**匹配界面 pipei 工程s**

**玩家点击开始游戏之后，播放PIPEI1动画**

0-5帧，BJ动画透明度出现（用时0-5帧）

10-14帧，蓝色信息框从屏幕左边进入（淡出）

15-25帧，玩家头像框和ID放大出现（15-20，0%-110%，淡出）（20-25，110%-100%）

17-27帧，玩家分数信息放大出现（17-22，从0%-110%，淡出）（22-27，110%-100%）

25-30帧，下方炸弹图案透明度出现

35-40帧，中间寻找对手文字透明度出现

40帧匹配转动头像框出现播放txk\_pp动画

45-53帧，取消按钮放大出现（淡出）

55-60帧 等待倒计时文字跟随头像框向右移动同时透明度出现

**匹配到对手之后，播放PIPEI2动画**

0-5帧，txk\_pp动画和倒计时信息缩小50% 同时透明度降低消失

50帧 ，消失按钮消失，寻找对手文字变为已找到对手。

67-75帧，BJ动画透明度消失

70-75帧，除了蓝框内的东西 中间文字、下方炸弹 都透明度消失。

78-82帧，红框从右边到中间。

78帧，放开开始从上方一排排依次掉落，（0-7落下，淡出）（7-10，反弹）（10-15，回复原位） 其中每一排中间间隔2帧。

86-94帧，对手头像框出现（86-91，0%-110%，淡出）（91-94，110%-100%）

99-105帧，对手头像框从中间往左移动

102-110帧，对手分数信息出现（102-107，0%-110%，淡出）（107-110，110%-100%）

130-140帧 ，蓝色框和信息透明度消失

132-142帧，红色框和信息透明度消失

132-136帧，VS缩小消失

145-158帧，自己头像和姓名移动到对战界面上方（淡入）

147-160帧，对手头像和姓名移动到对战界面上方（淡入）

150-158帧，背景变亮

**对局即将开始**

等待15帧

15帧，播放kapai\_chuxian动画,右边的延迟5帧，两边到位之后暂停一下，再同时播放kapai\_huifu

16帧，道具栏x/6数字出现

47帧，回合工程huihe1动画播放

47帧，技能工程chuxian动画从左到右播放，间隔2帧

80帧，红蓝点工程chuxian动画从右往左/或从左往右依次出现，间隔2帧

80帧，顶端回合牌子切换

123-134帧，进度条涨满

**技能（锤子，洗牌）jineng工程**

玩家点击之后 按位置播放jineng工程中的（chuiizi\_h/chuizi\_l/xipai\_h/xipai\_l)

锤子技能需程序配置CZ动画敲击指定方块（在chuizi技能动画播放到25帧时开始播放）

同时在下方andi动画透明度出现（用时10帧） 在技能效果结束之后透明度消失（用时5帧）

**回合牌 huihe\_pai工程**

未开始时显示huise

按照蓝方红方以及回合数显示huihe1/2/3/4

**回合huihe工程**

开局如果是蓝方先手，按回合数播放huihe1/2/3/4\_L,中间到红方出售播放huihe0\_H

开局如果是红方先手，按回合数播放huihe1/2/3/4\_H,中间到蓝方出售播放huihe0\_L

**方块fangkuai工程**

普通方块抖动，平常时候就暂停

红方回合开始的时候，方块从右到左一列列依次抖动

蓝方回合开始的时候，方块从左到右一列列依次抖动

交换位置的时候抖动

特殊方块平常的时候，就循环播放这个抖动

箭头方块抖动（横 竖 6种颜色）

闪电方块抖动

炸弹方块抖动

**消除xiaochu工程**

单个点消除

横条消除

竖条消除

**卡牌kapai工程**

道具名称\_左/右\_chuxian/huifu

按照道具名称，左右依次播放出现（2边有时间间隔），在2边都定住之后，在中间稍作停留（大约15帧）同时不妨huifu

红蓝点dian工程

chuxian\_h/l 按位置依次间隔出现，蓝方先手从左往右，红方先手从右往左

普通待机状态

xiaoshi动画