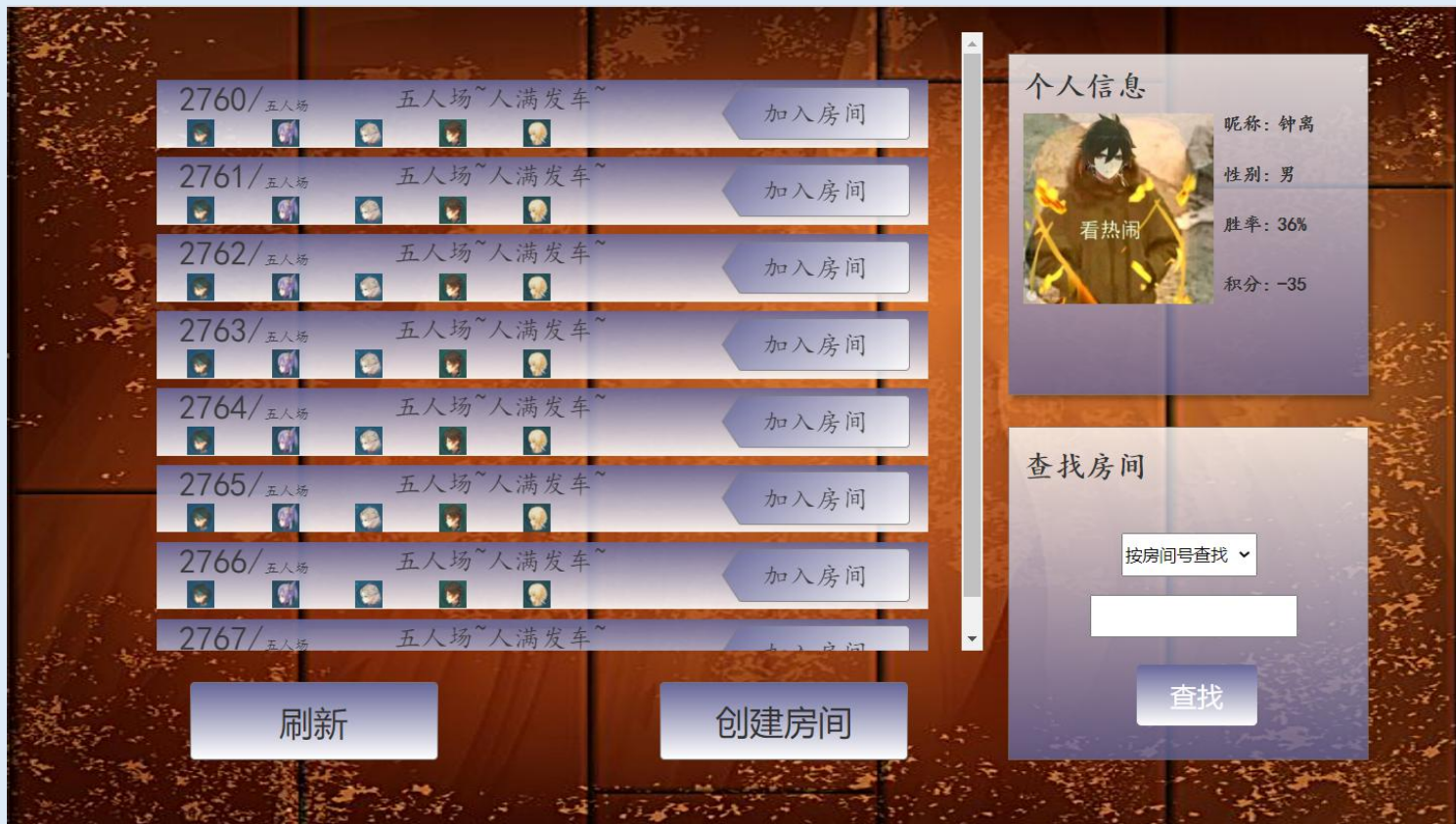
登录界面验收标准：

- (1) 页面风格采用中国风。
- (2) 点击主界面正中间的登录按钮，弹出登录窗口。
- (3) 登录窗口中，输入账号和密码并点击登录按钮后，如果密码正确，则跳转到房间列表界面；如果账号或者密码错误，则弹出对应提示。点击登录窗口中右上角的×则回到主界面。
- (4) 登录窗口的右下角有一行文字提示：“还没有账号？注册一个。”点击该提示则弹出注册窗口，输入账号、昵称、密码、重复密码、并选择性别男/女的单选框后点击注册后，如果账号和昵称未被使用，且重复密码和密码一致，则注册成功并弹出提示框；如果账号或昵称已被使用、或重复密码与密码不一致，则注册失败并弹出对应提示。点击退出按钮则回到登录界面。
- (5) 主界面登录按钮下方为游戏设置按钮，点击该按钮弹出游戏设置窗口。
- (6) 游戏设置窗口中实现更改游戏音量以及改变游戏窗口大小的功能。
- (7) 主界面游戏设置按钮的下方为退出游戏按钮，点击该按钮即结束并退出游戏。

登录界面验收标准



# 俺们滴卡卡颂



房间列表界面

本页面是卡卡颂中国特供版的用户列表界面。在该页面用户可以加入房间、刷新、创建房间、查找房间、查看个人信息五个选项，对应不同的功能。

功能1: 个人信息

展示个人信息

功能2: 查找房间

查询还未开始游戏的指定房间

功能3: 刷新

重新拉去房间列表

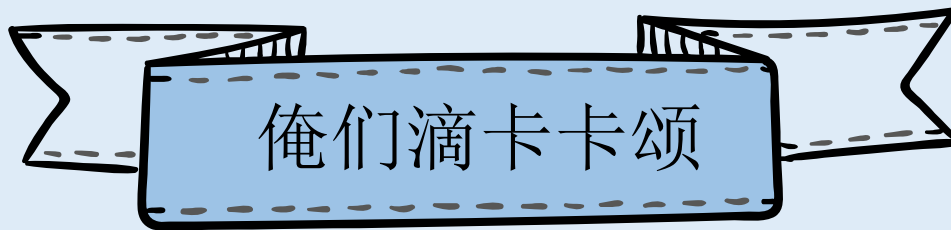
功能4: 加入房间

加入还未开始游戏的房间

功能5: 创建房间

创建可以进行游戏的房间



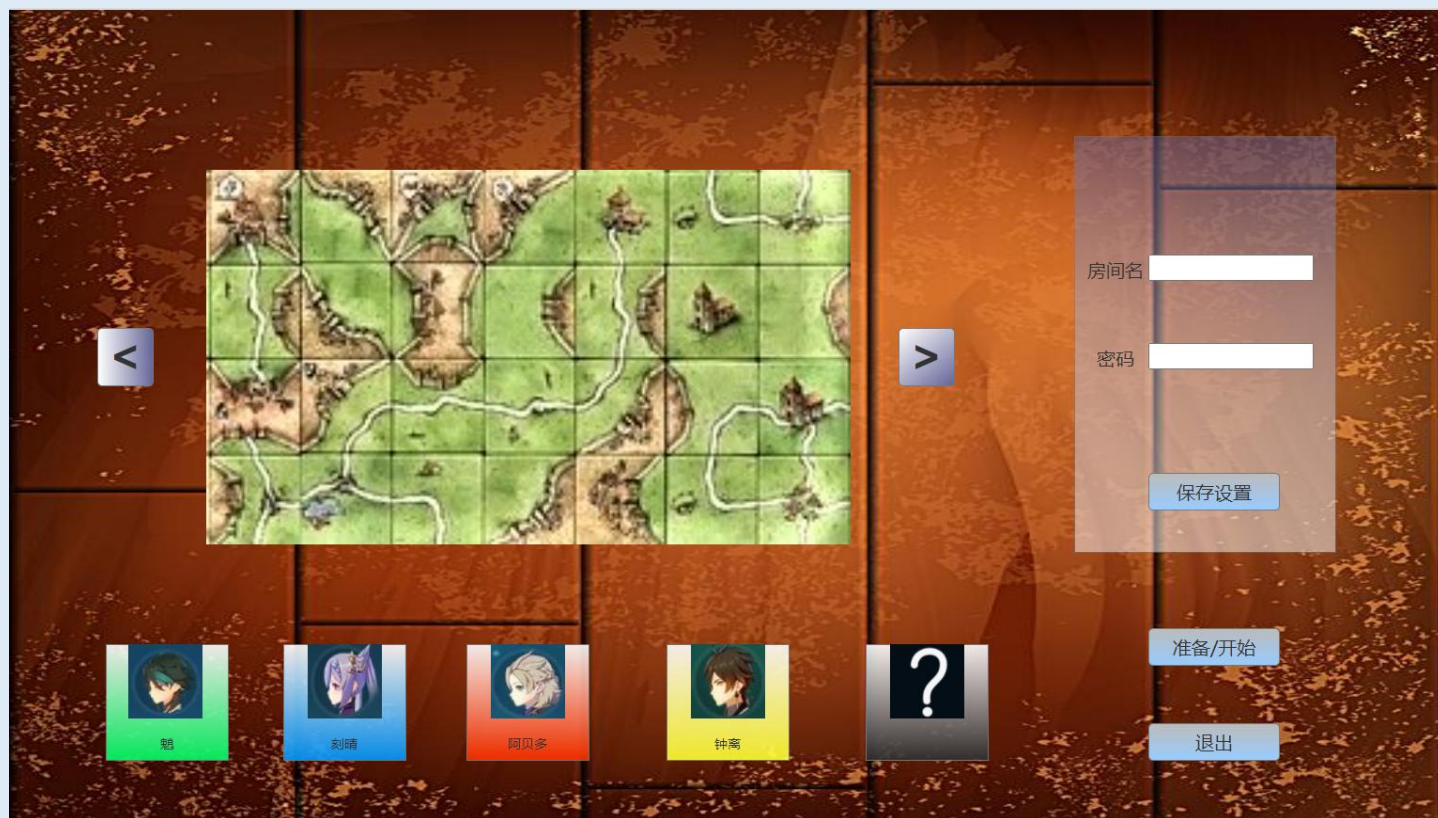


房间列表界面验收标准:

- (1) 页面背景符合整体风格
- (2) 界面正中左半部分为房间列表，显示该房间的基本信息，以及加入房间按钮，右半部分分为用户的个人信息以及查找房间的选项。房间列表的底部则有刷新房间列表的按钮以及创建房间的按钮。
- (3) 点击加入房间后，若该房间有密码，则会要求输入房间密码，若无密码，则直接进入该房间。
- (4) 查找房间时可以选择按照房间号查找或按照房间门查找，具体的查找内容通过手动输入。
- (5) 点击创建房间按钮后会弹出新建房间的具体设置项，可以设置房间名、房间密码以及该房间人数上限。并通过确认按钮确定创建或取消按钮取消。
- (6) 若出现网络异常或查找不到房间，可通过刷新按钮重新加载房间列表。

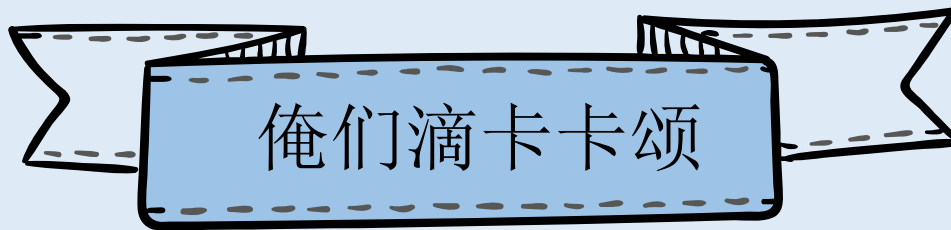
房间列表界面验收标准

# 俺们滴卡卡颂



本页面是卡卡颂中国特供版的房间界面。在该页面多个用户可以加入同一个房间，当全部的用户准备完毕，房主就可以开始游戏。页面上的地图可以点击箭头按钮切换成不同样式。房主可以修改房间名和房间密码。点击开始可以进入一个新的卡卡颂游戏。

房间界面



房间界面验收标准:

- (1) 页面风格与之前保持一致，中国风。
- (2) 中间的大部分面积为地图选择，可以通过左右箭头切换地图。
- (3) 底部为游戏玩家信息显示，可以看到房间内玩家信息。
- (4) 右侧为房间设置，可通过两个文本框修改房间的名称及密码。
- (5) 右下角有准备和退出按钮。（全员准备后自动开始游戏，跳转至游戏界面）
- (6) 底部人物头像上右上角显示是否准备。

房间界面验收标准

---



# 俺们滴卡卡颂



游戏界面

本页面是卡卡颂中国特供版的游戏界面。  
游戏是角色回合轮换制。当到达自己的回合时，用户可从左下角的牌堆顶获得自己的一枚卡片，选择当前地图上存在地图的边缘（在规则下）进行拼接，并可以选择自己手下的一个棋子在地图尚未被占领的（草地、城堡、修道院）模块进行占领。

功能1：积分面板

显示各个角色的实时得分

功能2：聊天系统

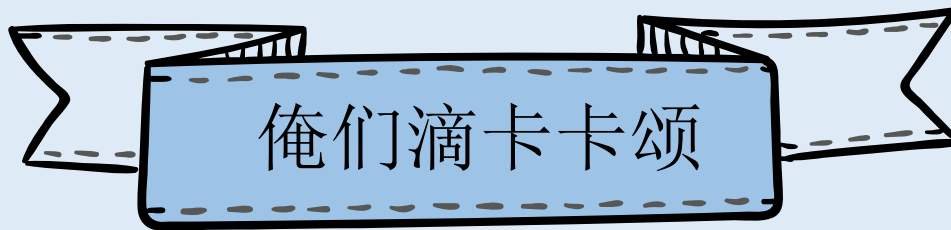
打字聊天

功能3：棋子个数显示

该用户当前还没上场的棋子个数

功能4：结算

游戏结束时的积分和得分统计



游戏界面验收标准：

- （1）界面最上方为积分面板，积分面板有玩家对应的头像和其所得积分，能够实时地记录当前各个玩家所得的积分；
- （2）界面左边设有聊天图标，点击弹出聊天框。聊天框由一个聊天内容显示框、文字编辑框和发送按钮组成。点击发送能够将文字编辑框中的内容发送至显示框，让其他玩家能够看到
- （3）界面中间主体部分为游戏地图。一开始地图部分为空，玩家能够将抽到的卡牌放在该地图的合适位置，同时放置代表着玩家的棋子占领城堡、道路、修道院等，在完成得分条件后获得相应积分。
- （4）界面左下方显示牌堆，牌堆上方记录着剩余卡牌数，当玩家抽牌时，点击牌堆便可获得一张卡牌
- （5）界面最右方有棋子图标，记录着玩家剩余的棋子数
- （6）在游戏结束之后弹出结算界面。结算界面最上方记录着玩家本次游戏胜负情况，中间主体部分为玩家排名积分的加减情况，左下角和右下角分别设置着返回房间和返回大厅的按钮，点击按钮能够回到相应的位置

游戏界面验收标准





收到的男人  
都哭了！！



看到没，这才是桌游界的老大



我以前过得很快乐  
直到遇见了它  
我才知道以前的我  
根本不是真正的快乐

大扎好，我系鼓天乐，我四渣渣辉，探玩懒月，介四里木有玩过的船新版本，几需体验三翻钟，离造会干我一样，爱像介款游戏~



快来玩卡卡颂



拜托你了



# 卡卡颂的游戏玩家分布



红色为玩家所在区域

