

游戏平台

生鲜消消乐

需求规格说明书

|  |  |
| --- | --- |
| **版本** | V1.0 |
| **作者** | 汪厚义 |
| **发布日期** | 2017-04-13 |

**目录**

[1. 概述 4](#_Toc479964811)

[1.1. 产品背景及目标 4](#_Toc479964812)

[1.2. 背景攻略 4](#_Toc479964813)

[1.3. 游戏目的 4](#_Toc479964814)

[1.4. 竞品分析 4](#_Toc479964815)

[2. 产品功能 4](#_Toc479964816)

[2.1. 业务需求列表 4](#_Toc479964817)

[2.2. 产品用户 5](#_Toc479964818)

[2.3. 功能总览 5](#_Toc479964819)

[2.4. 功能描述 5](#_Toc479964820)

[2.4.1. 游戏元素 5](#_Toc479964821)

[2.4.2. 游戏目标 6](#_Toc479964822)

[2.4.3. 游戏奖励 6](#_Toc479964823)

[2.4.4. 游戏积分 7](#_Toc479964824)

[2.4.5. 游戏玩法 7](#_Toc479964825)

[3. 其他需求 8](#_Toc479964826)

[3.1. 性能需求 8](#_Toc479964827)

[3.2. 安全性需求 8](#_Toc479964828)

[3.3. 其他需求 8](#_Toc479964829)

[4. 未解决的问题 9](#_Toc479964830)

[5. 附录 9](#_Toc479964831)

[5.1. 名词术语 9](#_Toc479964832)

[5.2. 参考资料 9](#_Toc479964833)

[5.3. 修订记录 9](#_Toc479964834)

# 概述

## 产品背景及目标

游戏平台目前的小游戏均为抽奖类，无法满足所有业务方的需求，为了扩大游戏平台的影响和内容，启动消除类小游戏的开发。

与生鲜事业部的业务同学达成一致，开发生鲜消消乐游戏，用于生鲜事业部618大促期间的运营推广。

## 背景攻略

“京东生鲜618活动会场摆放了大量的生鲜，为了让所有的生鲜保质保鲜，需要打碎会场冰块来用于冷藏。现在生鲜们急需你的帮助。”游戏设计过程中可能会进行改动。

## 游戏目的

通过H5互动小游戏，刺激JD游戏用户的爱攀比、爱贪小便宜的人性，转发到微信以获得微信流量，形成闭环漏斗，引入生鲜新老用户，最终促进GMV增长。

酒香也怕巷子深，打造生鲜品牌，让更多人知道JD有生鲜。

## 竞品分析

<提示：此节如不适用可省略。对市场上已有竞争产品的分析，对所开发产品的优势与劣势进行分析。>

# 产品功能

## 业务需求列表

* 通过打碎冰块来冷藏生鲜的游戏规则，让玩家明白京东的生鲜都是有品质保障，严格冷链仓储的
* 用户滑动图中任一元素，当元素交换后形成三个相连的元素时即消失，消失时会将底部的冰层破掉。一张图中有若干冰块，在有限的步数内消除所有冰块即为过关
* 在闯过N关会赠送满x1减y1的优惠券，闯过M关会赠送满x2减y2的优惠券且可进入挑战模式，挑战模式挑战完后分享朋友圈有几率获得大奖

## 产品用户

* 京东游戏平台运营人员
* 最终用户

## 功能总览

1. 游戏规则：
   1. 拖动交换元素后，形成3个（及以上）相同元素相连时，该元素被消除，同时从顶部随机补充元素
   2. 关卡限制为步骤数，当步骤为0时，且没有完成关卡既定目标，则游戏结束
   3. 当形成3个以上（不含3个）相同元素相连时，出现特殊元素，如爆炸元素、整行或者整列消除元素、黑洞JOY等
2. 游戏奖励：
   1. 通过5/10关时，向游戏网关提交抽奖请求，预设两档满减优惠券，并设定中奖概率
   2. 通过15关后，提交积分并记录该玩家ID，以备后续抽奖

## 功能描述

### 游戏元素

1. 元素
   1. 果蔬、海鲜、速冻和肉禽4大品类，共10个基本元素
   2. 4消后出现爆炸元素，将其消除时，以其为中心3格内的元素全部消除
   3. 5消出现整除元素，将其消除时，其所在的整行或者整列的元素全部消除
   4. 田字格消后出现生鲜JOY，与相邻元素交换后，所有该元素全部消除
2. 道具
   1. 刷新符：所有元素随机换位
   2. 破坏符：暴力破坏一个元素
   3. 换位符：强制交换相邻元素的位置

### 游戏目标

1. 收集冰块
   1. 游戏启动后，会有一批元素被困在冰块中，当消除元素时，相邻的冰块会被打破收集起来，失去冰块的元素就可以拖动了
   2. 在要求的步骤数内，收集目标数量的冰块，则为过关
2. 破冰救援
   1. 游戏启动后，会有生鲜图被冰封在背景中，当消除冰层上方的元素时，底下的冰层会被打破，当生鲜图全部露出时，即被解救
   2. 在要求的步骤数内，解决全部生鲜图，则为过关

### 游戏奖励

1. 全民优惠券
   1. 游戏平台设置全民优惠券，中奖概率为90%
   2. 当通过5关时，向游戏网关提交抽奖请求，极大概率获得全民优惠券
2. 优质优惠券
   1. 游戏平台设置优质优惠券，中奖概率为10%
   2. 当通过10关时，向游戏网关提交抽奖请求，有机会中奖
   3. 中奖后需要通过分享帮拆才能获得优质优惠券

### 游戏积分

1. 消除一个元素：50分
2. 4消：额外100分
3. 5消：额外200分
4. 田字格消：额外400分
5. 自动消除时，计算连击数：100分 \* 最大连击数
6. 步骤数结算：200分 \* 剩余步骤数

### 游戏玩法

1. 关卡上方显示游戏积分、关卡数、剩余步骤数和游戏目标
   1. 收集冰块：游戏目标显示为冰块图和需要收集的数量
   2. 破冰救援：游戏目标显示为生鲜图和需要解决的数量
2. 关卡下方显示游戏道具，包括刷新符、破坏符和换位符
3. 游戏场景为7x7和9x9两种标准
4. 游戏启动，关卡初始化，用元素充满游戏场景，不能出现3个（及以上）相连的元素，同时冰块、冰层和生鲜图放置完成
5. 拖动并交换元素后，形成3个（及以上）相同元素相连时，该元素被消除，同时从顶部随机补充元素，补齐整个游戏场景，剩余步骤数减掉1
6. 开始进行相连验证，自动消除补充，直到没有3个（及以上）相同元素相连时，停止自动消除
7. 当出现4消时，最下方或者最右方的元素不消除，同时获得爆炸能力；当爆炸元素被消除时，以其为中心3格内的元素全部消除
8. 当出现5消时，最下方或者最右方的元素不消除，同时获得整除能力；当整除元素被消除时，其所在的整行或者整列的元素全部消除
9. 当出现田字格消时，最右下方的元素不消除，同时变成生鲜JOY；当JOY与相邻元素交换后，所有相同的元素全部消除
10. 当使用刷新符时，游戏场景的所有元素随机换位
11. 当使用破坏符时，点击游戏场景任一元素，暴力消除该元素
12. 当使用换位符时，点击游戏场景相邻的两元素，强制交换他们的位置
13. 当完成游戏目标，且剩余步骤数大于0时，开始进行特殊元素处理，爆炸和整除元素自动生效，完成爆炸和整除行为，再进行相连验证
14. 再进行步骤数结算，每个剩余步骤数随机将游戏场景中的一个元素赋予爆炸或者整除能力，然后自动生效，完成爆炸和整除行为，再进行相连验证
15. 至此，过关成功，显示结算数据，点击屏幕后进入下一关
16. 当剩余步骤数为0，且没有完成游戏目标时，过关失败，显示结算数据，游戏结束
17. 当通过5关时，执行抽奖逻辑，弹窗显示抽奖接口，点击叉子继续游戏
18. 当通过10关时，再次执行抽奖逻辑，弹窗显示抽奖接口，分享帮拆，点击叉子继续游戏

# 其他需求

## 性能需求

## 安全性需求

## 其他需求

<提示：包括对架构的影响分析、对复用性、准确度、灵活度、部署等方面，视产品具体情况而定。>

# 未解决的问题

<提示：此处列出未覆盖的业务需求等问题。>

# 附录

## 名词术语

## 参考资料

## 修订记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **修订内容** | **作者** | **发布日期** |
| V1.0 | 游戏平台-生鲜消消乐-PRD文档第一版 | 汪厚义 | 2017-04-13 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |