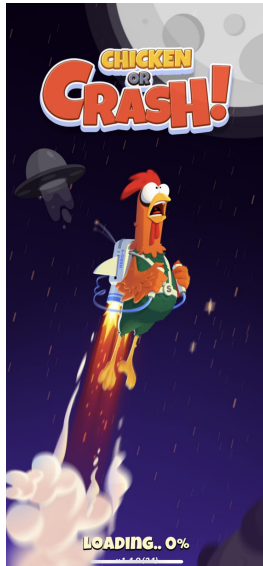


《Dog Crash》游戏策划案第一版

一、游戏界面及玩法描述

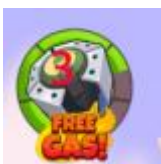
1、游戏是一个竖版游戏。第一个界面显示公司 logo 界面，第二个显示 loading 界面。



2、游戏主界面



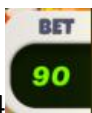
2.1、货币：游戏中有金币和美元代币两种货币模式，游戏的初始化金币为 1000 和美元代币都为 100，在前三次游戏中玩家 100% 必胜。游戏下注直消耗金币，当每局游戏当获得金币时，同步会按照 10: 1 的比例给与玩家对应的美元奖励。点击计入界面以后请看下面第四图，商店里面物品由发行可自行配置，图片大小内容进行规范，详细规则美术给与。美元的用途



2.2: 能源：名称改为 free energy，这个是能源消耗，类似我们的一般游戏的体力，初始化时给与 5 个能源。每局消耗一个，当能源耗尽时，通过看广告可以获得，能源满档为 10，每看一次广告会恢复一个能量，每在线 10 分组也会自动恢复一个能量,每次游戏会占用一个，输掉一次游戏会扣掉一个，赢了游戏不扣。



2.3 设置按钮如下图，音乐、音效、头像、id、规则条款说明页面、联系我们页面、游戏规则说明界面。

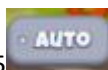


2.4 初始起始押注的倍数起始值，当玩家选择了某个数值开始时，后面的倍数都是以玩家选择的这个值为标准进行计算，玩家选择这个数值是与玩家的金币数量进行匹配的，玩家设置此数值不能超过玩家现在已有的金币数值。点击打开以后在主界面调整，参考原游戏设置方法。



这里与原游戏数值保持一致，90、100、200、500、1k、2k、5k、10k、20k、50k、100k、200k、500k、1M。

当玩家金币不够时，设置一个高于自己拥有金币的值开始游戏时，提示如下图，第三幅图。



2.5 **目的：**让玩家设置一个“自动收割”点，当游戏中的倍数达到该设定值时，自动帮玩家退场、获得对应收益，避免因操作失误或延迟爆炸导致亏损。**定位：**增强策略性、提升节奏感，鼓励长期游玩并提高留存。



例如：你下注了 100 金币，然后设置了 AUTO CASHOUT 为 2.00x 倍率。如果鸡飞到了 2.00x，但你没点“收鸡”按钮，系统自动帮你收鸡，你赢了 200 金币。如果鸡飞到 1.80x 就撞墙了，很遗憾，你还是输了，AUTO CASHOUT 没能触发。

TOTAL BETS: 这个值是你在使用“Auto Cashout”（自动跳伞）功能时，系统连续帮你玩的所有局的总下注金额。举例：你设置自动进行 10 局，每局 CURRENT BET 是 50000 msat，那 $TOTAL BETS = 10 \times 50000 = 500000$ msat。它可以被理解为你准备好“让自动系统去玩”的总预算。当你手动干预时，则结束自动发射功能。数值保持原游戏 25、50、100、200、 ∞ 。



2.6 History 显示的是“倍数”，不是金币数额。这个值现实的就是服务器给与的系统数值参考。某一局的爆点倍率是 3.45x，表示这一局的倍数会从 1.00 开始逐渐上升，直到 3.45 时瞬间“爆掉”，所有没在此之前“跳车”的玩家就会输掉该局。所以这里给的就是这个值。



2.7 长按开始游戏，松手以后结束游戏。自动游戏时，不需要按此按钮，点击停止可以退出自动模式。





2.8 比赛规则，每 4 小时进行一轮，在游戏过程中，谁获得金币最多，就会排到第一，每轮所有玩家获得的金币的 1%将进入奖池，系统最低保证奖池有 50000 金币。在比赛中，奖池将按照下面规则分配给玩家。第一名：50%、第二名：25%、第三名：11%、四~十名：平均分配剩下的奖金。

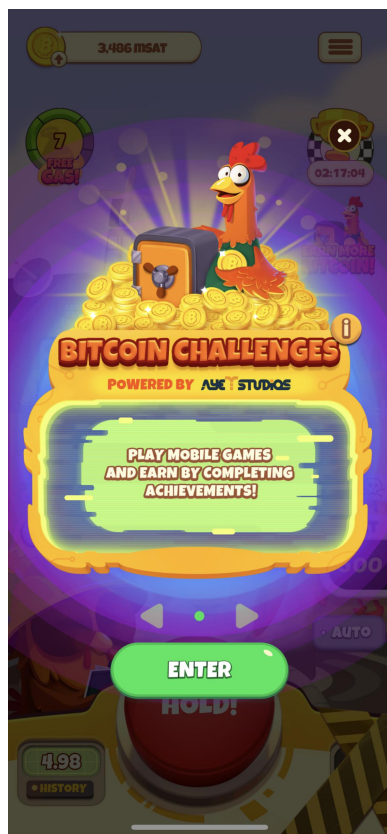
界面中现实前三名的大图标，后面显示到第 11 名，当自己不在前列的时候，最后一行要显示玩家自己的状态栏。



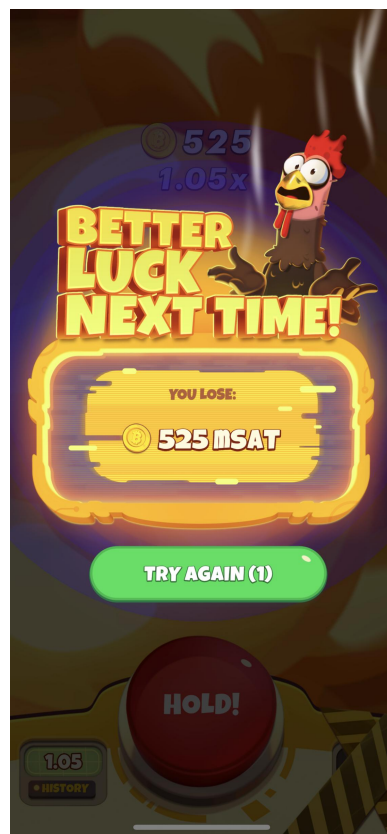
3. 游戏进行界面



4. 游戏结算界面

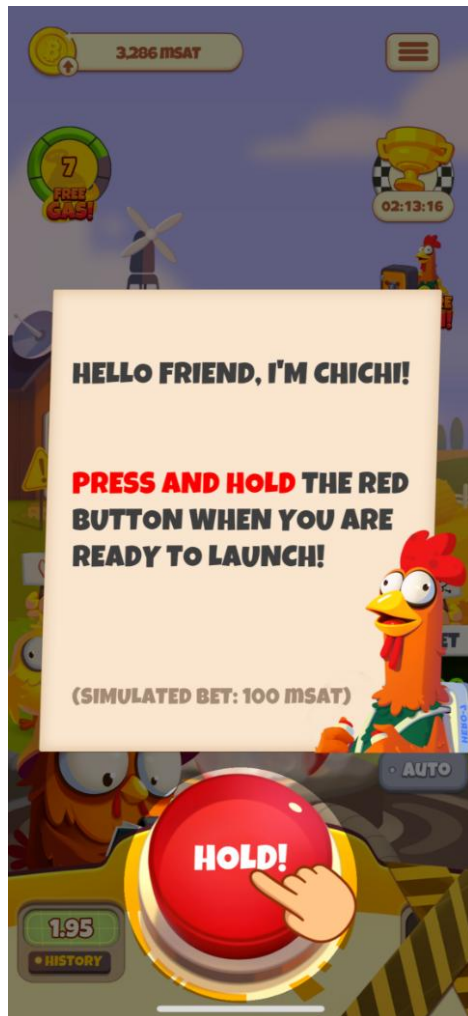


胜利：



失败：

5. 新手引导



二、游戏数值计算公式

倍数增长算法：基本公式 $\text{Multiplier}(t) = A \times e^{(B \times t)}$

t = 游戏进行的时间（以秒为单位）

A = 起始倍率（通常为 1）

B = 增长速度常数（一个小的正数，比如 0.15）

e = 自然常数 ≈ 2.71828

在秒与秒之间的倍数需要插值，比如 1 秒的时候是 1.16 倍，2 秒的时候是 1.35 倍，那么 1.4 秒的时候的倍数就是 $1.16 + (1.35 - 1.16) * (1.4 - 1)$

示例：

时间（秒） 倍数（Multiplier）

0 1.00×

时间（秒） 倍数（Multiplier）

1	1.16×
2	1.35×
3	1.56×
4	1.81×
5	2.10×
6	2.43×
7	2.81×
8	3.25×
9	3.75×
10	4.32×
15	8.47×
20	16.63×
30	64.65×
40	251.50×

（数据取自公式 $\text{Multiplier} = 1 \times e^{(0.15 \times t)}$ ，四舍五入）

倍数初期增长较慢，但越到后面增长越快

“爆炸点”是系统服务器随机生成，每局都不同，也就是说，当前局游戏的爆炸点的倍率是在上面的表格中随机出来的。

爆炸前“Cash Out”以获得倍数收益，否则清零

三、游戏操作后台

游戏要给运营方留一个简单的数据后台，方便他们给玩家修改基础数值。