

龙珠消除

一、 玩法概念

1. 玩法说明

- 参考祖玛和泡泡龙，从下方吐珠子到上方，上方为转动的球盘，3 个颜色相同即可消除。

二、 主界面说明

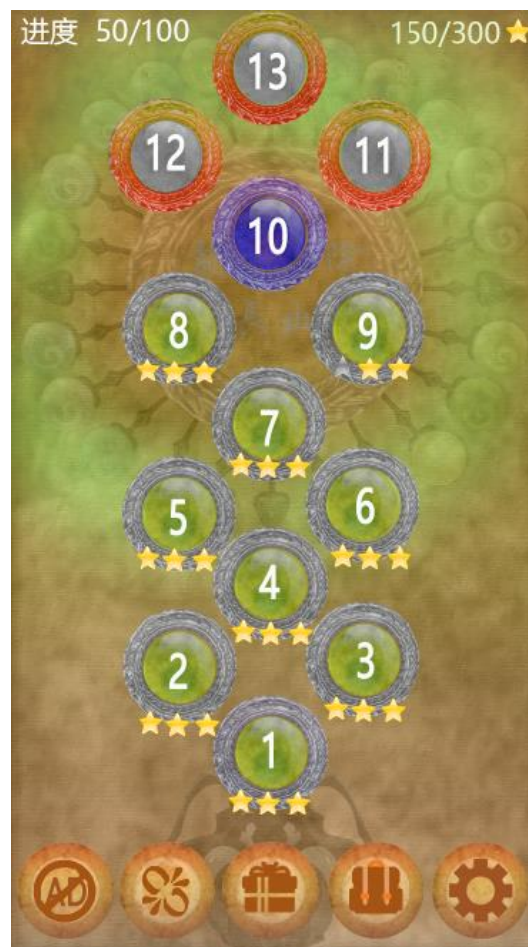


图 1

界面功能说明：

- 参照上图显示内容进行显示。
- 下方按钮分别为：去除广告/随机跳转链接/视频礼物/背包/设置
- 点击去除广告弹出去除广告确认提示，去除广告需要花费 RMB：6 元（走苹果支付流程）。
- 点击“随机链接”，从如下两个链接中随机选择：1.打开本应用的评论页面/打开本开发者的其他游戏链接
- 点击“礼物”图标弹出视频广告，视频广告结束后随机一个道具；(一个简单掉落池，每次必掉一个道具。道具有不同的权重，由策划配置)。每个 12 小时可点击一次（点击一次

后进入 12 小时的倒计时)

- 点击“背包”弹出背包（商城）界面（下文）。
- 点击设置按钮弹出设置界面（参见下图）。
- 关卡部分详见下文**关卡模式**。

三、 基础元素说明

屏幕分辨率：750*1334

珠子大小：70*70

珠子数量：30 个（单个球盘内的上限）

四、 关卡元素设定

正常球球：7 种颜色，可被消除（可替换）。

黑色球球：障碍球，旁边有球球消除 1 次后变成灰色，在消除一次才会消失（不可替换）。

灰色球球：障碍球，旁边有球球消除 1 次后消失（不可替换）。

三角形：地形障碍物，不可被消除，球球飞到上面会被扎碎（播放破碎特效）。

炸弹球球：碰到该球后(发射球撞到炸弹球上)，可将周围最多 6（左右 3 个）个球球（必须相连）全部消除掉（本身发射出去的那个球不算效果）。

金币球球：消除后可以获得金币，每消除一个得 10 金币（必须三个金球球才可以消除）（可替换）。

白色球球：旁边（左右均可）有消除一个色就变成对应的颜色（不可替换）。

随机颜色球球：玩家在游戏中每进行一次操作后本球球就随机变一次颜色（7 个颜色中的一种，不会出现其他类型，概率相同）（初始颜色是随机）（不可替换）（消除后消失）。

梦幻球球：消除了一次梦幻球球（必须 3 个才可以消除）即可进入梦幻时间。（可替换）

宝藏球球：消除了一次宝藏球球（必须 3 个才可以消除）即可进入宝藏狂欢时间。（可替换）

五、 道具设定

- 刷新道具：将本页面所有的球球位置刷新一遍（转盘上的）。
- 摧毁道具：可以扔掉当前的球球（龙嘴上的）。
- 加时道具：结算界面时出现，选择加时可加时 30s。
- 加步数道具：结算界面时出现，选择加次数可加部数 10 次。

道具界面：



(道具购买界面一点击背包开启此界面)



数量确认

购买说明：

- 点击购买金币直接弹出支付 SDK（苹果或者平台支付）
- 点击购买道具则弹出数量选择框，按一下+则+一个数量，长按则持续加数量，上限 99 个，不在增加，下方的消耗数值同步变化。
- 点击购买时，当消耗为金币时直接扣除金币，消耗为 RMB 时直接弹出支付 SDK（苹果或者平台）
- 消耗不足时给予提示：您的金币不足。

六、 关卡列表界面说明



图关卡模式

关卡列表界面说明：

- 一页显示 13 个关卡，可上下滑动，默认显示当前进度所在的页，滑动效果类似翻页（上下翻页），滑动 1 次翻 1 页；
- 满足条件的情况下点击关卡即可进行体验；不满足时灰色禁用，点击无反应。

七、 关卡玩法类型说明

（在关卡表中增加类型字段）

1. 正常形式：即一个龙头对应一个转盘的方式，参见图 X。
2. 双龙模式：转盘在中间，上下各一个龙头同时出珠子，参见图 X。

3. 双转盘模式：中间有 2 个转盘，下方一个龙头，龙嘴吐出的珠子会同时出现在两个转盘上，参见图 X。

八、 正常形式



1. 基础操作说明

- 点击即可将龙头上的珠子发射到转盘上（参考祖玛）
- 每发射一次播放一次发射音效，同时球盘轻微的晃动一下（视觉表现）。

2. 基础规则说明

- 游戏的基本区域分为球盘和发射区；
 - 单一球盘最多可显示 30 个球球（根据球盘方案，部分关卡的球盘会存在没有 30 个的情况，举例：黑色三角部分为不能出现球球的，球盘方案表中本处有填写障碍）。
 - 每个球盘初始的球球会有一个初始配置方案（上限 30 个，30 个位置里填写什么样的球球 ID，开始时就显示对应的球球）（具体详见关卡配置表参考）
 - 每点击一次时会自动将下面的球球发射到上面，发射出的球球自动出现在当前位置，如果当前位置有球球，则自动替换（即先替换在消除）（射出去的球碰到不能替换的球球时，在表现上先替换，然后依旧变成原来的球球）。
 - 射出的球和周边的球组成 3 个及其以上相同时，触发消除（消除时播放消除音效和特效）；
 - 单次得分：初始消除的 3 个颜色 10 分，第四个 10 得 10 分，此后每多一个颜色在上一个分数上累加 10 分（举例，消除了 5 个颜色，则得分为 =10（初始 3 个）+10（第 4 个）+20（第五个）。（连击产生的消除按照连击那次开始计算）
 - 消除后刷出新的珠子产生新的颜色消除记为连击，每连击一次额外+10 分（本身的消除还要得分）。（连击播放连击特效和音效）
 - 单次消除同时发生多个消除（不同颜色）时，也视为连击。
 - 单次操作产生 3 次连击及其以上时，从当前位置（本次发射后的球的目标位置）生成七彩球球。
 - 当射出的球球碰到特殊球球时，触发对应的球球功能（详见下文关卡元素设定）
 - 球盘是转动的，方向分为：1.向左 2.向右 3.左右循环 4.右左循环；参照配置表
 - 球盘的转动速度分为匀速转动和加速转动；参照配置表
 - 部分关卡每转一圈会有停顿，有加速度时则停顿时加速清零，再次转动时重新加速；停顿时间可配置。（参考配置表）
 - 球盘里球被消除后会刷出新的珠子。
 - **关卡模式中，球球颜色的生成规则：**
 - 1) 每个关卡对应 1 个球盘的初始球盘方案表，用来生成最开始的球球。
 - 2) 每个关卡对应 1 个球盘里的球球生成方案（详见球盘方案表.csv），用来作为消除后生成球球的规则。（当前玩家挑战当前关卡连续失败 3 次时（未达成通关条件），第四次开始匹配球球方案 2）
 - 3) 每个关卡对应 1 个发射盘里球球生成方案（详见发射区球球方案表.csv），用来生成发射区的球球。
 - 4) 关卡配置表结构详见关卡表。
- 备注:参考配置已经建好，表头和表头之间的调用详见 CSV 文件。
- 游戏的关卡第一版开放 130 关（关卡表由策划配置）。
 - 关卡模式的第一关默认开启；此后每关的开启条件需要前一关卡通关。没有通关的关卡点击时提示：您还没有通关前一个关卡哦~（表结构详见关卡配置表参考.xlsx）
 - 关卡模式中有 3 星要求，每个分数对应一颗星（每关对应一个 3 个分数，策划配置，详见关卡配置表参考），每达成一个星的分数时，在界面中进行亮星提示（特效表现）（同时播放音效）。（界面中的星星显示处下方为进度条）

- 关卡目标：
 - 1) 在规定步数内消除 X 个 X 颜色的球球，同时最多支持 3 个目标。
 - 2) 在规定步数内得 XX 分。
 - 3) 在规定时间内消除 X 个 X 颜色的球球，最多支持 3 个目标。
 - 4) 在规定时间内得 XX 分。
- 在关卡模式中目标为步数内达成某目标的，在达成目标后，剩余步数每多一步加 10 分，同时进入 Bonustime（额外奖励时间）状态，自动将多余的步数一步一步的随机飞到关卡中将几个球球变成七彩球球（飞的过程中先提示+10 的分数特效，然后飞到对应的球球上，球球刷新成七彩球球）步数全部飞完后，执行三消检测，如果能消除则进行自动消除。
- 在关卡模式中目标为倒计时，在倒计时结束时且达成目标后，进入 Bonustime（额外奖励时间）状态，自动执行一次三消检测，如果能消除则进行消除。
- 每个关卡单次操作带来的得分达到 xx/good（好），xxxx/ great（很好），xxxxx/amazing（非常好），xxxxxx/Excellent（好极了），xxxxx/crazy（不可思议），xxxxxx/unbelievable（难以置信）。（每个关卡的分数单独配置）达到对应的分数时播放对应的提示特效。
- 在限制步数的关卡中：步数到了没有达成 3 星条件时，自动弹出是否增加步数的界面，可以选择“使用道具”或者观看视频增加步数（步数 10 次）。



- 在限时的关卡中：时间到了没有满足 3 星条件时，自动弹出增加时间的界面，可以选择“使用道具”或者观看视频增加时间（时间 30s）



- 当角色通关了后不选择加时/加次数后弹出恭喜通关界面：



- 当角色没有通关且没有选择加时/加次数后弹出通关失败界面。



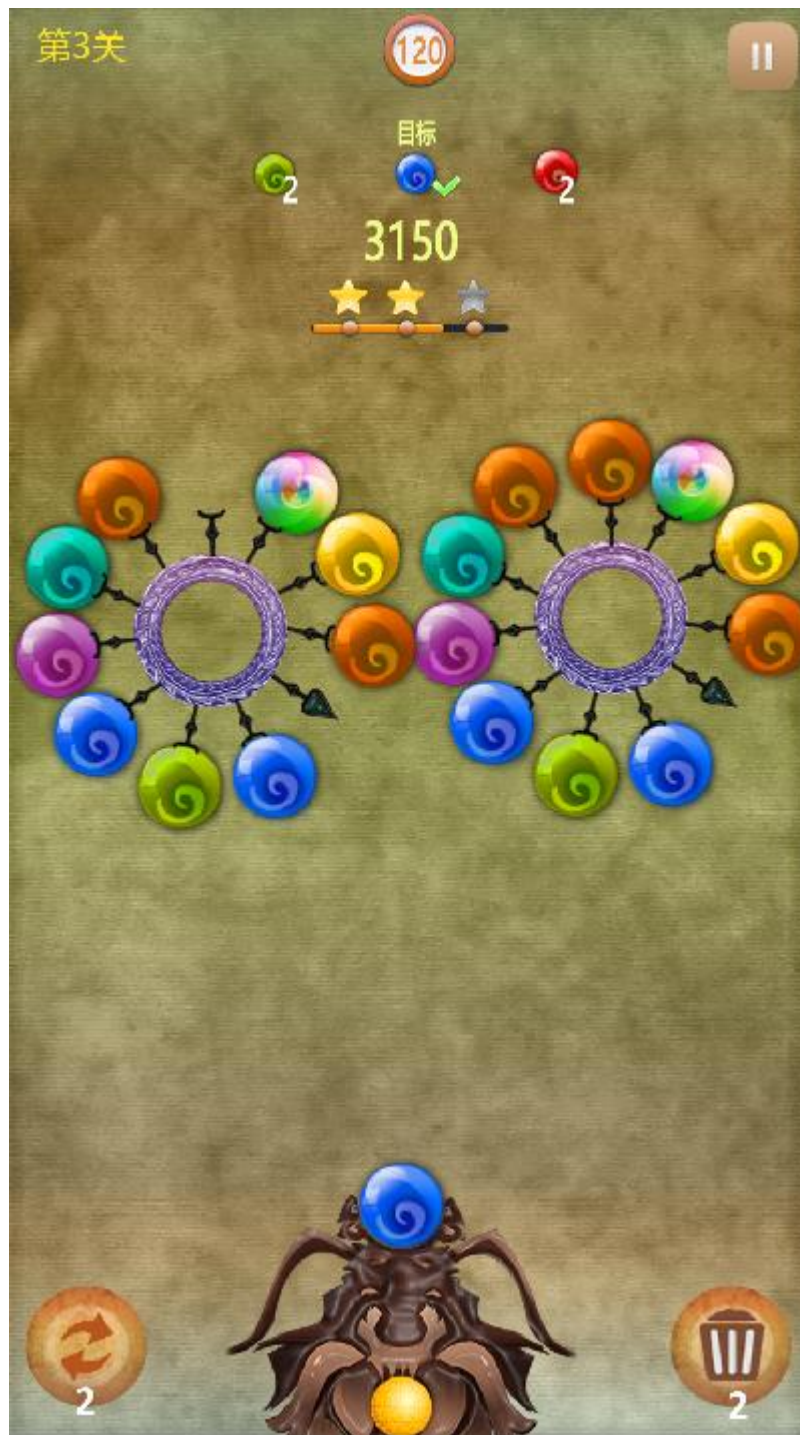
九、 双龙模式



- 双转盘正常的玩法同正常模式，区别在于在界面的上下方各有一个龙头。
- 玩家每次点击时，上下龙头各出一个珠子。
- 上下龙头出珠子的方案分为两种：1.两者出的珠子完全相同 2.两者出的珠子不同（同一个方案中两个龙头分别随机）。

- 其他的规则不变。

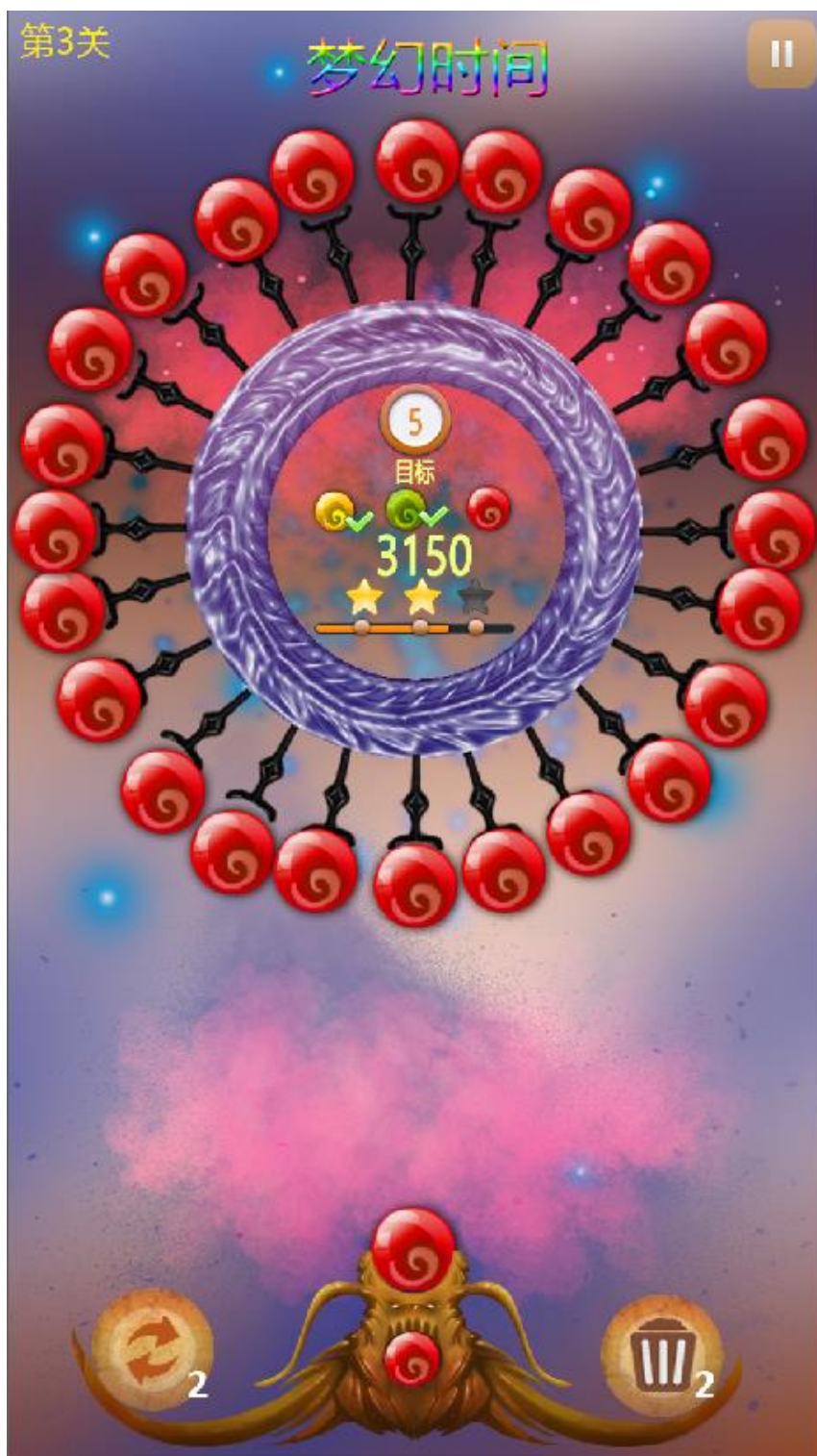
十、 双转盘模式



- 双转盘模式中两个转盘在中间。
- 中间的圆环素材尺寸缩小至 32%，圆环四周的黑色素材缩小 40%。

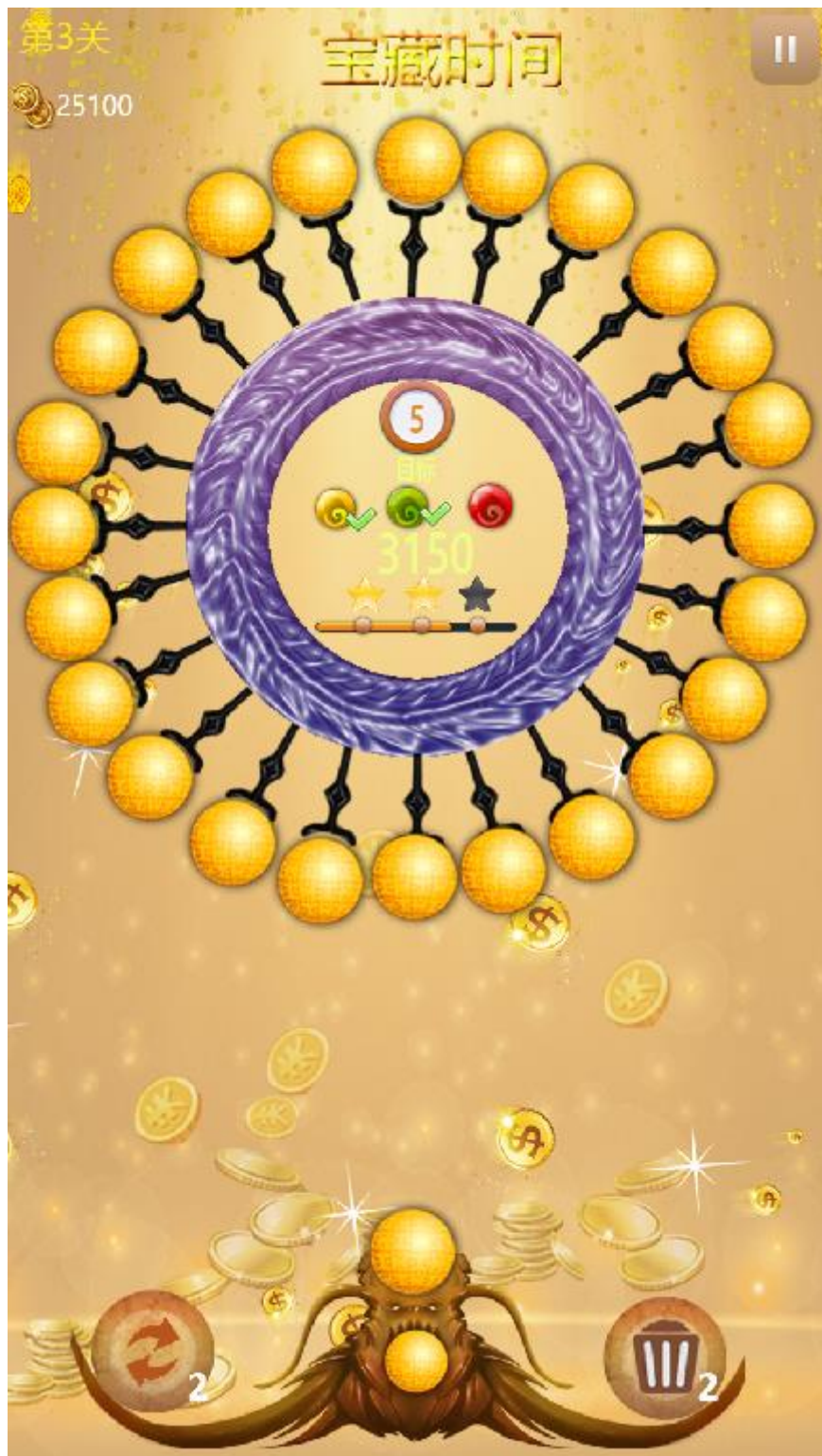
- 每个转盘最多可放置珠子位置 13 个，即两个加起来 26 个，比正常模式少 4 个。
- 玩家每次点击时，从龙头射出的珠子直线上，替换/出现当前两个转盘最靠近的那个位置（即发射 1 次替换/出现 2 个）。
- 其他的规则不变。

十一、 梦幻时间：(进入梦幻时间)



- 角色消除过 1 次 “梦幻球球”即可进入梦幻时间(自动进入,无需操作)(新的背景场景)；
- 进入梦幻时间时界面中播放“梦幻时间”特效字样；界面中显示次数倒计时提示（倒计时 5s）；
- 梦幻时间：进入独立的场景，全部都是相同颜色的球球，且发射区域的球球颜色和球盘的颜色一致，每发射一次，球盘和发射区的球球颜色统一变 1 次，时间结束后回到先前的状态（时间上限为 5s，防止玩家作弊在这 5s 内最多可操作 15 次）；

十二、 宝藏狂欢时间：（进入金币时间）



- 角色消除过 1 次 “宝藏球球”即可进入宝藏狂欢时间（自动进入，无需操作）（新的背景场景）；
- 进入宝藏狂欢时间时界面中播放“宝藏狂欢时间”特效字样；界面中显示倒计时提示（倒计时 5s）；
- 宝藏狂欢时间：进入独立的场景，全部都是金球球，在倒计时内发射的球球颜色和球盘都为金球球，时间结束后回到先前的状态（时间上限为 5s，防止玩家作弊在这 5s 内最

多可操作 15 次)；操作完 5 次后金币狂欢时间消失，退出本场景，回到先前的状态；

警示系统：

1. 在玩家连续体验达到 20 关的倍数时 (20.40.60。。。)，系统弹出警示提示：本开发者很讨厌体力限制的设定，还要花钱买，简直了。但是，您已经连续玩了 20 (40.60。。。) 场了，生活中还有很多美好的事情需要您去体验，别老窝在这打游戏了，出去走走，放松下，明天再来吧。(只是警示提示，不会强制限制玩家)

分享功能可延后开发。

十三、 设置系统

- 音效/音乐点击即可开启/关闭。
- 恢复购买则恢复用户的购买记录。
- 点击关于我们弹出一个网址链接。



十四、 任务系统（暂不开发）

十五、 录像功能（暂不开发）

十六、 开发说明

十七、 其他说明

不同语言的版本单独出包（一个包里就不做语言区分）。

IOS 需要支持苹果的 gamecenter 登录