**单人秘境-画符小游戏**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-10-13 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**文档版本规范**

版本号初定V0.1，每一修改递进0.01，审核后定版为V1.0，即其他部门首次接到的文档一定为V1.0，定版后更新在版本号递进0.01

**文档文字对应设定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字** | **表示** |
| 黑色 | 确定处理的部分 |
| **~~划掉~~** | 暂不处理的部分 |
| **绿色** | 本次更新的部分 |
| **红色** | 重点注意的内容 |
| *倾斜* | 解释说明的内容 |

目录

[1. 设计目的 2](#_Toc85122742)

[2. 系统简介 2](#_Toc85122743)

[3. 数据库相关 3](#_Toc85122744)

[4. 具体界面 4](#_Toc85122745)

[4.1. 画符小游戏 4](#_Toc85122746)

[5. 美术需求 6](#_Toc85122747)

# 设计目的

1. 丰富担任秘境玩法
2. 主体为画符相关

# 系统简介

1. 画符小游戏：
   * 点击对象后，弹出小游戏弹窗
   * 玩家需要根据图片提示按照一定顺序连线
   * 连线完成判断玩家的连线顺序是否正确
     + 是，则获得奖励
     + 否，则弹出本局失败提示
2. 连线方式：参考安卓解锁系统
   * 游戏开始：玩家点击格点后视为开始游戏
   * 游戏过程中玩家需要长按屏幕滑动进行连线
   * 已经被连线的格子，不会再被连中第二次
   * 结束操作：玩家手指离开屏幕后即视为结束本次操作
     + 结束操作判断玩家连线是否正确
     + 操作结束后，本次游戏结束，并弹出结果弹窗
3. 连线格点：当前暂定格点数量为16个，布局为4X4

# 数据库相关

暂略

# 具体界面

## 画符小游戏

图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成

1. 游戏生成规则：

徽标

低可信度描述已自动生成

* + 随机图片数量，图片数量2-5张
  + 从图片库中随机指定数量的图片
    - 随机的图片可重复
  + 将图片随机放在16个格子中
  + 从剩余没被随机到的图片随机一些图片填充满未放入图片的格子

1. 游戏连线规则：
   * 每个格子的大小暂定80x80，但是触发区域可能只有60x60或者70x70
     + 确保连线时尽量靠近格子的中间，减少误触出现连线错误的情况
2. 格子状态：
   * 未连线：未连线的格子状态为置灰
   * 已连线：连线的格子会被点亮
3. 提示文本：“根据提示完成连线”
4. 游戏开始：玩家点击格点后视为开始游戏
5. 游戏结束：玩家结束操作后，默认结束游戏
   * 游戏结束后，无法点击场景上的对象再次进入游戏
     + 游戏结束后，自动关闭小游戏界面
   * 游戏挑战失败：弹出提示“画符失败，未获得奖励！”
   * 游戏挑战成功：弹出奖励弹窗（复用通用奖励弹窗）

图片包含 室内, 窗户, 桌子, 照片

描述已自动生成

1. 关闭按钮：点击关闭按钮，直接关闭游戏，可以通过点击场景上的对象再次进入游戏

卡通人物

中度可信度描述已自动生成

* + 当游戏开始后，隐藏关闭按钮

## 画符连线规则优化

电子计算机

低可信度描述已自动生成

1. 点击屏幕开始游戏后，手指所在位置播放特效
2. 滑动屏幕进行画符时，特效带着拖尾效果
3. 当玩家将两个格子相连后，两个格子之间才会出现连线

## 画符点数生成规则优化

电子产品的特写

描述已自动生成

1. 配置表新增两个字段
   * LineNum：行数
   * ColumnNum：列数
   * 最大格子数为4X4，最小格子数为1X1
   * 每个格子的间距是固定的
   * 将所有格子视为一个整体居中显示
2. 绘制数量不能超过格子数量，如果超过格子数量则提示报错

# 美术需求