**Character——CA**

|  |
| --- |
| [**1. 修改列表**](#heading_0)  [**2. 审核意见**](#heading_1)  [**3. 概述**](#heading_2)  [**3.1 设计目的**](#heading_3)  [**3.2 设计思路**](#heading_4)  [**3.3 背景现状（非必须）**](#heading_5)  [**3.4 竞品分析（非必须）**](#heading_6)  [**4. 需求列表**](#heading_7)  [**4.1 名词释义**](#heading_8)  [**5. 系统核心逻辑流程图**](#heading_9)  [**6. 功能详细设计**](#heading_10)  [**6.1 流程说明**](#heading_11)  [**6.2 功能模块1**](#heading_12)  [**6.2.1 原型示意图/其他游戏参考图**](#heading_13)  [**6.2.2 原型说明**](#heading_14)  [**6.3 功能模块2**](#heading_15)  [**6.3.1 原型示意图/其他游戏参考图**](#heading_16)  [**6.3.2 原型说明**](#heading_17)  [**7. 资源需求list**](#heading_18)  [**8. 数据表需求**](#heading_19)  [**9. 数据埋点**](#heading_20) |

1. **修改列表**

2025年4⽉27⽇星期日创建文档，创建⼈tomoliu

2. **审核意见**

2025年x⽉x⽇星期x，审核文档，审核⼈ tomoliu

3. **概述**

3.1 **设计目的**

**本系统需要提供的核心能力，帮助用户达到什么目标，解决用户什么问题，解决了哪部分用户的问题Scorecard：可量化的指标 & 目标；**

*简要说明该系统的设计⽬的及设计思路，主要服务于哪个主要⽬标，以及哪部分⼈群*

*主要⽬标⼀般分为以下⼏类：*

* *核⼼战⽃玩法/策略/深度*
* *核⼼循环组成（玩法循环，包含装备、锦标赛等构成玩家⽇常循环的内容）*
* *商业化（破冰，付费率，周期性活动，⼀次性活动）*
* *社交促进*
* *短期留存&回流*
* *⻓线留存（基于PVP和社交的玩法）*
* *周边系统（必不可少的周边⼩功能）*

*⼈群⽬标*

* *根据在线时⻓：休闲，普通，核⼼，⻣灰*
* *根据付费能⼒：⼤R，中R，⼩R，免费玩家*
* *玩家类型：杀⼿，社交，成就，收集*

3.2 **设计思路**

* *基于以上的设计⽬的，要制作哪些核⼼机制满⾜我们的系统设计要求*

3.3 **背景现状（非必须）**

* *简要说明产品现状、数据表现、⽤⼾反馈，并提炼出关键结论；*
* *输⼊ / 在此插⼊数据分析和⽤⼾反馈报告。*

3.4 **竞品分析（非必须）**

*结论先⾏；*

*竞品⽬前如何解决上述的⽤⼾问题*

*⸺分析⽅法：对⽐竞品系统的设计⽬的（why），对⽐竞品系统出现时机（when），对⽐系统的*

*UI展⽰优先级（where），对⽐竞品系统⽬标⼈群（who），对⽐竞品系统参与的核⼼循环的⽅式*

*（how），对⽐竞品系统的数值投放⼒度（what），对⽐竞品系统的达成效果（result）*

4. **需求列表**

* *此处列出此系统的所有⼦模块，可能存在档期⼈⼒不⾜的情况，⽆法将所有内容全部完成，此部分优先级可以在需求评审完成后重新修订。*
* *优先级说明：P0为必保需求，P1为必保完成后需要完成的，P2实在来不及可以不做的*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *需求名称* | *隶属模块* | *需求优先级* |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

4.1 **名词释义**

* *由于团队同学背景不同，⼤家习得的词汇会有概念认知不同，因此涉及到的策划特有名词或者术语，可以在此做出备注*

5. **系统核心逻辑流程图**

* *逻辑流程图要清晰明确，包含主要流程环节*
* *此处为逻辑流程图，功能复杂，可拆分多个流程图以多图展⽰*

6. **功能详细设计**

6.1 **流程说明**

* *⼀个系统包含的多个阶段或者交互流程，此处⽤于说明，如果只包含⼀个阶段，则只写⼀个阶段*

6.2 **功能模块1**

需求描述

* *详细描述这⾥的需求内容*
* *⽐如当前阶段该系统需要涉及的算法，机制，交互流程，规则，逻辑*

6.2.1 **原型示意图/其他游戏参考图**

* *可以插⼊ Figma 设计截图，也可以截图，使⽤其他项⽬原型⼯具*
* *策划⽂档初期可⽤线框图，UI交互切记及时反馈，⽤⼾的所有输⼊都要给予反馈*

6.2.2 **原型说明**

* *考虑⼈，事，场的所有交互形式，包含使⽤的hud 形式（即考虑⽤⼾在事件发⽣时，可能出现的转动，导致的事件传达不到位问题）*
* *UI展开/关闭时机及⽅式*
* *⼈与UI交互形式及反馈*
* *是否存在多⻆⾊权限（⼈与⼈之间表现不⼀致）*
* *是否耦合*

6.3 **功能模块2**

需求描述

* *详细描述这⾥的需求内容*
* *⽐如当前阶段该系统需要涉及的算法，机制，交互流程，规则，逻辑*

6.3.1 **原型示意图/其他游戏参考图**

* *可以插⼊ Figma 设计截图，也可以截图，使⽤其他项⽬原型⼯具*
* *策划⽂档初期可⽤线框图，UI交互切记及时反馈，⽤⼾的所有输⼊都要给予反馈*

6.3.2 **原型说明**

* *考虑⼈，事，场的所有交互形式，包含使⽤的hud 形式（即考虑⽤⼾在事件发⽣时，可能出现的转 动，导致的事件传达不到位问题）*
* *UI展开/关闭时机及⽅式*
* *⼈与UI交互形式及反馈*
* *是否存在多⻆⾊权限（⼈与⼈之间表现不⼀致）*
* *是否耦合*

7. **资源需求list**

* UI需求

XX的UI条X3

XX的图标X3

XX的UI条红⾊内部填充物X3

XX的动效需求

* 特效+动效需求

XX的特效效果X1

XX达⼀个阶段的表现X3

* ⾳效需求

XX达到⼀个阶段的⾳效滤镜。

* 模型需求

* 场景需求

⾳效需求同步填写

8. **数据表需求**

配置表设计

效果表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | int |  |
| 字段名 | String | 填写具体信息 |
| 字段名 | String | 填写具体信息 |
|  |  |  |

9. **数据埋点**

* *Scorcard/灰度放量依赖的数据统计点；*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 表名 | 字段名 | 字段参数 | 字段说明 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |