

锄大地派对型扑克牌游戏软件

用 户 手 册

# 目录

第一章 游戏简介 .....	3
游戏简介 .....	3
1> 登录系统 .....	3
2> 游戏主体 .....	3
3> 成就系统 .....	3
4> 等级系统 .....	4
5> 聊天系统 .....	4
6> 装扮系统 .....	4
7> 商店系统 .....	4
游戏特点 .....	4
沉浸式体验 .....	5
运行环境 .....	5
第二章 游戏功能 .....	6
第一部分 登录系统 .....	6
第二部分 开始界面 .....	6
主功能 .....	7
辅助功能 .....	8
第三部分 组队界面 .....	10
第四部分 选人界面 .....	13
第五部分 房间开始游玩 .....	17
第六部分 游戏开始 .....	20
游戏规则 .....	20
牌型： 牌型将作为锄大地中最为重要的因素 .....	21
计分规则 .....	30
第三章 派对元素 .....	34
派对元素规划 .....	34
1. 玩家随意走动元素 .....	35
2. 玩家使用技能元素 .....	35
3. 玩家之间互相干扰元素 .....	35
4. 场景搞怪元素 .....	35
5. 任务阻拦元素 .....	36

# 第一章 游戏简介

## 游戏简介

锄大地派对型扑克牌游戏软件，是一款基于 unity3D 引擎开发的第一人称视角沉浸式体验锄大地扑克牌的联机社交游戏。通过玩家之间远程联机体验电子扑克牌，并使用游戏中的许多派对元素来丰富游玩体验。形成一种足不出户与朋友快乐聚会氛围。

该游戏上线主要功能有七大部分，分别为：

### 1>登录系统

通过服务器记录每位玩家的游玩数据，不同玩家创建不同的游戏账号都将保存在服务器端。玩家账号将保存玩家的信息，成就，联机 ip 等，不参与联机时的状态通信。

### 2>游戏主体

锄大地游戏主体主要为中国民间扑克牌“锄大地”的核心玩法，保留大部分规则。有一定的技能系统和派对元素氛围系统来增加游戏的乐趣。例如技能有偷看牌，换牌，打乱牌等等，增加一定的游戏随机性以及游戏的可玩性。派对元素有如简单小游戏，表情包互动，动作互动等等，增加游戏派对氛围。

### 3>成就系统

以游戏主体为评判标准，设立多种游戏成就，游戏目标来激发玩家收集兴趣。完成成就也有奖励机制，刺激玩家朝着游戏设定方向前进，提高玩家粘性。

#### 4>等级系统

每个账号拥有独立等级机制，反应一个账号的游玩时长以及游玩经验，也可以作为激励玩家的标准。

#### 5>聊天系统

拥有独立的语音系统，帮助玩家远程聊天，不用再通过其他软件实现。语音中也可以与派对元素配合，如变声，故意静音等方式增加玩家之间的派对体验乐趣。也有聊天室系统，玩家之间可以发文字进行交流。避免无麦玩家无法交流的尴尬。

#### 6>装扮系统

装扮系统能很好支持联机社交，是一种促进玩家之间氛围的有力方式。玩家可以更改之间的人物外貌特点，配合其他系统，收集不同的装扮，不同风格的装扮也能加强游戏可玩性，增加用户粘度。

#### 7>商店系统

游戏中能获取免费的货币。来购买游戏商店中的物品、包括但不限于装扮，派对元素，表情，动作，道具等等。激发玩家游玩兴趣。

### 游戏特点

#### 风格适宜

游戏风格主要是西式古堡阴沉但欢快的风格。美术为 low-pixel 低像素式，结

合自设计 UI 界面以及派对元素，打造浓厚联机氛围。

## 沉浸式体验

第一人称式的游戏视角，既能沉浸体验打扑克牌的乐趣，又能融入体验游戏的派对元素。

## 足不出户的聚会

与朋友相隔千里，却能通过游戏模拟线下的聚会场景。亲朋好友聚会不二之选，带你体验浓厚的派对氛围。

## 运行环境

CPU: i7-10700

内存: 8G






硬盘占用: 1G 以上

操作系统: Microsoft Windows10 以上

# 第二章 游戏功能

## 第一部分 登录系统

游戏由本地客户端运行。双击运行游戏。进入游戏界面并连接上服务器。

名称	修改日期	类型	大小
 CDD_Data	2023/7/7 15:11	文件夹	
 MonoBleedingEdge	2023/7/7 15:11	文件夹	
 CDD.exe	2023/7/7 15:11	应用程序	639 KB
 UnityCrashHandler64.exe	2023/7/7 15:11	应用程序	1,098 KB
 UnityPlayer.dll	2023/7/7 15:11	应用程序扩展	28,538 KB

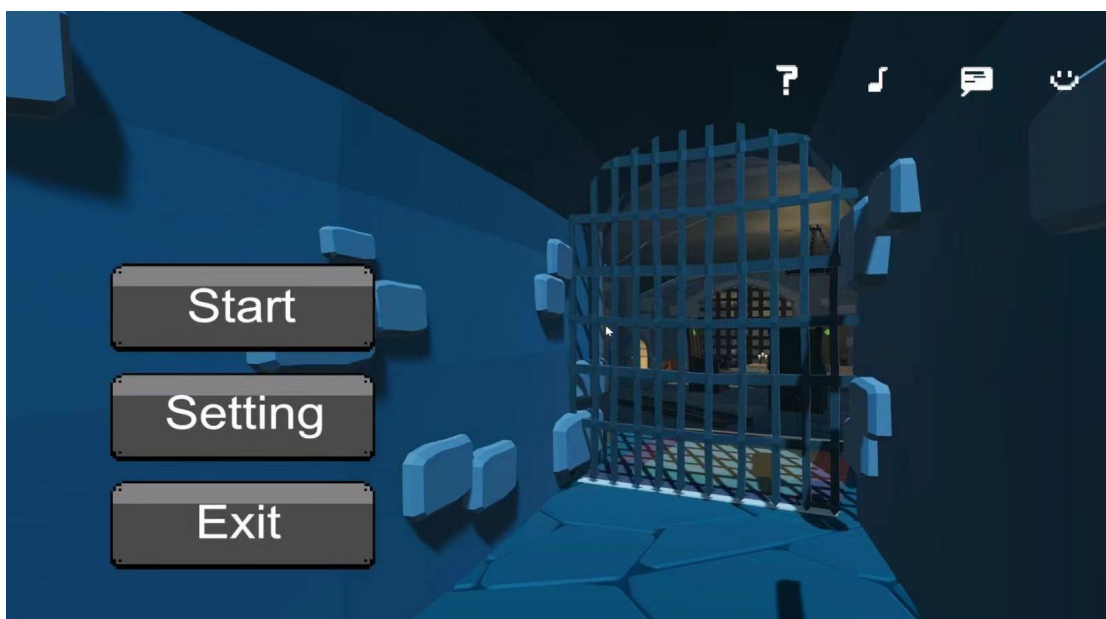
在登录界面输入用户名与密码进行账号登录。点击登录按钮，登录信号由服务器接受并反馈。

未注册用户点击注册按钮进行注册，在相关提示信息下进行账号初始化创建。由服务器创建接受反馈。

注册成功后返回登录界面进行登录。

登录后将进入游戏开始界面。（临时）

## 第二部分 开始界面



开始界面包含几个功能：

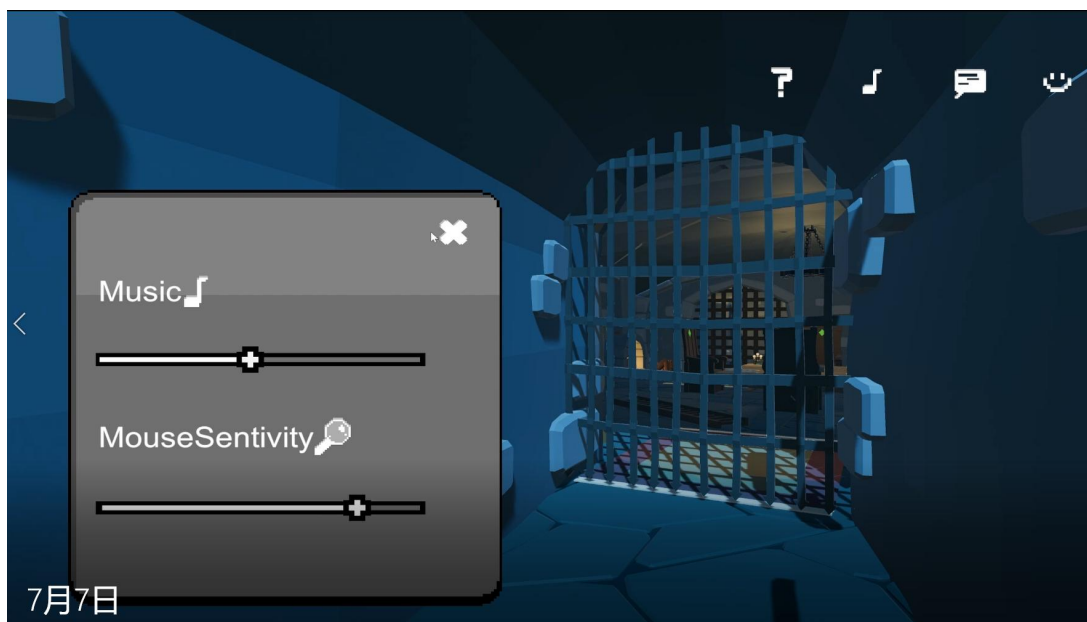
## 主功能

1. 开始功能，点击该按钮将进入游戏大厅。进入组队界面。



2. 设置功能，点击该按钮弹出设置界面，设置界面包含一些基础设置，有键位设置，音量大小设置，鼠标灵敏度设置，画面设置，语音设置等等。





3. 退出登录，点击该按钮将退出当前账号的登录环境，返回登录界面。

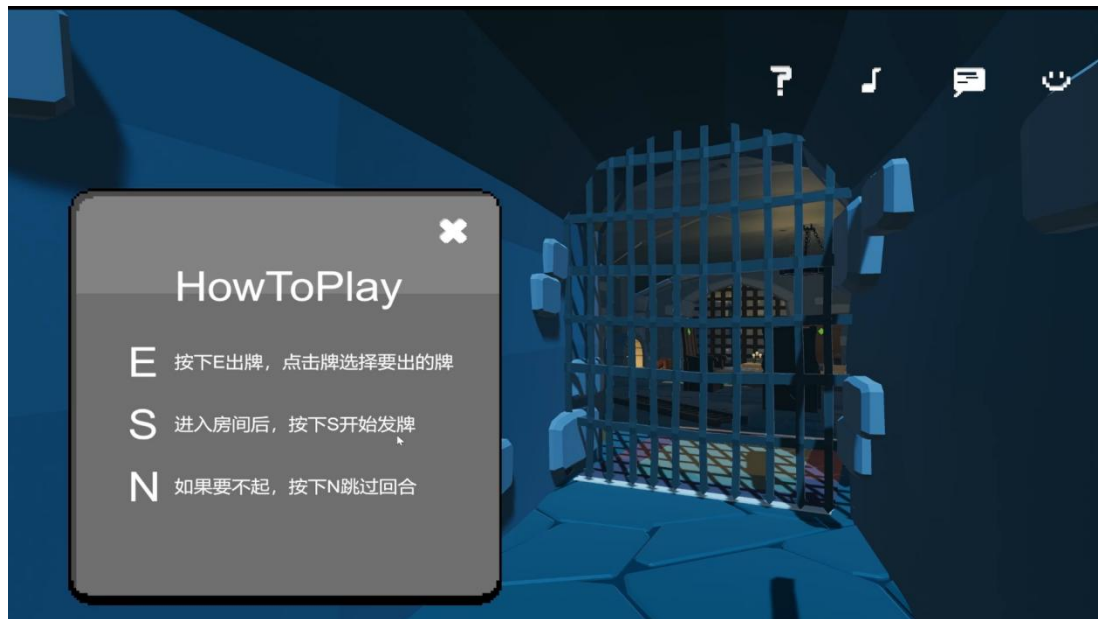


## 辅助功能



1. 疑问：包含玩法介绍，游戏玩法，派对元素玩法等简单教程。





2. 音乐开关：快捷的音乐开关，用于直接关闭或开启背景音乐。也可以快捷切换不同的背景音乐。



3. 公告栏：主要包含游戏的开发日志，公告等等，也包含作者的一些留言内容等。

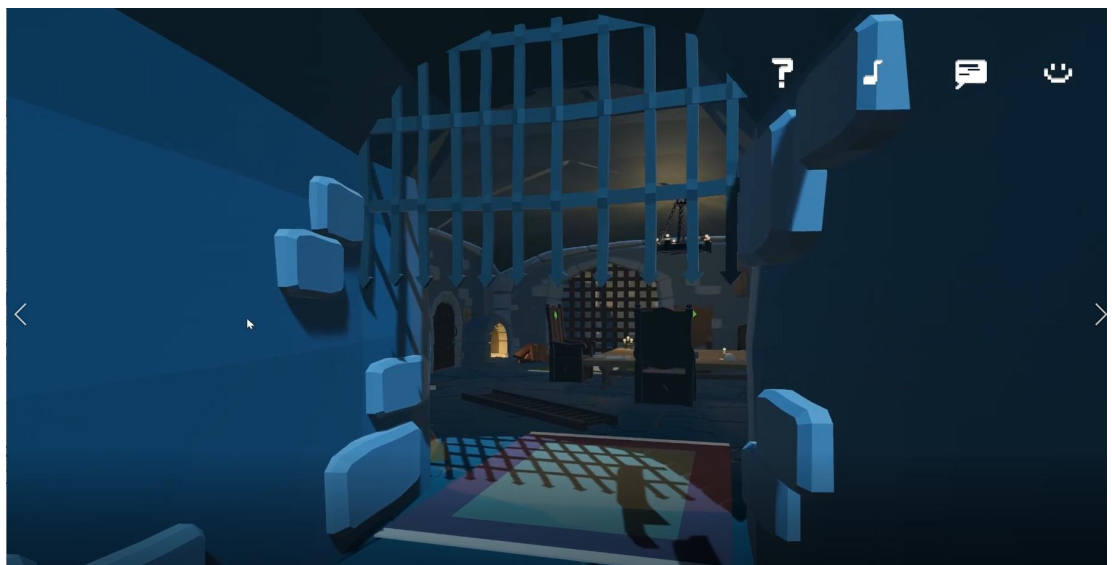


4. 账号信息：点击将打开玩家的账号具体信息，包含等级，成就，留言，社交等内容。

## 第三部分 组队界面

点击开始界面中的开始按钮，将有一个动画播放进入组队开房间界面。

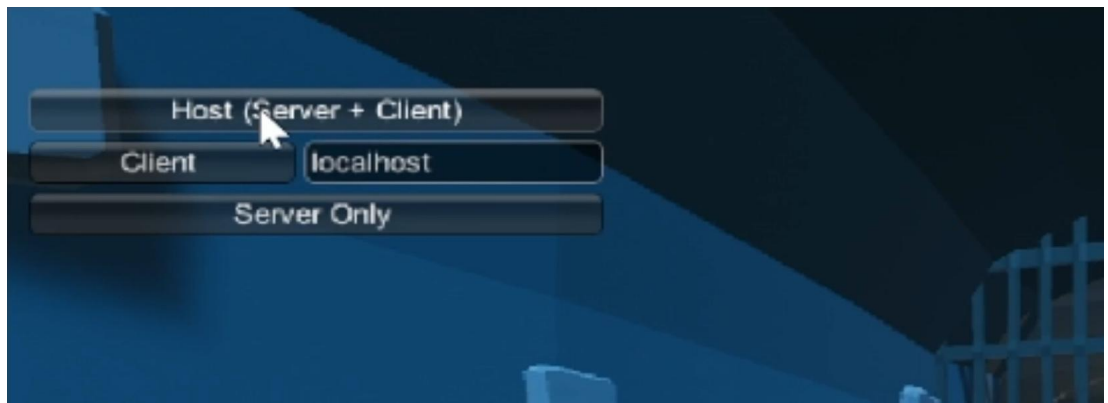
动画播放：





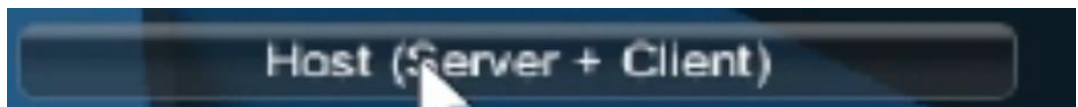
动画的播放时有进入古堡的模拟体验。

然后进入开房间界面。



（临时 UI，暂定后更改）

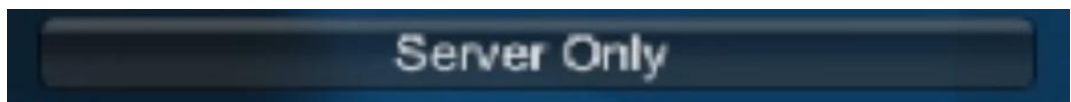
其中，包括 **Host** 按钮，点击该按钮将向服务器发送创建房间的信号。此时，作为主机将进入游戏的选人界面。创建房间时可以命名房间，如示例为 **localhost**。服务器将接受主机的 **ip** 信息以及反馈房间创建的信息给主机。此时，主机将作为第一个玩家进入该房间。



而后，有 **Client** 按钮，该按钮将作为客户机进入目标房间名进行联机。如图示例，客户机将进入 **localhost** 房间，此时，服务器首先接受客户机的请求，然后查询是否有相关房间名，如果有，将该客户机的 **ip** 信息以及相关反馈进行提交，客户机将完成房间的连接，进入已创建好的房间中。如果没有该房间名，服务器将反馈提示客户机相关提醒。如果该房间玩家数量已经达到饱和数（4 人）时，也会反馈相关的提示提醒玩家该房间人数已满。



还有一个 **Server Only** 按钮，该按钮将进入单机游戏模式，即与机器人对战。同样，点击该按钮后将进入大厅选人界面。



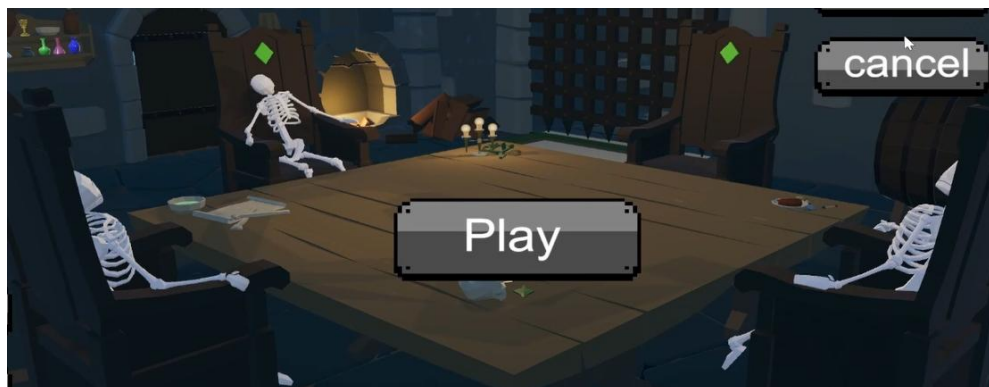
## 第四部分 选人界面

当完成第三部分的开始界面房间联机后，玩家视角将进入大厅选人界面。

在这里，将显示当前房间里存在的玩家数量。玩家数量上线为 4 人。当玩家数量不足时，可以添加机器人与玩家们一同进行游戏。而游戏玩家数量（包括机器人）不足 4 人时，则无法开始游戏。



（选择是否添加机器人按钮）



（如图此时房间里有三位玩家）

玩家进入的时会显示玩家的名字。玩家的鼠标悬停其他玩家身上时，也将显示该玩家的名字信息，等价，成就，装扮信息等。不同玩家进入时，将保存自身的装扮信息进入，这样玩家在大厅等待时也能观察到不同玩家的装扮。此时，玩家也可以随意更换自己的装扮，也可以直接进入商城中购买相关的装扮进行更换。



（玩家默认装扮，与古堡主题相辅）

进入房间的玩家可以在本房间的聊天室中发送各自的言论，也可以进行语音连接进行房间内语音互通联系。

玩家也可以发送自己携带的表情包，表示自己的情绪。也可以施展相关的动作来挥舞自己代表的人物，表达情绪。



（例如该玩家发表爱心表情包）

当所有人都准备就绪的时候。主机可以选择是否正式开始游戏。当有玩家未准备时，主机无法开始游戏。主机拥有一定的特权。可以将玩家踢出房间，也可以邀请其他玩家进入房间。或者不同玩家进入房间时都要经过主机同意等。





若玩家想要退出房间，按键盘上的 `esc` 键呼出设置栏。

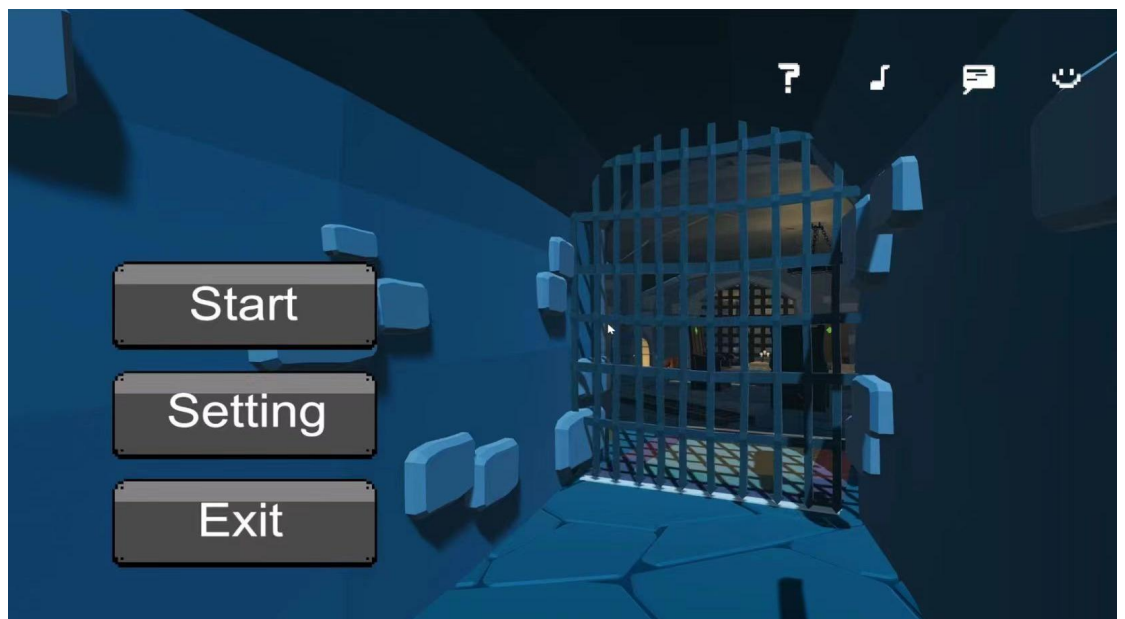


在这里，玩家可以进行音乐音量，鼠标灵敏度等控制设置。同时，也能直接退出当前房间。即点击 **Exit** 按钮。

当该玩家未非主机玩家时，点击 **Exit** 后，将退出房间，并播放退出古堡动画。



动画播放结束后将回到开始界面。



当该玩家未主机玩家时，点击 **Exit** 按钮后将解散该房间，当前房间中的所有玩家都将退出房间，播放退出动画返回开始界面。



## 第五部分 房间开始游玩

当主机点击开始游戏的时候，房间里的所有玩家都将独立各自的视角，进行动画的播放，位移到各自的角色身上，并进入第一人称视角模式。

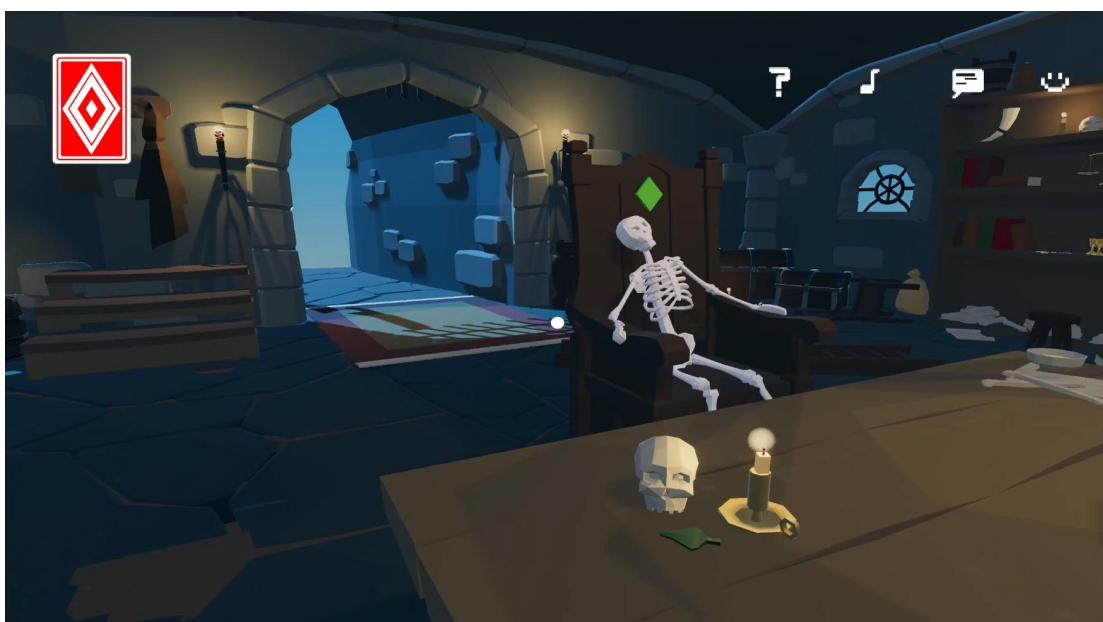
动画播放：





动画播放结束。

当动画播放结束时，不同的玩家将对应不同的视角。此时以主机视角为例，动画播放结束后，主机将会由原来在大厅组队时的上帝视角转化为自己角色的第一人称视角。完成第一人视角的转化之后，主机将可以随意移动视角进行观察周围的环境以及其他玩家等等。



（主机视角）

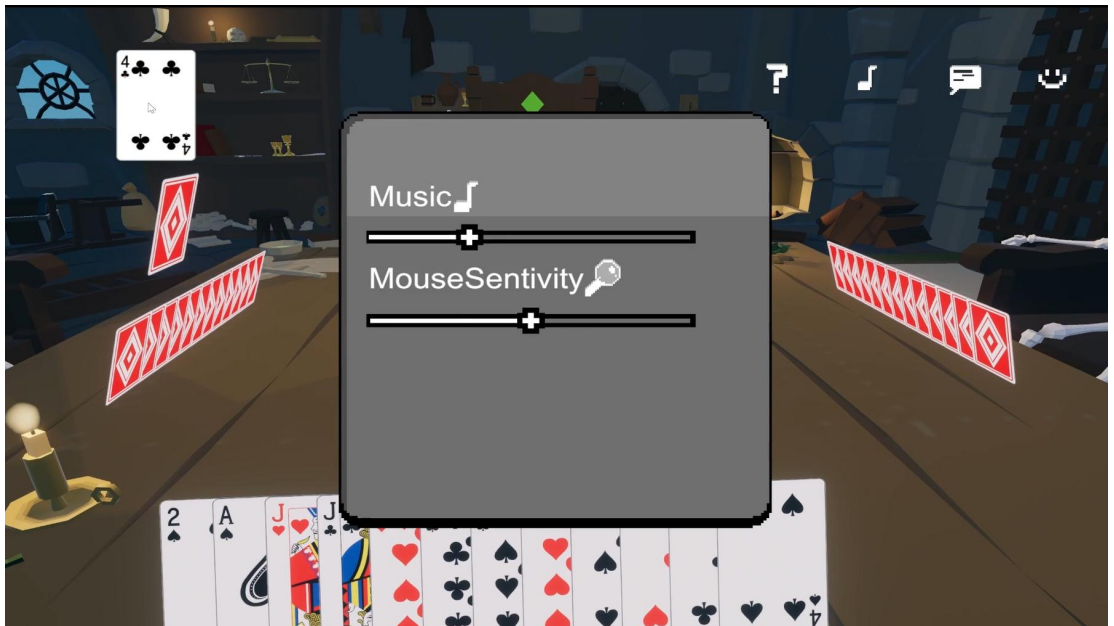
主机视角中，包括了之前的辅助功能按钮。用于快捷操作。



右上角还有游戏的主体功能。代表上一位玩家出的牌。



玩家还可以按 `esc` 键呼出设置栏进行操作设置。



主机玩家可以决定游戏是否开始。按键盘上的 `s` 进行游戏。有且仅有主机玩家可以操作相应游戏的开始。

当主机玩家按下 `s` 开始键后。本局游戏将正式开始。

## 第六部分 游戏开始

当主机玩家按下 s 开始键后，房间内游戏将正式开始。

游戏开始的第一个流程是发牌。



（发牌动画）

接下来介绍锄大地的游戏规则。

## 游戏规则

**一局游戏：** 玩家进入游戏后，每玩一场称为一局，每一局有四个玩家，均匀分配 52 张牌，每人 13 张牌，先将手中的牌出完者获胜。

**牌：** 去掉原有牌中的大小王，一共 52 张牌。（原扑克牌共 54 张牌）

**牌型：** 牌型将作为锄大地中最为重要的因素

**锄大地的出牌牌型有以下一些：**

单张：任何一张单牌。（如一张梅花 4）

一对：二张牌点相同的牌。（如一张梅花 5 加一张黑桃 5）

三个：三张牌点相同的牌。（如一张梅花 6 加一张黑桃 6 和一张红心 6）

顺：连续五张牌点相邻的牌，如” 34567~910JQK~IO. IQKA~A2345” 等，顺的张数必须是 5 张，A 既可在顺的最后，也可在顺的最前，但不能在顺的中间，如” JQKA2 “不是顺。

杂顺：花色不全部相同的牌称为杂顺。

同花顺：每张牌的花色都相同的顺称为同花顺。

同花五：由相同花色的五张牌组成，但不是顺，称” 同花五”。. 如红桃” 278JK”。

三个带一对：例如：99955。

四个带单张：例如：99995。

## 牌的大小

1. 只有张数相同的牌可以比较大小，例如：99>88，J>10，但不能比较：99 和 10。（即 99 属于一对，而 10 属于单张，二者不可以比较大小）

2. 单张牌的大小：首先比较牌点，如果牌点相同再比较牌的花色。牌点从大到小依次为：2 A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3。花色从大到小的顺序为：黑桃、红桃、梅花、方块。比如：黑桃 9>红桃 9>梅花 9>方块 9>黑桃 8。
3. 其它牌型在进行比较时都取其中一张最大的牌按单张的方式进行比较：  
三个带一对时，取三个中的最大一张。  
四个带单张时，取四个中最大的一张进行比较。  
顺子中最大的一张进行比较，注意 2 在顺子中作为小牌，如：6 5 4 3 2 顺子比较时，只取 6 进行比较：A 在和 K 相连作顺时，按大牌进行比较，在和 2 连牌的排列：系统提供两种基本排列方式，顺序和倒序排列。  
在一起作顺时，作小牌处理。
4. 五张牌的牌型中，同花顺最大，四个带单张第二，三个带一对第三，同花五第四，杂顺最小。也就是说，上家出了杂顺后，用户的任何一副同花五、三个带一对、四个带单张或同花顺都比杂顺大。

## 出牌规则

1. 第一副牌都由拿方块 3 的一方首先出牌，而且第一轮出牌中必须包含方块 3。以后每副牌都由上副牌获胜者(第一个打完手中牌的一方)出牌，并且第一轮牌不需要包含方块 3。
2. 首家可以出任何一种合法的牌型。
3. 首家出牌后，下家所出的牌张数必须和首家的相同，同时比首家所出的牌大；下家也可以 Pass 表示不出牌，由再下一家继续出牌。
4. 如果连续三家都 Pass，这时最后出牌的一家具有下一轮出牌权，并可以打出任意牌型。

5. 如此继续，直到四家中有一人手中的牌全部打光为止。
6. 当一家只剩下一张牌时，它的上家如果出单张牌的话，他必须出最大的单张牌。

游戏规则介绍大致如上，下面将通过简单对局详细描述游戏情况。

接发牌动画，在开始发牌阶段时，牌库将显示在桌面中间。



（牌库）

而在发牌之前，牌库中的牌已经全部打乱。

发牌过程中，玩家之间无法看到其他玩家的牌，并且无法干扰发牌过程。但是玩家可以随意移动视角，发表情，做动作。

发到玩家手中的牌，系统将自动进行牌的排序，将通过从大到小的顺序牌排列，每发到一张牌，将进行一次动画排列，达成真实的模拟效果。





（如 9 进入玩家手牌的时候，9 会自动移动到排序后的位置中）



当结束发牌后，系统将等待首家出牌。



（此时，主机玩家手牌如上，含有方块三，主机玩家将作为首家出牌）



系统判断到主机玩家为待出牌方，则主机玩家桌前有感叹号提示主机玩家该轮出牌。



（感叹号会上下浮动，提示要出牌的玩家）

主机玩家可以通过移动第一人称视角，将视角的中心对准方块三。

（首家出牌一定要出方块三）



对准后单击鼠标，那么主机视角的中心目标方块三将抬起，作为主机玩家将要出的牌。



此时，主机玩家按下 E 键发出出牌的指令。

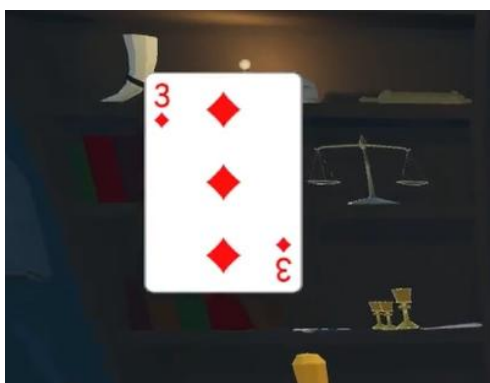
那么，方块三将会从主机手牌中出出去。

出牌时牌拥有刚体物理效果，出的牌将抛出弧度并落在桌子上有一定的物理碰撞效果。



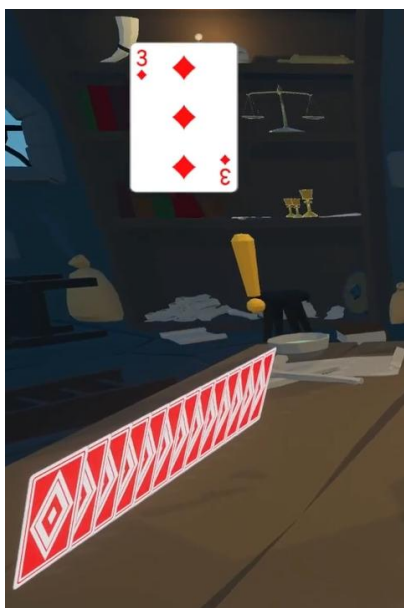


主机出完方块三以后，右上角将出现上一位玩家出过的牌，即主机出的方块三。



（方便看不清桌面上的牌的玩家清楚上一家出的牌）

此时，出牌方将挪动到下一家，下一家的顺序由椅子顺序固定。

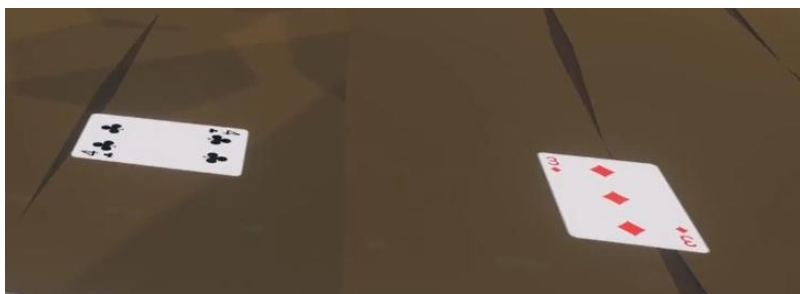


（左边的玩家要出牌，感叹号提示在左边玩家面前）

上家出的是方块三，属于单张。那么下一家要么出符合单张的牌型并且牌的大小大于上一家的方块三，要么 pass 跳过不出牌。



下一家选择出牌梅花 4，比上家的方块三大。故可以出牌。出的牌将落在桌面上，并且玩家的右上角提示牌更换为上一家出的梅花 4。



以此类推，玩家之间一直出牌。

直到上一家出的牌，后面三家都选择 **pass** 后，上一家再次出牌时，可以自由选择牌型出牌。





当有玩家出完所有的牌以后，游戏结束，开始计算分数。



## 计分规则

计分规则如下：

在其中一方手中的牌全部出完后开始计分，记分规则是：

玩家的得分=另外 3 个玩家的牌分之和 - 3\*自己的牌分

计分过程举例如下：

1. 假设 A、B、C、D 四个玩家在一局游戏结束后，手中剩余的牌张数分别为：

A: 5 张 B: 8 张 C: 0 张 D: 12 张

2. 先根据每家手中剩余的牌张数计算牌分，假设剩余牌张数为  $n$ ：

(1)  $n < 8$  时，牌分为  $n$

(2)  $8 \leq n < 10$  时，牌分为  $2n$

(3)  $10 \leq n < 13$  时，牌分为  $3n$

(4) $n=13$  时，牌分为  $4n$

(5)如果游戏结束时，手上还有 8 张或更多的牌，同时有黑桃 2，牌分还要再乘以 2

根据上述算法，ABCD 的牌分分别如下：

A: 5 分 B:  $8 \times 2=16$  分 C: 0 分 D:  $12 \times 3=36$  分

3. 按下面的公式计算最后得分：

A 的得分  $= (B \text{ 的牌分} - A \text{ 的牌分}) + (C \text{ 的牌分} - A \text{ 的牌分}) + (D \text{ 的牌分} - A \text{ 的牌分})$   
 $= (B \text{ 的牌分} + C \text{ 的牌分} + D \text{ 的牌分}) - 3 \times A \text{ 的牌分}$

B 的得分  $= (A \text{ 的牌分} - B \text{ 的牌分}) + (C \text{ 的牌分} - B \text{ 的牌分}) + (D \text{ 的牌分} - B \text{ 的牌分})$   
 $= (A \text{ 的牌分} + C \text{ 的牌分} + D \text{ 的牌分}) - 3 \times B \text{ 的牌分}$

C 的得分  $= (A \text{ 的牌分} - C \text{ 的牌分}) + (B \text{ 的牌分} - C \text{ 的牌分}) + (D \text{ 的牌分} - C \text{ 的牌分})$   
 $= (A \text{ 的牌分} + B \text{ 的牌分} + D \text{ 的牌分}) - 3 \times C \text{ 的牌分}$

D 的得分  $= (A \text{ 的牌分} - D \text{ 的牌分}) + (B \text{ 的牌分} - D \text{ 的牌分}) + (C \text{ 的牌分} - D \text{ 的牌分})$   
 $= (A \text{ 的牌分} + B \text{ 的牌分} + C \text{ 的牌分}) - 3 \times D \text{ 的牌分}$

按上述公式计算得到 ABCD 的实际得分为

A:  $16+0+36-3 \times 5=37$  分

B:  $5+0+36-3 \times 16=-7$  分

C:  $5+16+36-3 \times 0=57$

D:  $5+16+0-3 \times 36=-87$

每局游戏结束都会计分。计分后将记入房间内玩家积分累计中，玩家之间可以以此为准进行比拼。



之后进行奖励的结算，如账号经验提升，游戏货币获取等等，此局游戏结束，留由主机决定是否继续进行游戏。当非主机按下 **Exit** 按钮时，客户机将退出当前房间返回到开始界面。但非主机客户当主机无法按下 **Replay** 按钮。当主机按下 **replay** 按钮时，游戏将新开一局。重新洗牌发牌。



重新洗牌时将显示动画。由系统自行随机洗牌。

然后还是主机选择游戏开始。按下 **s** 键后开始发牌。

新一轮的首家出牌逻辑不再遵循方块三玩家出牌。而是上一局积分第一名的玩家作为首家出牌，并且可以不用出方块三。



若每一局游戏结束后，主机玩家选择了 Exit 按钮后。将播放回到组队大厅的动画。

播放动画：



以上就是游戏部分的全部流程。下一章将规划关于派对元素内容。

## 第三章 派对元素

### 派对元素规划

对于普遍的派对游戏而言，派对元素的风格以及方向都大差不差。主打的就是一个快乐活泼的氛围。对于足不出户的线上好友聚会来说，和谐风趣，简单又不失乐趣的游戏才是合格的派对游戏。一般派对型游戏离不开简单搞笑的美术风格，也离不开易上手不需要技术的游戏内容。无论玩家是赢了游戏还是输了游戏，都能感受到派对氛围带来的欢乐感，这才是一个正确合格的派对游戏。

派对游戏也有许多非常成功的先例。如《糖豆人》，《动物派对》等等，这些派对游戏的玩法随机性，即时性，聚会性，画面有趣等因素都是派对游戏成功的关键。因此如果想埋下好的派对元素，参考这几个类型的游戏的元素必不可少。

那对于本游戏而言，扑克牌加上派对元素，能不能碰撞出火花呢？

扑克牌若是线上游玩的时候，更多的是急于结果。好比最简单的斗地主手机游戏，每天上线领豆然后打几把下线，这些算是消磨时光的手段。而我们想做的这款软件与这类游戏不同。我们想要的，是派对氛围。也就是说，不是为了玩游戏而玩的，而是为了和朋友们聚会而玩的。对比于线上扑克牌游戏，线下的时候和朋友去打几把牌，可能就不会再注重结果了，而是过程。因此过程很重要。为了让线上能更加真实的体验到线下与朋友打扑克牌的感觉，我们的派对元素就理所应当的朝着这个方向前进。

以下将举例几个部分。

## 1. 玩家随意走动元素

和现实相符。作为一款第一人称视角的游戏，如果只是单单固定在一个座位上去看牌发牌，那么这和传统的扑克牌游戏没有任何区别。如果能下位置随意在房间内走动，那么游戏的可拓展性以及可玩性就大大提高了。下位置自由走动的行为需要限制，因此需要一定的惩罚机制，但又需要一定的奖励机制，激励玩家多下位置走动。

## 2. 玩家使用技能元素

技能元素的设计可以与游戏内容，即扑克牌内容相关，例如变牌，换牌，偷看牌等等，也可以与玩家之间的社交相关，例如变换某位玩家的外貌，变成搞笑的模样，或者将玩家的语音声带调整成搞笑音等。技能元素的引进将提高游戏的乐趣性，增加游戏可玩性。

## 3. 玩家之间互相干扰元素

这个元素更多的体现在玩家随意走动后的拓展。例如我们又要限制玩家随意走动的次数，又要激励玩家走动，我们可以添加一个偷看机制，当玩家下位置随意走动时，桌上的牌不能带走，其他玩家可以偷看下去走动的玩家。而玩家可以下桌走动去场景内寻找其他有用的道具。二者平衡起来能让玩家权衡是否进行随意走动的动作。

## 4. 场景搞怪元素

玩家下桌随意走动时可能会遇到的一些元素。例如古堡里，有吓人的幽灵出没，提高一定的恐怖氛围。又例如玩家可以捡到一些奇奇怪怪的道具，如可以砸其他玩家导致玩家暂时失明的西红柿等等。

## 5. 任务阻拦元素

每位玩家游戏开始时都会有各自的任务。玩家需要在不影响游戏进行的情况下，去完成各自的任务，完成任务后领取奖励。任务的设计可以以妨碍玩家为核心，也可以以探索房间，或者达成某一事件完成某一动作为主。