**字母拼拼团**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 修改日期 | 修改内容 | 执行人 |
| 1.0 | 2018/7/16 | 介绍游戏，输出流程图 | 李楚涵 |

# 玩法简介

* 通过肢体动作将机器人提供的字母或单词展现出来，一人负责一个字母
* 可选择单人模式和分组对抗模式，积分排行（单人榜、对抗榜）
* 共两轮游戏，难度依次上升
* 两轮后记录总分，显示在排行榜上，总分越高排名越靠前

# 游戏规则

1. 基本规则

单人模式

* 玩家选择游戏模式后，屏幕显示准备时间倒计时3秒（Ready，3,2,1，Go！）
* 屏幕显示单个字母，字母持续停留在屏幕中央10秒，直到本轮游戏结束
* 玩家思考+摆动作时间10秒
* 机器人通过16线雷达和深度相机扫描玩家动作，与刚给出的字母作对比，总结相似度，从而得到相应分数显示在屏幕中央（停留2秒）
* 停留2秒后进入第二轮，机器人语音提示：“进入第二轮啦快点准备好哟~”。耗时3秒，进入准备时间
* 准备时间+思考+摆动作，时间规划与第一轮相同
* 计算总积分，显示在屏幕左方，右方显示单人榜，名次按总分排序
* 2秒后，机器人语音提问：“亲爱的，游戏好玩么？”玩家回复任意语句后返回主界面；若无语音回复，3秒内自动跳转到主界面

分组对抗模式

* 玩家选择游戏模式后，机器人所有玩家随机均分，每组2-3人
* 屏幕上所有玩家头顶附上分组标签，玩家需记住自己所属标签，按标签依次完成两轮游戏后，换下一组标签的玩家
* 分组后，机器人语音提问：“xx组是否准备就绪”，接收到玩家语音回复后立即进入准备时间；若未回复超过10秒，则视为无人进行游戏，自动跳转回主界面
* 准备时间3秒，思考+摆动作时间15秒
* 游戏时，屏幕左上角显示正在进行游戏的分组标签
* 机器人提供与人数相同字母数的单词，持续停留在屏幕中央15秒，直到本轮游戏结束
* 机器人通过16线雷达和深度相机扫描玩家动作，与刚给出的字母作对比，总结相似度，从而得到相应分数显示在屏幕中央（停留2秒）
* 停留2秒后进入第二轮，机器人语音提示：“进入第二轮啦快点准备好哟~”，耗时3秒，进入准备时间
* 计算总积分，屏幕左方显示该小组标签，右方显示累计分数
* 每组之间显示完总积分后停留2秒，期间机器人语音提问：“xx组是否准备就绪”， 接收到玩家语音回复后立即进入准备时间
* 所有小组完成游戏后，显示此次每组对抗成绩，屏幕中央显示对抗榜
* 2秒后，机器人语音提问：“亲爱的，游戏好玩么？”玩家回复任意语句后返回主界面；若无语音回复，3秒内自动跳转到主界面

1. 分组规则

* 机器人通过扫描面容随机将想要一起对抗的玩家平均分成若干组
* 分组标签：

产品组：女性：年龄30-40，头发黑长直，身高160-170 男性：穿衬衫 系领带 身高 170-180

程序猿组：女性：年龄25-40，戴眼镜，短发，身高160-170 男性：年龄30-40，头发略少，戴眼镜，穿拖鞋，身高低于175

大佬组：男女：年龄大于40，戴手表，穿皮鞋

实习生组：男女：年龄18-25，戴眼镜，背双肩包，穿运动鞋

* 已被分组的玩家不能重复分到其他组
* 若不能均等分配，机器人会提示增加或减少相应人数以达均分要求
* 每组人数相同，2-3人

1. 得分规则

* 以每个字母为单位进行匹配
* 相似度未达到50%，不得分
* 相似度50%以上90%以下，得5分
* 相似度90%以上，得10分
* 多人一组时，累加每个字母得分数，计为总分

1. 边界情况处理

* 异常关闭（断电、闪退）：保存本次记录，重新进入游戏后机器人语音提示：“是否继续上次游戏”，是则跳转至游戏关闭前1秒的画面；否则重新开始游戏
* 异常打断（来电话）：游戏强制暂停，保存记录，结束电话后继续游戏

1. 最高分显示说明

* 相同玩家游戏后产生分数高于上次，则分数更新，排名更新
* 排行更新到第一名时，机器人语音祝贺：“本宝宝恭喜xx组窜到第一名啦，我想唱首歌庆祝一下”，10秒语音“恭喜你发财，恭喜你精彩。。。。。。。礼多人不怪~~”
* 排名降到最后一名时，屏幕上1.5倍速回放玩家的游戏过程，配上搞怪的音乐和贴图（贴图可用搞笑的表情覆盖在面部上）

1. 排行榜规则

* 两个排行榜：【单人榜】、【对抗榜】
* 游戏结束时显示排行榜
* 排行榜字段：玩家头像（游戏时面部截图）、排名、分数
* 排行榜上限：仅显示前十名玩家，点击“查询更多排行”，即可看到全部排名
* 排行榜排序规则补充：

分数相同时：按分数产生的时间，时间倒叙排列

分数为0时：自己和好友分数为0时不上排行榜

1. 字母库规则

* 从26个字母中提取
* 单人模式：随机选取任意一个字母
* 对抗模式：使用2-3个字母组成的单词，根据每组玩家人数判断