游戏流程说明

文档维护

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **维护人** | **维护内容** |
| 2016.07.04 | 徐冬辉 | 文档建立 |
| 2016.07.07 | 徐冬辉 | 编写完成 |
| 2016.07.19 | 徐冬辉 | 应客户要求，更改智能下注概念 |

文档目录

[概述 1](#_Toc455656279)

[游戏操作流程 2](#_Toc455656280)

[智能下注概念： 3](#_Toc455656281)

[游戏开奖流程 4](#_Toc455656282)

[游戏阶段流程 5](#_Toc455656283)

[总流程： 5](#_Toc455656284)

[常规阶段流程： 5](#_Toc455656285)

[核心-清屏流程： 7](#_Toc455656286)

[核心-下落流程： 7](#_Toc455656287)

[核心-匹配流程： 8](#_Toc455656288)

[核心-技能流程： 11](#_Toc455656289)

[Bonus1流程： 11](#_Toc455656290)

[Bonus2流程： 13](#_Toc455656291)

[Bonus3流程： 14](#_Toc455656292)

[Bonus3效果： 17](#_Toc455656293)

[游戏基础表现流程： 18](#_Toc455656294)

文档内容

# 概述

本文以流程图的方式，对游戏进行说明

# 游戏操作流程



**流程说明：**

用户于客户平台点击【游戏LOGO】后，进入【资源加载】，之后进入游戏【主界面】。

在游戏中，可进行以下操作：

下注：选择本次开奖的赌资

手动开奖：点击后，立即以当前赌资进行开奖

自动开奖：点击后，弹出自动回数选择界面。

游戏设置：包含音频控制，游戏帮助等信息。

## 智能下注概念：



~~当用户金钱不足本次赌资时，会自动降档，直到无档可降，弹出【资源不足】提示。~~

2016.7.19更新：应客户要求，更改流程。由原先的操作时判读，更改为操作前判断。

# 游戏开奖流程



**各阶段触发条件：**

常规阶段：必定触发

Bonus1阶段：常规阶段消除元素达到一定数量必定触发，效果随机

Bonus2阶段：常规阶段刷屏次数达到一定数量必定触发

Bonus3阶段：常规阶段无触发bonus1，bonus2，则bonus3几率触发，效果随关卡数据而随机

# 游戏阶段流程

## 总流程：



## 常规阶段流程：

每次手动开奖/自动开奖，必定会触发进入常规阶段。

常规阶段进行bonus1，2，3等触发判断



### 核心-清屏流程：

清屏将屏幕上的所有元素均清除，不计算分数；固定元素不会被清除。

每次清屏，元素矩阵池的起始位置均需要随机重置。

清屏流程目前存在于：

1.常规阶段

2.bonus2阶段

3.bonus3阶段，部分效果



### 核心-下落流程：

部分元素不可下落，例如：固定百搭

下落阶段，元素矩阵池位置无需随机，在原有基础上，按序拿去。



### 核心-匹配流程：

匹配规则：

当同色元素之间，在上下左右四方向，连通数量大于一定值时，即可认为匹配成功，获得相应价值。

**配对元素价值结算公式 = 匹配元素单价\*数量\*刷屏倍率**

其他细节：

1.百搭元素可与任何颜色的基础元素进行连通；匹配成功后，百搭元素价值与配对元素相同（百搭元素不可作为起始配对元素）

2.配对数量达到一定数值时，即可生成特殊技能-炸弹或十字消，于配对元素中随机选取一个元素进行生成

3.配对元素中若含有技能，则激活该技能。（该技能将于技能流程中释放）



### 核心-技能流程：

技能于配对流程中激活，之后于此流程中触发。

触发的技能范围内有其他未激活技能时，也会触发该技能。

仅有未配对的元素，才会被纳入技能流程阶段的分数结算。



## Bonus1流程：

常规阶段，配对消除与技能消除个数达到一定数值时，触发进入bonus1流程。

Bonus1的效果分为3种，随机得出。

Bonus1阶段的刷屏倍数独立。



## Bonus2流程：

常规阶段，刷屏次数达到一定数值，触发进入此流程。

Bonus2阶段会触发清屏，但部分固定元素无法被清屏（bonus3）

Bonus2的效果为免费为其自动开奖一次。

Bonus2阶段的刷屏倍数独立。



## Bonus3流程：

常规阶段，不触发Bonus1，bonus2时，几率触发bonus3

Bonus3触发几率随关卡数据而变化

Bonus3的效果多样，具体参考下文。

Bonus3阶段的刷屏倍数独立。



### Bonus3效果：



# 游戏基础表现流程：

