珠玑妙算-简案

***文档阶段：草案***

文档目录

[游戏概述 1](#_Toc462908537)

[核心玩法规则说明： 1](#_Toc462908538)

[基础规则 1](#_Toc462908539)

[游戏模式 2](#_Toc462908540)

[单人模式： 2](#_Toc462908541)

[多人模式： 2](#_Toc462908542)

[UI示意： 2](#_Toc462908543)

[游戏系统说明： 6](#_Toc462908544)

[账号系统 6](#_Toc462908545)

[角色系统 6](#_Toc462908546)

[赛场系统 6](#_Toc462908547)

[奖励系统 7](#_Toc462908548)

[商城系统 7](#_Toc462908549)

[充值系统 7](#_Toc462908550)

[游戏设置 7](#_Toc462908551)

文档内容

# 游戏概述

本游戏是一款休闲益智的H5游戏，游戏核心玩法的设计原型为桌游《珠玑妙算》。本产品在原有游戏基础上，新增了网络对战博弈玩法。

# 核心玩法规则说明：

## 基础规则

这是一个类似猜数字的游戏。

每局开始由服务端生成玩家所需猜测的答案，但不告知客户端。

客户端在得知服务端生成答案后，即可让用户开始猜测答案。

用户每次可于5个或6个颜色的小球随意选取3个或4个进行组合（颜色可重复）；组合后，用户通知客户端，并由客户端通知服务端本次用户组合数据；服务端收到数据后，需要将此组合匹配情况告知客户端。（组合颜色与位置均对，则告知有N个完全正确；如果仅颜色正确，则告知有Y个部分正确；如果均正确，则游戏通过）

用户最多有8次机会进行组合猜测。使用的次数越少获得的评价就越高。

## 游戏模式

### 单人模式：

机主与服务端进行游戏，最基础玩法；

此模式下，提供三种难度供用户挑战，且根据用户挑战结果有相应的**评价**。

评价最高为金杯，最低为铜杯。当用户第一次获得高成绩时，就收到游戏金币奖励。

**难度一览：**

初级： 5球选3，且答案球颜色必定为不重复

中级： 6球选4，且答案球颜色必定为不重复

高级： 6球选4，且答案球颜色可能出现重复

### 多人模式：

机主通过服务端配对，与其他在线玩家或AI进行博弈对战。（目前支持1对1）

博弈的规则为：1分钟时间内，看双方谁更快的猜测到答案；胜者就获得大量积分

此模式下会有全服**排行榜**机制，各用户均可于此看到排列前茅者

此模式下，提供三种级别供用户挑战。级别越高，入场耗费越高，奖励积分也越高。

**级别一览：**

地区赛： 5球选3，且答案球颜色必定为不重复

城市赛： 6球选4，且答案球颜色必定为不重复

全国赛： 6球选4，且答案球颜色可能出现重复

### UI示意：

单人模式：



多人模式





# 游戏系统说明：



## 账号系统

管理用户游戏数据

## 角色系统

记录角色名称，积分，金币，等级，头像（可选），游戏设置等基本信息

记录角色单人模式评价，签到，本日活跃等进程信息

## 赛场系统

包含两类赛场以及相关三个子系统

**赛场1-单人模式：**提供3种难度供用户挑战；挑战无消耗；挑战可获得评价。

**子系统1-评价系统：**随着用户于此模式下猜出所消耗的次数而给予评价；次数越少，评价越高；各个难度均有各自的评价记录；评价共分为金银铜三级，当级别刷新时，可获得奖励。

**赛场2-多人模式：**提供3种级别供用户挑战；挑战要求用户满等级条件，且消耗金币，可获得积分。

**子系统2-积分系统：**用户在多人模式中胜利或失败均可获得积分；胜利可获得大额积分；积分可使等级提升。

**子系统3-排行系统：**全服排行，将积分最高的前50明用户展示于排行榜中。

## 奖励系统

**签到系统:**

七日累计签到机制，用户每日登陆可领取一定奖励。

**活跃系统:（可选）**

给予用户每日游戏目标，完成后可领取一定奖励。

## 商城系统

货币兑换，将多种面额的金币，以RMB购买的方式进行付费兑换。

## 充值系统

游戏充值相关业务

## 游戏设置

可于此进行游戏音乐与音效开关设置