关卡系统

文档维护

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **维护人** | **维护内容** |
| 2016.07.19 | 徐冬辉 | 文档编写 |

文档目录

[概述 1](#_Toc456688212)

[规则与流程： 2](#_Toc456688213)

[挑战流程： 2](#_Toc456688214)

[关卡与等级地图： 2](#_Toc456688215)

[《关卡表》表结构说明： 2](#_Toc456688216)

文档内容

# 概述

玩家初始进入游戏后，均会从关卡一的等级一地图开始挑战，随着游戏内的匹配，技能等行为，激活地图的全部过关格，从而提升该关卡的地图等级。

每个关卡均拥有三个等级的地图，当三个等级的地图都挑战成功后，会进入新的关卡。

不同的关卡拥有不同的底背景图，等级地图以及地图事件等。

地图事件包含此关的bouns3的触发类型与几率。

玩家每次重新进入游戏，均会从关卡一的等级一地图进行挑战。无需保存玩家的关卡进程。

当玩家通过所有关卡后，玩家将回到关卡一等级一的地图，进行循环挑战。

**系统相关数据表：**

关卡表：管理关卡数据

地图表：被关卡表引用，管理地图数据

效果表：被关卡表引用，管理效果数据（bonus1，bonus3）

# 规则与流程：

## 挑战流程：



## 关卡与等级地图：

* 每个关卡由三张地图构成，地图按序分为等级一，等级二，等级三；
  + 不同的地图，其特殊格子的数量和分布位置不同。
* 在游戏内通过**配对，技能消除，bouns消除**等手段，激活地图内所有特殊格子，从而达到该地图过关条件；
* 当所有地图均挑战通过后，系统将会使玩家回到**最初的地图**进行再挑战，从而形成循环挑战。
  + 最初的地图为关卡一，等级一地图

# 《关卡表》表结构说明：

**表名：level\_tplt**

**关卡ID：**关卡具体ID

**下一关ID：**下一关关卡ID，如果无下一关则填’’0’

**关卡名称；**关卡的名称，于UI中显示

**背景图资源：**此关的背景图资源，\*.png

**地图ID：**关卡引用的地图ID

**bonus1触发管理：**管理此地图bonus1触发的类型与概率

**bonus3触发管理：**管理此地图bonus3触发的类型与概率

结构体：{效果表ID1，出现几率}，{效果表ID2，出现几率}

出现几率填入整数，10表示1%