

第二循环 需求记录表

第 10 组 大保天天健

组员：	陈俭军	121250010
	陈鹏	121250013
	蒋秉良	121250058
	焦紫顺	121250063
	李淳雨	121250066
	李豪俊	121250067

一、游戏规则：

游戏面板为几乘几；

9*9，面板大小没有要求

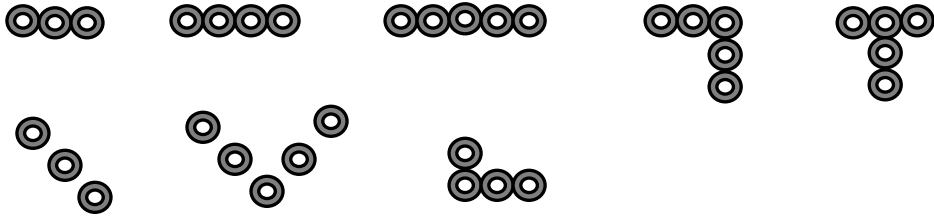
游戏中会有几种不同的图案；

>=5

至少几个图案时可以消去；

>=3

哪些形状的排列可以消除；以 3 个为例：当形成这些图案时是直接消去还是会形成一个新的特殊图案，若形成新图案，新图案的位置应放哪，这个特殊图案有什么作用，会形成什么样的特效，每次得分是多少；



3 个时，直接消去，得分 100；

4 个时，形成道具 A（相应图案的加强版），得分 200；

5 个时，形成道具 B（与游戏中原有的图案无关，类似猪头炸弹），得分 500；

直角形或者 T 字形时，形成道具 A，得分 200；

B 道具的位置不定；

道具的使用见 4。

另外：其他的道具和得分不做要求，都要有明确的规则

游戏中会有几种道具，每种道具的作用是什么，道具如何获取以及道具的使用规则；

所有道具均是全局的

	获取	使用	得分
A	通过消除连续 4 个、消除直角形或 T 字形图案获取；	直接点击：消除周围 8 个图案； 跟旁边的图案再次匹配后消除其周围 8 个图案； （疑为两种方式得分不一）	待定

B	通过消除连续 5 个图案获取； 通过十字或者折线()=3*4)	1、直接点击后，B 特效图案所在的行和列均被消除 此处注意！ 2、对战 B 使用后某种颜色的图案无法移动 2 秒	待定
C	外部获取；	将原来 1 秒连击的时间延长到 2 秒	无
D	外部获取	得分提升 10%	无
E	外部获取	提示时间由原来的 3 秒变为 2 秒	无
连击	连击 4 次，相邻两次消除不得超过 1 秒	1、4 次连击后，进入超级模式，所有得分均翻倍； 超级模式持续 5 秒； 系统自动消除的也算一次连击；	1、规定时间内得分翻倍； 2、超级模式下敌方使用的 C 道具作用会作用时间减少 5s

另：协作的各方的道具是共享的；

每局游戏的时间是多少，是不是固定的；

60s

游戏的难度如何设计；

不做要求

下落方向：

分从上往下和从左往右；

只要求实现这两种下落方式，并不要求什么时候使用

协作时道具分配

道具分配规则自定；

超级模式过程中又形成超级模式

时间重置还是叠加自定

二、排行榜、分数与等级：

需要设计多少种排行榜；

具体的数据：

总局数、每日局数曲线（周还是月自己决定）、平均得分（时间范围不要求）、每日平均得分曲线、最高连击数量、最高得分、每局得分

每种排行榜最大记录的数目为多少；

不做要求；

需不需要记录玩家每一次的游戏记录；

不做要求；

每通过一关，会不会获得额外的奖励，比如分数，金钱，经验等；

游戏中只对得分有要求，对金钱、经验等因素不做要求；

每一局中获得的奖励如何分配；

协作时，每位玩家每场所得的奖励一致；

排名是按照单局分数的高低还是单局金钱数目还是金钱总和的规则；

不做具体要求

排名信息要不要每隔一段时间更新一次；

不做要求

玩家依赖什么来升级，是经验，还是金钱；

等级不做要求

三、游戏操作：

游戏过程中是通过点击两个相邻图案来触发交换还是通过拖动一个图案来触发；

不做要求

玩家长时间没有点击游戏面板要不要给予提示，若需要，之间间隔的时间为多久；

3 秒提示，有道具 E 时则变成 2s

落子方向

从左到右与从上到下，都要实现，供玩家选择

游戏过程中能否暂停游戏，若能，暂停的条件是什么；

能，主动暂停，但是不能太久（在协同作战里）

关于协同对战的信息

对战时如果己方有猪头产生对方 2s 内随机无法移动某种花色（某种是什么意思）；
己方达到超级状态时，对方的延时道具功效减少一半；

四、性能要求：

从游戏启动到游戏加载完毕有没有时间要求；

不能太慢

流畅度方面有没有具体的要求，可不可以度量，如果可以度量，从哪些方面来度量；

有要求，对战时要求双方延时不超过 0.5 秒，协作时不超过 1 秒

服务器是统一时间内只要求支持一局还是可以支持多局；

多局

五、其他：

系统中除了游戏玩家之外，需不需要其他类型的用户，比如系统的管理员；，如果有，又要为他们实现什么样的功能；

不做要求；

局域网内是通过网线还是无线来连接；

网络出现问题或者其他问题时，可以保存已进行的游戏状况，也可以不保存，这不做要求

协同、对战人数

2~8 人对战

2~4 人协同