《神龟速递》版本更新说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 说明 | 作者 | 日期 |
| 神龟速递-IOS-V 1.0.2CN | 创建文档 | 谭文涛 | 2013/1/4 |
| 神龟速递-IOS-V 1.0.3CN | 新增新手教学 | 谭文涛 | 2013/1/14 |
| 神龟速递-AD-V 1.0.4CN | 第二张场景、4个版本安装包 | 谭文涛 | 2013/2/4 |

1. **游戏概述**
2. 基本概述

中文名称：神龟速递

英文名称：The tortoise courier

游戏类型：跑酷+RPG类游戏

版本号：神龟速递-IOS-V 1.0.00CN

1. 游戏背景

神龟速递员会接到多种多样的速递任务，作为速递员，你需要把快件迅速安全的送达目的地

1. **神龟速递-IOS-V 1.0.00CN -2013/1/4**
2. 游戏操作方式

* 全屏幕（除个别有控件的位置）单击，角色跳跃一次
* 全屏幕（除个别有控件的位置）长时间单击，跳的更高
* 全屏幕（除个别有控件的位置）连续单击两次，角色跳跃一次并腾空旋转（大跳）
* 体力够时，横向滑动屏幕，角色加速并向前冲击
* 点击攻击控件或技能释放对应效果

1. 游戏模式

* 仅提供关卡模式
* 四张地图，每张地图提供15个小关

备注：本次测试只有第一张雨林场景的15关，其他关卡正在制作中

1. 关卡胜利失败判断

* 角色掉落深渊死亡、角色碰触怪物死亡
* 死亡弹出游戏失败面板
* 角色碰触关底信箱通关，播放通关动画（进入关底房屋）并弹出游戏胜利面板
* 死亡后弹出复活面板，如果有复活道具则直接复活，如果没有则直接购买复活道具
* 复活面板若3秒未选择复活，则自动转换成失败面板

1. 游戏内道具

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 道具编号 | 道具英文名称 | 道具中文名称 | 道具描述 |
| ItemID | ItemName | ChName | ItemDes |
| 1101 | Coin | 金币 | 积分道具,增加少量积分 |
| 1102 | Letter | 信件 | 积分道具,增加大量积分 |
| 1103 | Package | 包裹 | 积分道具,增加超多积分 |
| 1104 | Gem | 宝石 | 积分道具,增加积分 |
| 1201 | DBenergy | 双倍能量 | 被动技能道具,获取后，一段时间内获得的金币按双倍计算 |
| 1202 | Rocket | 火箭 | 被动技能道具,获取后，一段时间内移动速度增加 |
| 1203 | Magnet | 磁铁 | 被动技能道具,获取后，一段时间内吸取金币 |
| 1207 | UPS | 快递之王 | 触发后无敌并且加速（速度超级快） |
| 1208 | Shileld | 盾牌 | 触发后一段时间内无敌状态 |
| 1310 | Life | 生命 | 生命，使用后满状态复活 |

1. 游戏内障碍

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 障碍编号 | 障碍英文名 | 障碍中文名称 | 障碍描述 |
| ItemID | ItemName | ChName | ItemDes |
| 2101 | Mines | 地雷 | 固定在地面上，碰触后发生爆炸，角色死亡 |
| 2102 | Piranha | 食人花 | 固定在地面上，碰触后角色死亡 |
| 2103 | PowerNet | 电网 | 固定在背景上，带电的网，周围带尖刺，碰触后角色露出白骨死亡 |
| 2401 | Turret | 炮塔 | 会面向角色间断的发射炮弹，可旋转方向，有冷却时间，超出屏幕不再发射 |

1. 游戏成就

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 成就编号 | 成就类型 | 成就中文名称 | 成就等级 | 成就英文名称 | 成就描述 | 完成获得积分 |
| AchID | AchType | AchName | AchLV | AchENName | AchDes | FinishScore |
| 5001 | 1 | 完成关卡 | 1 | FinishedLevel | 完成10个关卡 | 5 |
| 5002 | 1 | 完成关卡 | 2 | FinishedLevel | 完成20个关卡 | 10 |
| 5003 | 1 | 完成关卡 | 3 | FinishedLevel | 完成30个关卡 | 15 |
| 5004 | 1 | 完成关卡 | 4 | FinishedLevel | 完成40个关卡 | 20 |
| 5005 | 1 | 完成关卡 | 5 | FinishedLevel | 完成50个关卡 | 25 |
| 5006 | 1 | 获得金币 | 1 | GetGolds | 获得100个金币 | 5 |
| 5007 | 1 | 获得金币 | 2 | GetGolds | 获得500个金币 | 10 |
| 5008 | 1 | 获得金币 | 3 | GetGolds | 获得1000个金币 | 15 |
| 5009 | 1 | 获得金币 | 4 | GetGolds | 获得5000个金币 | 20 |
| 5010 | 1 | 获得金币 | 5 | GetGolds | 获得10000个金币 | 25 |
| 5011 | 2 | 越过障碍 | 1 | OverObstacles | 越过10个障碍 | 5 |
| 5012 | 2 | 越过障碍 | 2 | OverObstacles | 越过20个障碍 | 10 |
| 5013 | 2 | 越过障碍 | 3 | OverObstacles | 越过30个障碍 | 15 |
| 5014 | 2 | 越过障碍 | 4 | OverObstacles | 越过40个障碍 | 20 |
| 5015 | 2 | 越过障碍 | 5 | OverObstacles | 越过50个障碍 | 25 |
| 5016 | 2 | 完美通关 | 1 | PerfectLevel | 完美通关10个关卡 | 5 |
| 5017 | 2 | 完美通关 | 2 | PerfectLevel | 完美通关20个关卡 | 10 |
| 5018 | 2 | 完美通关 | 3 | PerfectLevel | 完美通关30个关卡 | 15 |
| 5019 | 2 | 完美通关 | 4 | PerfectLevel | 完美通关40个关卡 | 20 |
| 5020 | 2 | 完美通关 | 5 | PerfectLevel | 完美通关50个关卡 | 25 |
| 5021 | 4 | 购买道具 | 1 | BuyItems | 在商店中购买一件道具 | 30 |

* 其中成就类型：1、成长成就2、技术成就3、竞技成就4、其他成就

1. 积分对应级别

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 级别 | 积分百分比 |
| 1 | 金牌A（金色） | 80% |
| 2 | 银牌B（银色） | 60% |
| 3 | 铜牌C（铜色） | 0% |

1. 商店出售道具（规则和描述见道具）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 道具编号 | 道具英文名称 | 道具中文名称 | 持续时间 | 金币价格 | 钻石价格 |
| ItemID | ItemName | ChName | KeepTime | Gprice | Zprice |
| 1301 | DBenergy | 双倍能量 | 10 | 500 |  |
| 1302 | Rocket | 火箭 | 10 | 100 |  |
| 1304 | Magnet | 磁铁 | 10 |  | 100 |
| 1308 | UPS | 快递之王 | 10 |  | 100 |
| 1309 | Shileld | 盾牌 | 10 |  | 100 |

1. 商店出售钻石

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 商店售出物品ID | 商店出售物品名称 | 道具类型 | 实际货币 | 购买钻石 |
| ItemID | ItemName | ItemType | Price | Diamond |
| 1401 | 小堆钻石 | 2 | 6 | 600 |
| 1402 | 小袋钻石 | 2 | 12 | 1200 |
| 1403 | 大袋钻石 | 2 | 30 | 3000 |
| 1404 | 小箱钻石 | 2 | 60 | 6000 |
| 1405 | 大箱钻石 | 2 | 120 | 12000 |

1. 界面示意图说明

* 开始界面



* 地图选择界面



* 游戏主界面



* 游戏胜利界面



* 游戏失败界面



* 设置界面



* 成就界面



* 商店界面-道具



* 商店界面-充值



1. **神龟速递-IOS-V 1.1.00CN -2013/1/25**
2. 新手引导
3. 基础规则

* 新手引导为单独一关地图，进入条件为：

1. 第一次进行游戏，开始第一关前进入新手指导地图
2. 设置面板中帮助页面下点击新手指导按钮进入新手指导地图

* 首次进入教学关强制玩家完成教学关后继续其他关游戏
* 从设置面板进入教学关不强制
* 重置游戏后进入第一关不再播放新手引导

1. 单次跳跃教学

* 第一次进行第一关游戏，开始后，遇到第一个台阶（台阶前面有几个金币），画面暂停住，屏幕上出现一个小手的点击动画（动画重复播放），当玩家点击一次屏幕后跳跃过台阶，游戏继续
* 游戏继续后，遇到第一个深渊（要求不要太宽），画面暂停主，屏幕上仍然出现一个小手的点击动画（动画重复播放），玩家点击一次屏幕后跳过深渊，游戏继续

1. 连续跳跃教学

* 学会单次跳跃跨过深渊后，遇到一个较高的台阶（较高的台阶中间和台阶上面摆放几个金币），画面暂停住，屏幕上出现一个有点击动画的小手，播放一次点击动画后消失，在右上方再出现一次有点击动画的小手（动画重复播放），玩家点击两次屏幕后跳过高台阶，游戏继续

1. 冲刺教学

* 学会连续跳跃后，遇到一个较宽的深渊（刚好冲刺能够冲过去，深渊上方摆放几个金币），画面暂停住，冲刺条一次涨满并闪动动画特效，屏幕上出现一个有点击动画的小手，播放一次点击动画后小手从点击位置向右滑动，并伴有向前的箭头（动画重复播放），玩家点击并冲刺后，游戏继续

1. 道具引导

* 遇到好多金币前画面暂停住，赠送玩家一个磁铁道具，有赠送动画（画面中间弹出磁铁道具图标，然后飞入道具栏第一个栏位，小手在第一个栏位做点击动画），玩家点击第一个快捷栏后使用磁铁道具

1. 复活引导

* 遇到一个很宽很宽的深渊，玩家必死无疑，死亡后，弹出复活面板（不会弹出失败界面），赠送玩家一个复活道具，有赠送动画（画面中间弹出复活道具图标，然后飞入复活面板，小手在使用按钮处做点击动画），玩家点击使用后，复活

1. 新手引导结束

* 新手引导结束后弹出结束面板，该面板与胜利面板一致，只保留继续下一关和重新播放新手引导

1. 游戏音乐音效

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文件编号 | 声音文件名 | 音乐名称 （对应场景） | 音乐风格 描述 |
| 1 | crash.wav | 道具碰撞音 | 此类声音属于提示音，需短小，如“叮咚~” |
| 2 | coin.wav | 金币碰撞音 | 需要和碰撞道具时的音效进行区分，如“ling~” |
| 3 | dead.wav | 人物掉落死亡音 | 啊。。。。 |
| 4 | Funny.wav | 人物其他死亡音效 | 出现滑稽的音效 |
| 5 | jump.mp3 | 跳跃 | 跑酷类游戏跳跃尤为重要，音效需明亮 |
| 6 | jump.mp3 | 二段跳 | 暂时同上 |
| 7 | pause.wav | 暂停音效 | 需发出短暂的音效如：“等灯”（斜音） |
| 8 | begin.wav | 开始音效 | 点击选择关卡的按钮，发出铜锣声，代表游戏即将开始 |
| 9 | Forest.mp3 | 雨林场景背景音乐 | 用原雨林背景音效 |
| 10 | main.mp3 | 游戏背景音乐 | 主界面背景音乐需较欢快 |
| 11 | MenuSelect.mp3 | 按键音（圆形按钮） | 所有原型按钮统一的一个音效（包含设置中音效音乐选中音效） |
| 12 | Wood.wav | 按键音（木质按钮） | 木制音效，包括商城和成就界面 |
| 13 | buy.mp3 | 购买成功 | 购买后需有金币掉落的音效 |
| 14 | fail.wav | 购买失败 | 失败，听起来不爽的感觉（如金币不足） |
| 15 | Achievement.wav | 获得成就 | 盖章的感觉 |
| 16 | victory.wav | victory界面音效 | 需有醒目的感觉 |
| 17 | Complete.wav | victory界面音乐 | 胜利后的略显得意的音乐 |
| 18 | Sport.wav | 跑步音效 | 需配合角色动作配出合理的脚步声 |
| 19 | Floor.wav | 跳跃后落地音效 | 角色跳跃后落地需有落地的声音 |
| 20 | bomb.mp3 | 踩到地雷的爆炸音 | 踩到地雷后需发出爆炸的音效 |
| 21 | Electric.wav | 电网的声音 | 当场景中出现电网，开始播放此音效 |
| 22 | Fire.wav | 大炮声音 | 开炮的音效 |
| 23 | success.wav | 获得成就 | 在场景中达成目标，获得成就提示 |
| 24 | Accelerate.wav | 加速音效 | 游戏进行时滑动屏幕时加速音效 |

1. gamecenter功能

* gamecenter中获取每个玩家某一关的最高积分进行排名（无论哪一关）

1. 新浪微博、腾讯微博
2. 抽奖系统添加

* 每次免费一次抽奖次数
* 其他抽奖将花费200金币
* 金币不足时将扣除钻石，钻石与金币的兑换比为1：2
* 抽奖可获得金币、钻石、各种道具

1. 添加制作成员名单

* 入口为设置面板的人形图标
* 内容为：

汇gameLOGO

http://huigame.com

工作室LOGO

Project Director：Bright Wu、Daniel Lee

Producer：Jason Han

Designer Director：Winter Tan

Technical Director：Vincent Lee

Art Director：Cwyou Chen

GameDesigner：Jojo Guo、Flair Zhao

Programmer：Cherrymen Wang、Mingfish Wang、Rudy Xu

Art Engineer：Poorhead、Jacob Lu、Slim Lu、Village Lee、Steven Pan

1. 添加评分功能

* 入口为选择场景最后一个
* 点击后进入APP Store评分页面

1. 障碍新加和优化

* 新加障碍

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 障碍编号 | 障碍英文名 | 障碍中文名称 | 障碍描述 |
| ItemID | ItemName | ChName | ItemDes |
| 2106 | Spine | 地刺 | 固定在地面上，碰触后死亡 |
| 2302 | Knife | 闸刀 | 固定在背景上，自上而下不断的落下闸刀，角色在刀下死亡 |
| 2403 | FlameThrower | 喷火器 | 固定在地面上，自下而上的不断喷火，角色在火上死亡 |

* 优化障碍

地雷添加爆炸效果

电网添加被电效果

1. 主界面动画添加

* 主界面添加LOGO飞入和按钮闪出效果
* 主界面商城按钮添加旋转彩条动画，成就有可领取金币时添加旋转彩条动画
* 主界面添加抽奖入口并有闪光旋转动画

1. **神龟速递-V 1.0.4 -2013/2/4**
2. 第二张场景关卡

* 新增15关冰雪场景关卡

1. 生成正式安装包

* IOS中文版、英文版
* 安卓中文版、英文版

1. 修正BUGfree上部分BUG