# 第十三组圈地大作战需求分析

1. **目的**

通过对用户（游戏玩家）的具体需求进行调研和确认后，为前端的实现提出具体的功能和要求。

1. **用户特点及需求**
2. 本游戏面向的用户为那些空闲时间需要游戏放松心情和希望与朋友们一起娱乐、交流的人们, 因此这款游戏需要支持多人模式以及简单的社交功能。
3. 用户多希望在短时间内完成一局游戏，因此该游戏需要的有相应的时间和积分计算，节奏相对较快。
4. 这款游戏具有竞技的性质，即用户需要通过一局比赛中的积分来决定比赛的排名或胜负。用户需要在比赛结束后查看本次比赛的排名，或者在游戏的界面中查看总的积分排名。
5. 由于用户需要团队合作来完成游戏，将该游戏以微信小程序的形式来发布更加有效率，用户间的合作交流更加方便快捷，也可以支持基数较大的玩家同时进行游戏。
6. 游戏用户多为年轻人，追求新鲜感的同时自控能力相对较弱，因此需要设计防沉迷系统，呵护年轻人尤其是未成年人的身心健康，同时也一定程度上增加这款游戏的耐玩性。
7. **实现目标**
8. 游戏界面简洁清楚，在主页面上有相应的游戏模块的划分，不同模块对应不同的模式或功能。
9. 良好的交互性，用户通过点击选择不同的游戏模式即可进入不同的游戏场景，进入的子页面也应当有简洁而又清楚的说明，例如多人模式下需要在不同模块的图标上标注几人对几人。用户通过再次点击子界面上的相应图标即可进入正式的游戏环节。
10. 简洁优美的画风，通过相应的美术设计，包括界面的整体布局，各个图标的大小，颜色，形状，操控时的提示等等都需要让用户感到赏心悦目，进而提升游戏的艺术性和可玩性。
11. 操作的便捷性，用户可以在主界面快速查看排行榜和评分，在游戏中，我们打算添加摇杆来控制圈地时的方向，由于摇杆控制在手游中也更加符合用户习惯，而且使得操作简单化和精细化，是一个非常好的选择。在游戏中，各种道具和商店的使用也操作也要设计得简单易上手，可以通过相关得提示来指导用户进行操作。
12. 较好的社交性，用户可以添加他人为游戏好友，邀请好友参与游戏，开房间进行多人对战等等。
13. **功能相关说明**

相关用户事件的详细说明

(1)名称：邀请好友进入游戏

事件：

1 玩家进入选择游戏模式：1V1、2V2、3V3

2 玩家选择邀请好友模式

3 游戏生成房间链接

4 玩家向群或聊天分享房间链接

5 微信好友同意游戏邀请

6 房间人满，游戏开始，玩家进入游戏

(2)名称：自动匹配进入游戏

事件：

1 玩家进入选择游戏模式：：1V1、2V2、3V3

2 玩家选择自动匹配模式

3 游戏匹配对手玩家

4 游戏开始，玩家进入游戏

(3)名称：玩家在游戏商店购买道具

事件：

1玩家进入商店

2 玩家充值人名币获得游戏金币

3 玩家通过游戏金币购买道具

(4)名称：玩家使用复活道具

事件：

1 玩家进入游戏

2 玩家死亡

3 玩家点击复活道具，立刻回到初始点复活

(5)名称：玩家使用加速道具

事件：

1 玩家进入游戏

2 玩家点击使用加速道具

3 玩家移动速度变为2倍，有效时间5秒

(6)名称：玩家使用加速道具

事件：

1 玩家进入游戏

2 玩家点击使用加速道具

3 玩家移动速度变为2倍，有效时间5秒

(7)名称：游戏评分

事件：

1 玩家进入游戏

2 5分钟后游戏结束

3 根据玩家圈出面积大小，面积大的一方为胜利，按照胜负率进行排名

(8)名称：玩家获取生命值

事件：

1每20分钟玩家获取生命数1，生命数为5后停止增加

2 玩家充值人名币获得游戏金币

3 玩家使用500游戏金币购买1个生命数，总生命数上限为99

(9)名称：玩家游戏过程

事件：

1 玩家进入游戏

2 玩家从起点出发

3 玩家移动进行圈地

4 若玩家拉出线被敌方切断，则死亡

5 5分钟后游戏结束