

《微信端桌游 Online》初期报告

阎建辉 张尧 张靖玮

一、项目背景

棋牌类桌游是在聚会中最常见的娱乐项目之一，假设这样一个场景，当三五个人一起聚会放松之余，身上或附近却又没有麻将扑克，同时由于人数较少，狼人杀、谁是卧底等游戏的可玩性又较低，因此这时候娱乐项目较少。虽然手机上有斗地主等手游可通过 QQ/微信登录和朋友对战；但绝大多数情况下，这类手游在一个聚会团体中安装率很低，更不用说是同一款手游，为一次聚会特意安装游戏的意向一般也不高。但是现如今几乎人人有手机人人有微信，通过微信公众号的牵线，可以将棋牌类游戏以 web app 的形式推送给用户，由于公众号可获取用户基本信息，因此服务器可为特定用户搭建房间，实现用户在微信内置浏览器与好友对战。

微信 web app 的形式只需用户关注公众号，轻量级 web app 即点即用，而省去了安装 native app 的麻烦，同时由于线下聚会的性质又不会丧失真实棋牌游戏时的热闹气氛。当然多人异地在线玩也是完全可以的。

二、功能分析及实现逻辑

该项目主要用于微信授权（关注公众号的形式）的在线棋牌类游戏，初版 1.0 先实现四人在线麻将（国标），往后可逐步开启二人麻将、斗地主、双扣等，若玩家人数不足在创建游戏时可设定 AI 代替。

项目实现逻辑（不讨论麻将等具体游戏规则）：主要参考现有的一些桌游助手如“微派桌游助手”和“二店长的小游戏”等公众号（如下图）。



在用户关注后，可选择相应游戏设置游戏参数（如 AI 个数，初版四人麻将可无需设置），公众号/服务端向用户发送房间代码，其他用户可将此代码发送至公众号；公众号将向创建者及其他加入者发送 web app 的链接，获取用户 id 后即可实现线下聚会线上游戏。

三、 预期用户

预期用户以小型聚会成员为主，当然人数过多也可拆分成几桌分开玩，以及纯多人线上游戏也是完全可以的。同时由于 web app 的特点，不限平台限制，可在各移动设备及电脑端微信的内置浏览器中实现，用户覆盖面广。

四、 现有相关软件

1. 各种棋牌类手游：

以单机和在线随机匹配为主，线下互动性较差；更主要的是这类游戏在实际中的安装率较低，安装使用不便。

2. 4399 等在线小游戏

基本都是单人游戏，缺乏和朋友的互动性。

3. “微派桌游助手”及“二店长的小游戏”等公众号

前者以多人（6~8 人以上）游戏为主，小型聚会的可玩性低。后者以非实时对战游戏为主（也有五子棋），同样不怎么适用所述情景。