

# 记忆游戏 (PVZ版本)

## 一、关卡设计

### 1. 冒险模式（闯关模式）

分4大关，每大关最后有一个BOSS。（不带排行榜，有商店，有作弊道具）

5s

关卡	地图大小	图片数量(张*每种)	时间
1 – 1	2 * 2	2 * 2	7
1 – 2	3 * 3	2 * 4	15
1 – 3	4 * 4	4 * 4	20
1 – 4	4 * 4	8 * 2	30
1 – 5(Boss)	4 * 4	8 * 2	40

4s

关卡	地图大小	图片数量(张*每种)	时间
2 – 1	5 * 5	4 * 4 + 4 * 2	40
2 – 2	5 * 5	12 * 2	50
2 – 3	6 * 6	6 * 4 + 8 * 2	70
2 – 4	6 * 6	18 * 2	85
2 – 5(Boss)	6 * 6	18 * 2	100

3s

关卡	地图大小	图片数量(张*每种)	时间
3 – 1	7 * 7	8 * 4 + 8 * 2	150
3 – 2	7 * 7	24 * 2	170
3 – 3	8 * 8	10 * 4 + 12 * 2	210
3 – 4	8 * 8	32 * 2	230
3 – 5(Boss)	8 * 8	32 * 2	250

2s

关卡	地图大小	图片数量(张*每种)	时间
4 - 1	9 * 9	14 * 4 + 12 * 2	400
4 - 2	9 * 9	40 * 2	450
4 - 3	10 * 10	16 * 4 + 18 * 2	500
4 - 4	10 * 10	50 * 2	560
4 - 5(Boss)	10 * 10	50 * 2	600

## 2.挑战模式（经典模式）

分五个版本：新手、简单、中级、困难、地狱

带排行榜(每个难度排行榜单独设置，保存在后台)

难度	地图大小	每个图片翻开时间	时间限制
新手	2 * 2	5	10s
简单	4 * 4	4	30s
中级	6 * 6	3	120s
困难	8 * 8	2	300s
地狱	10 * 10	1.5	600s

## 二、商店&道具设计

阳光：可以看全部的卡五秒（期间不能点击，也不能使用其他道具） 20金币

钉耙：可以自动翻开一对卡牌 10 金币

小推车：可以延长三十秒 100 金币

三种道具上限为9（可以通过修改存档文件超过界限）

金币可以通过通关获得（已经过了的关也可以）

注意: 第三关及以后的关卡才能使用道具

## 三、界面设计

### UI

最上方 欢迎XXX（玩家名） 右边切换用户按钮

中间四个按钮：闯关模式 商店 经典模式 结束游戏

菜单：返回主界面 排行榜（经典模式的五个）背景音乐

冒险模式选择关卡界面，同一页的是同一大关，每个大关分五小关，通过一关才能显示下一关。每一关点击图片进入。

## 战斗界面（冒险模式）：

自制倒计时进度条：僵尸往房子走来，走到房子结束游戏，（僵尸吃掉了你的脑子）

右边三个道具，点击图片可以使用

## 四、登陆/注册

---

新的对话框 可以注册和登陆(存档文件在 players/里面)

密码有加密处理，单向加密(防止查看存档文件时看到密码明文)

点击静态文本可以切换当前是登陆还是注册模式

## 五、玩法设计

---

每次同样大小的关卡出现的图片可以完全不同（比如2\*2一共两种图片，每次是哪两种是随机的）

闯关模式的有部分关卡可以出现四张图是完全相同，任意一对同时翻开都算成功（自定义模式也可以设置）

BOSS机制：每三十秒可以打乱剩下的卡牌