

3.20 需求获取

1. 积分规则：
 - i. 100（3 个）、200（4 个）、500（5 个）
 - ii. 特定的状态可能有额外加倍（如使用道具、super 状态）
2. 棋盘规格：9*9 大小
3. 每一局时间长度为 60 秒
4. 评分标准：60 秒时间内的得分情况
5. 游戏规则：游戏开始和游戏中都不能出现死局
开局时不能出现消除情况
6. 商店和等级规则不是最小集合
7. 游戏需要提供两种下落方式：从上往下，从左往右 可在开局时选择
连击：一秒连续消除，连击 4 次，出现 5s 无敌状态 无敌状态也要记录新的连击 得分翻倍等 但消除规则不变
8. 游戏中没有 E 道具时 3 秒没有消除，产生提示
9. 消除单元不需要一定提供图片，可以区分 5 种不同类型即可
10. 游戏需要提供基于消除规则的 5 种道具
 - a) 道具 A
 - i. 形成方式：4 个消除、两个方向的 3 个消除
 - ii. 效果：对应图标的升级版本
 - iii. 消除方式：独立消除或者同色消除
 - iv. 特效：中间爆炸，消除周围 8 个
 - b) 道具 B
 - i. 形成方式：5 个消除、两个方向的 4 个消除
 - ii. 效果：不能是任何图标的升级版本，特殊图标
 - iii. 消除方式：只能独立消除
 - iv. 特效：同行同列（类似天天爱消除中的爆炸猪）
 - c) 道具 C
 - i. 形成方式：不能游戏中途产生，游戏外购买产生
 - ii. 效果：加强连击效果
 - d) 道具 D
 - i. 形成方式：不能游戏中途产生，游戏外购买产生
 - ii. 效果：增强得分 10%
 - e) 道具 E
 - i. 形成方式：不能游戏中途产生，游戏外购买产生
 - ii. 效果：快速提示（2 秒没有消除，产生提示）
11. 协作版需要支持单机版所有支持的功能
12. 协作版的要求是 2-4 人（同一台电脑也可以）
13. 所有有关社交的功能都不是它的核心功能
14. 网络出现异常或者其他方面出现异常的处理方式可以根据自己的服务器决定，不是基础需求。
15. 游戏的排行榜属于记录需求的一种，不是核心需求。
16. 关于单机版的最小集：

排行榜、每日局数的曲线、每局的得分、平局得分、每日平均得分、最高连击数、最高得分

协作和对战版不做要求。