

团队成员： 林思灵 林怀颖 陆吉衫 洪鸿林 冯浩 庄康泽 叶睿操 陈少彬



疯狂的TUT们

汇报人：洪鸿林

CONTENTS

▶ 项目回顾

▶ 产品前景

▶ 功能描述

▶ 界面原型

▶ 项目目的

▶ 需求分析

▶ 具体属性

▶ 验收标准



项目回顾

- 为了使用户随时随地都能够利用空闲时间体验 *Super Bunny Man* 游戏的乐趣，我们将端游进行移动端植入，在其基础上进行创新开发
- 在游戏玩法基础上我们增加了匹配机制，方便身边的好友可以组队游戏
- 在游戏风格上，我们选择了看起来有点痴呆的大白兔作为我们的主角，增加游戏的趣味性



项目目的

- 目标：让广大用户能随时随地进行娱乐，没有地点时间限制，短至几分钟碎片化时间，多至几小时的无聊时光，该产品都能成为用户们放松自己、消磨时间的选择。
- 开发意图：将PC端游移动化
- 应用目标：面向所有用户

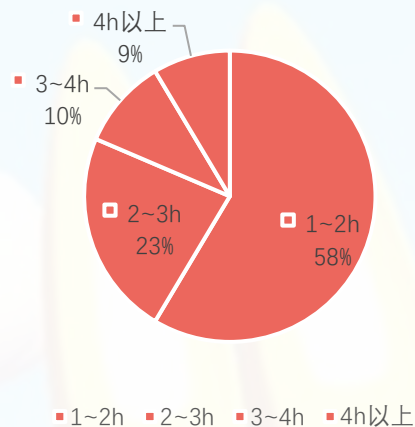


产品前景

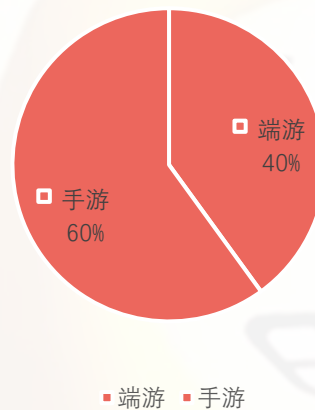
根据对用户的调研，可以得出以下结论：

- 一般用户游戏时长基本保持在1-2h之间，比起大范围的空闲时间，碎片化时间是游戏时间的主流
- 用户支持的游戏平台有端游和手游，而手游比起端游更加受人欢迎

用户玩游戏的时间



游戏类型



需求分析



- 可用碎片化时间进行游戏
- 让游戏不存在时空限制

PC端变手游

- 目标人群多样，游戏难度居中

设置关卡闯关

- 能够起到交友的效果
- 缺乏信号时，有离线模式可以使用

支持单机和联机

A simple line drawing of a rabbit running towards the right. The rabbit has long ears, a small nose, and a smiling mouth. Its front legs are bent as if in mid-stride, and its hind legs are also bent. There are small motion lines behind its feet to suggest movement.





具体属性

有趣性

游戏风格搞笑有趣，从兔子的选择到界面的设计都基于活泼有趣的出发点

简单性

游戏上手简单也是Tut游戏的吸引力来源之一，所以操作界面等设计得简单明了。

挑战性

之后的关卡存在一定难度，以各种奇奇怪怪的意外失败带来的游戏乐趣会给用户带来更棒的游戏体验

可控性

游戏设计为随时暂停，无线复活，这样的设计可以让玩家在短暂的玩乐后可以即使停止，去完成学习工作



具体属性

可用性

游戏风格搞笑有趣，
从兔子的选择到界面
的设计都基于活泼有
趣的出发点

安全性

- 提供用户身份识别
- 身份验证次数有限
- 用户名称应该有唯一性

● 界面原型之注册登录界面





界面原型之选择模式界面

单机模式

没有拖后腿的憨兔队友，胡萝卜必须拿满

VS

联机模式

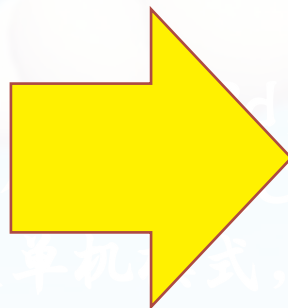
这种时候不拖队友后腿有什么乐趣，胡萝卜能有快乐重要？



● 界面原型之匹配模式



开始匹配

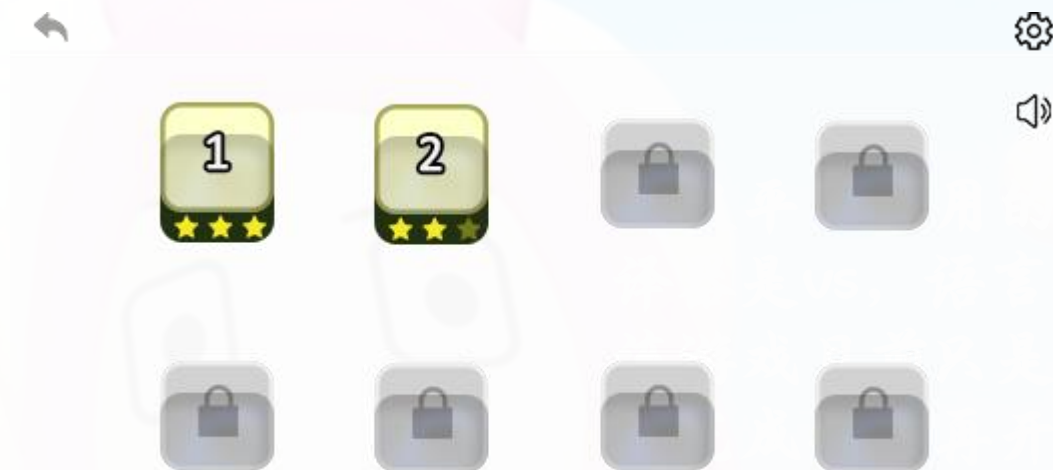


00:00



欸，没错，还是这只洗脑兔，是不是已经开始觉得它好看了

● 界面原型之选择关卡



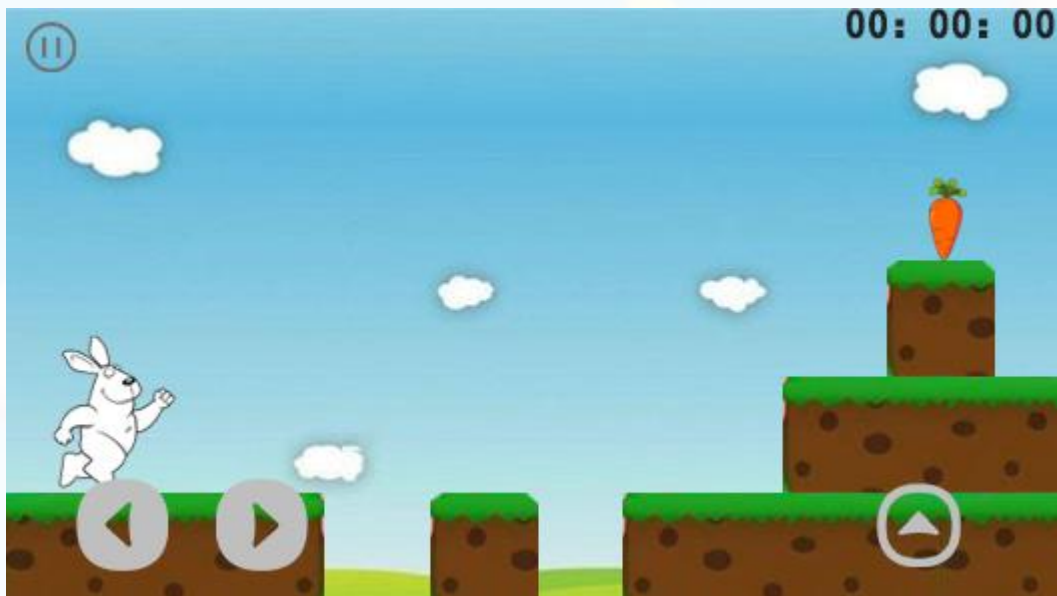
想要星就不能放过路上的胡萝卜!

当然时间也是一个重要因素!



界面原型之操作界面

怎样啦，你是要吃我吗



只有简单的左右键控制兔子身体角度，
右键为跳跃，操作简单，上手容易
右上角记录游戏时间，左上角可以暂停



验收标准

功能点

根据原型介绍列出所有功能点，检测其正确性验证程序各功能点与需求规格说明书是否一致，是否满足需求

性能

软件各个功能点的响应时间、软件安装后内存占用情况、软件停止后内存释放情况。

易用性

界面简洁、美观、实用，风格相对一致，符合用户使用习惯



感谢聆听

疯狂的TUT们
