gostop策划案

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 创建（修改）人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 李俊 | 2017/09/29 | 创建此策划案 |
| 李俊 | 2017/10/10 | 新增登录，登出，大厅界面及流程 |

目录

[gostop策划案 1](#_Toc494476655)

[游戏简介 1](#_Toc494476656)

[进入房间 1](#_Toc494476657)

[游戏流程 1](#_Toc494476658)

[三人房 2](#_Toc494476659)

[二人房 6](#_Toc494476660)

[游戏规则 6](#_Toc494476661)

[牌的介绍 6](#_Toc494476662)

[特殊情况 10](#_Toc494476663)

[胜利条件 11](#_Toc494476664)

[翻倍总结 13](#_Toc494476665)

[计分规则 13](#_Toc494476666)

## 游戏简介

Gostop是花牌的一种，又名韩国花牌，是韩国最流行的纸牌游戏之一，适合2人和3人一起游玩，玩家通过自己的牌获得的点数来取来胜利。

## 登录游戏

玩家打开游戏先进入游戏更新页面，待跟新完成后进入游戏登录页面。

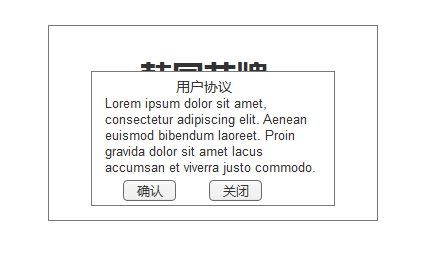
登录页面：

1. 玩家第一次进入游戏或注销账号再次登录

如下图，默认同意用户协议为√。玩家点击微信登录，进入微信授权页面，点击确认授权，进入正在登录页面，登录成功即可进入游戏，进入游戏后会分配给玩家一个id数字。



当玩家将同意用户协议选择框没打√，点击微信登录，会弹出用户协议说明框，如下图，其中的用户协议文字由策划说明，点击确认关闭说明框，用户协议选择框打√，点击关闭关闭用户协议框，不做改变。



1. 玩家之前登录过游戏，再次登录时会直接进入正在登录页面，登录成功即可进入游戏。

## 游戏大厅及功能说明

游戏大厅界面如下图



### 玩家头像

玩家的头像默认为微信头像

### 玩家姓名

玩家昵称为微信昵称，由于微信昵称最大可为16个字，游戏中玩家的姓名字数一定，（由美术决定）当微信名称数量超过该数字，后面显示为…，且和游戏中保持统一。

### 玩家id

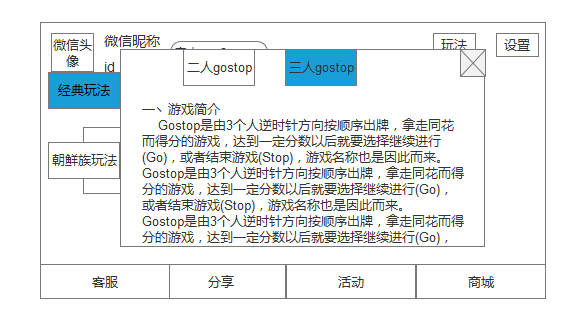
玩家的id为系统随机分配。

### 房卡

房卡区域显示玩家目前拥有的房卡，点击＋作用和点击商城一样。

### 玩法

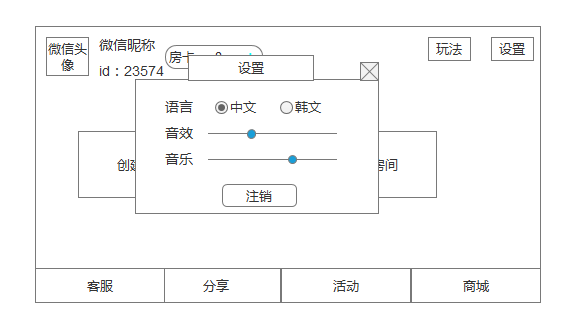
玩法为各种玩法规则，房卡消耗的说明文档，点击弹出如下界面，点击×（返回箭头）关闭玩法说明。



其中的玩法说明等内容完成再添加

### 设置

玩家可以设置游戏的音效，语言等。玩家点击设置，弹出设置界面，如下图。



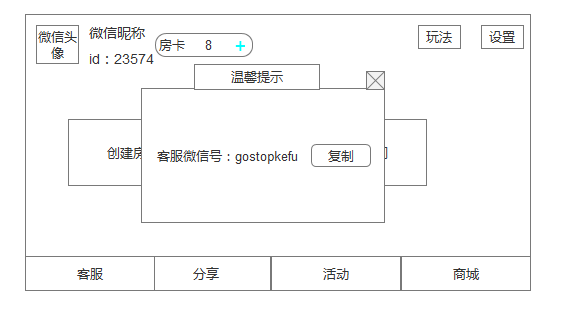
语言默认为中文，选中韩文后，文字全部变为韩文。

滑动音效和音乐的滑动按钮可以调节大小。

玩家点击注销注销账号，返回登录界面。

### 客服

玩家点击客服，弹出如下界面。



点击×，关闭客服界面，点击复制可以复制微信号。同时下面提示文字：复制成功。

### 分享

玩家可以将游戏分享给朋友圈和微信好友。

点击分享，弹出如下页面

点击好友，可将游戏分享给好友，点击朋友圈，将游戏分享到朋友圈中。

分享后获得的房卡数由策划配置。



### 活动

暂无

### 商城

暂无

### 创建房间

玩家点击创建房间，弹出创建房间页面，如下图。

选择人数：玩家可以选择游戏的人数

选择玩法：玩家可以选择不同的玩法，不同的玩法规则不同（具体玩法之后再定）

选择局数：不同的局数消耗不同的房卡，局数和消耗的房卡数由策划配置，美术先设置4到5种局数。

对于上面的单选按钮，默认选择第一个。

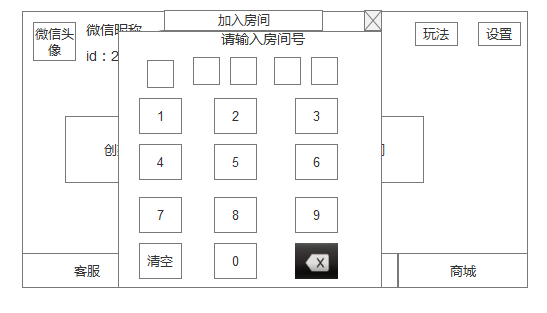
玩家点击创建房间可以创建房间。系统会自动分配一个与其它房间不重复的随机五位数字作为房间号，进入游戏房间，同时成为房主。



### 加入房间

玩家点击加入房间，可以加入别人的房间。

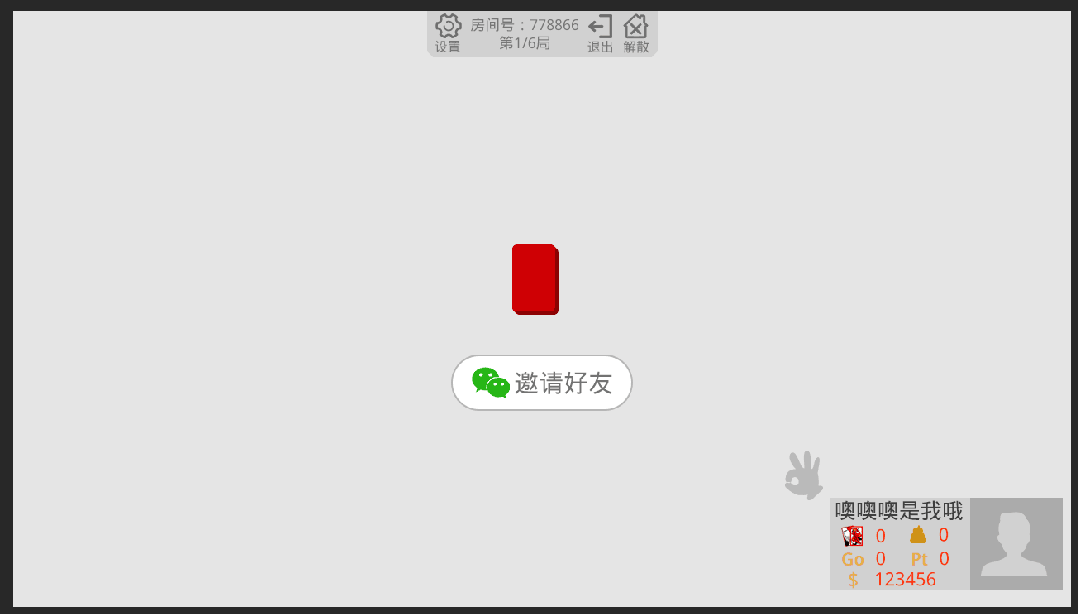
点击加入房间按钮，弹出输出房间号码页面，如下图。



点击数字号码1，可输入房间号，输入房间号错误时，中间会出现提示文字：输入的房间号错误。输入房间号正确时会自动进入该房间。

## 游戏房间 （以三人游戏为例）

如下图，创建房间进入游戏后，房间显示如下图：

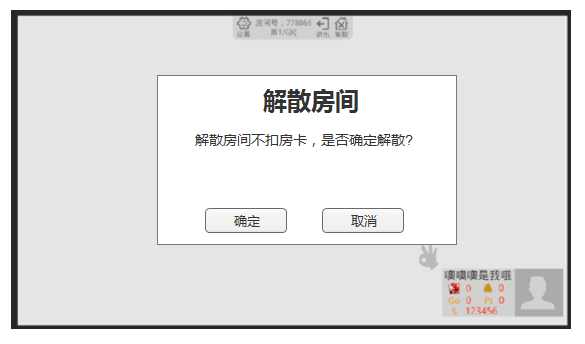


1. 点击设置键，呼出的界面和大厅一样。
2. 房间号显示创建房间时系统随机分配的房间
3. 第n/m局显示为该房间 当前的局数/总的局数
4. 当第一局没开始时，“退出”点击退出图标弹出退出房间界面，如下图



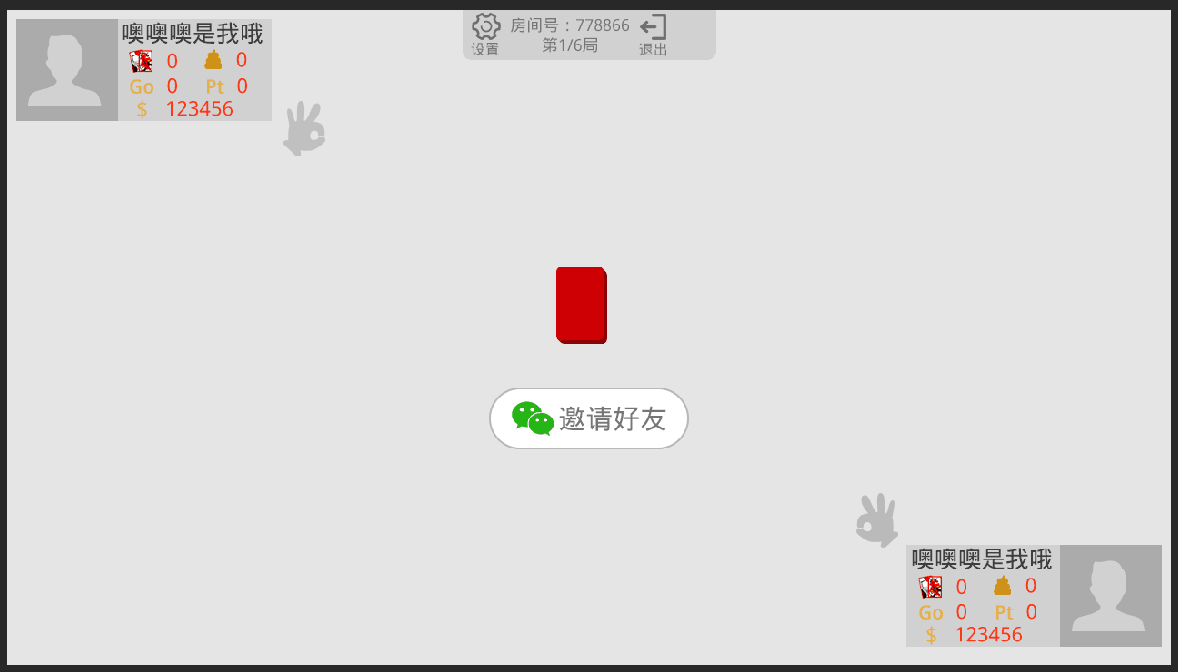
此时点击确定返回大厅，点击取消回到游戏界面。返回大厅后，创建游戏变为返回游戏。返回游戏大厅后，房间依然存在，其它人也可以依据房间号或微信链接加入房间。待房间人数满了，游戏自动开始，在游戏大厅的会自动进入游戏房间。

1. 点击“解散房间”图标，呼出如下界面。点击确定房间解散，其它玩家中间弹出“房主已解散房间”并自动返回大厅。

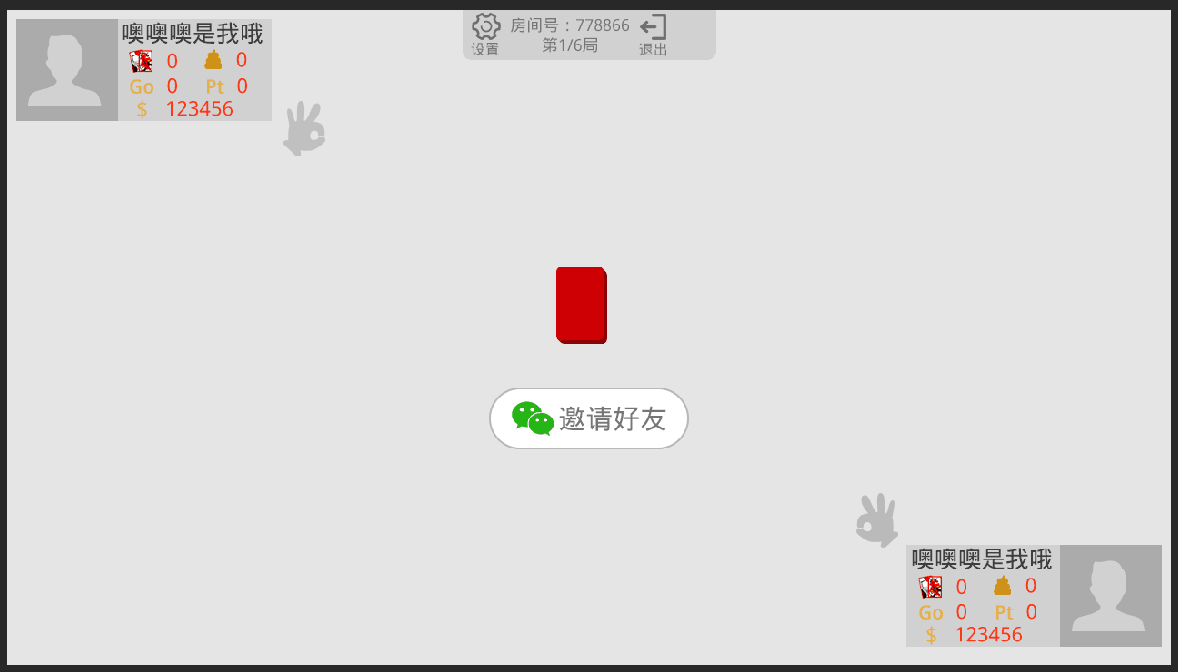


1. 点击邀请好友将游戏分享到朋友微信，朋友可以直接根据微信链接进入房间。
2. 玩家创建房间后，自动进入准备状态，头像旁边会出现“ok”的手势，代表游戏准备中。

之后进入房间的玩家是按照逆时针排序，如下图，对于房主，第二个进来的玩家在逆时针第一个，同时进来的玩家在第一局游戏未开始时没有“解散房间”的图标，该玩家也可以发微信链接给其它人来进入房间。同时该玩家也自动准备。



对于之后进来的玩家，房主自然处于自己的顺时针位置

 房间人满后，游戏自动开始，进入游戏阶段。

## 游戏流程

1. 准备阶段

玩家准备游戏

1. 游戏阶段

玩家进行游戏

1. 游戏结束

达成游戏结束条件，游戏结束。

1. 洗牌

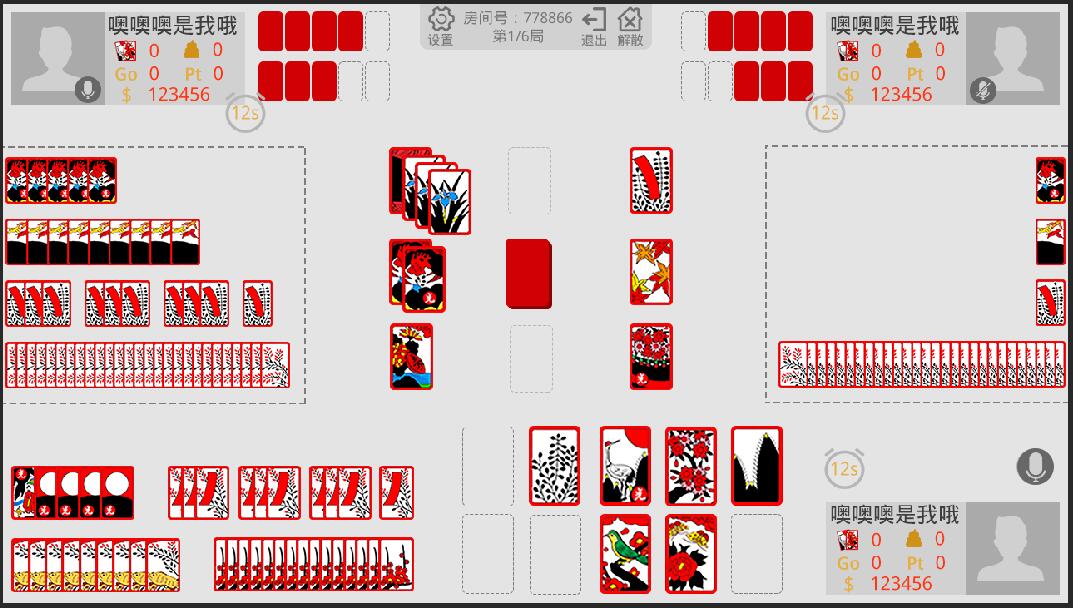
游戏结束后洗牌，进行新一局游戏。

### 发牌阶段

第一次游戏时，发牌阶段，会发6张牌，背面朝上，三名玩家各自抽选一张牌，月份大的为庄家。（目前抽到同月份的怎么定庄家还不清楚）

决定庄家后，从庄家开始逆时针，按照，按照庄家4张手牌-->2名闲家各4张-->桌面3张（正面朝上）-->庄家3张-->2名闲家各3张桌面3张的顺序，即每名玩家手牌7张，桌面6张牌，剩余牌背面朝上形成牌堆，如下图。

之后的游戏中，赢的人自动成为庄家，并不需要再次抽牌。

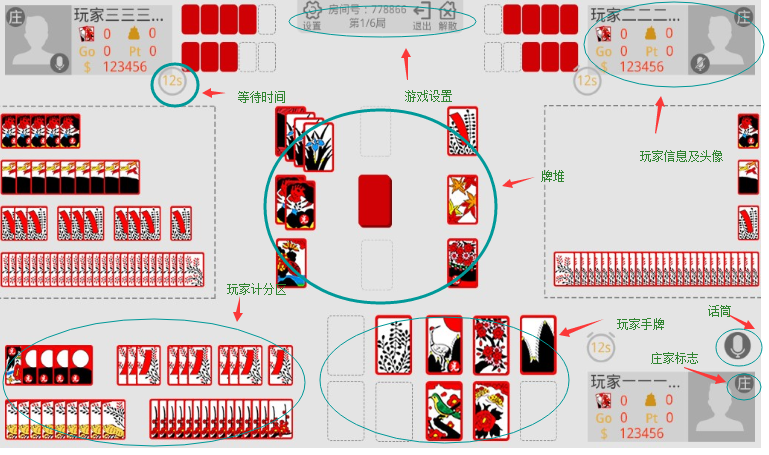


其中，面1。面2后面的数字按照发牌的顺序来放置。从庄家开始，逆时针进行游戏。

### 游戏阶段

从庄家开始，逆时针出牌，每名玩家在自己回合内打出任意一张手牌，若桌面上有相同月份的一张牌，则可以“吃”走这两张牌，放入自己的计分区；然后，从牌堆最上方上翻出一张牌，若桌面上有相同月份的一张牌，同样可以“吃”走这两张牌；若玩家打出的牌或从牌堆翻出的牌与桌面任意一张的月份都不相同，则将所出的或翻出的牌留在桌面，不能吃牌。

游戏中牌的位置如下图



1. 玩家信息和头像

这里显示玩家的总分数，名玩家的头像，是否开启话筒，玩家go，“粘”，炸弹的次数，一级当前的分数。

对于当前玩家。玩家可以点击自己的“话筒”按钮，“话筒”打开，玩家说话就可以让别人听到。 同时玩家也可以点击其它玩家的话筒图标，关闭表示屏蔽该玩家的语音。

玩家的名称字数和游戏大厅一样。

表示炸弹的次数，每一次炸弹数字加1

表示“粘”的次数，每一次粘数字加1

表示go的次数，每一次go数字加1

Pt表示该玩家在这一局的分数

$ 表示该玩家的总分数

该玩家为庄家时，头像会有“庄”的标记，如上图。

1. 玩家手牌

玩家的手牌所在的区域，三人游戏每人手牌为7张， 2人游戏每人手牌为10张。

1. 中间牌堆和牌面

同月份的牌面放在一次，三人游戏牌面有6张，2人游戏牌面有8张。

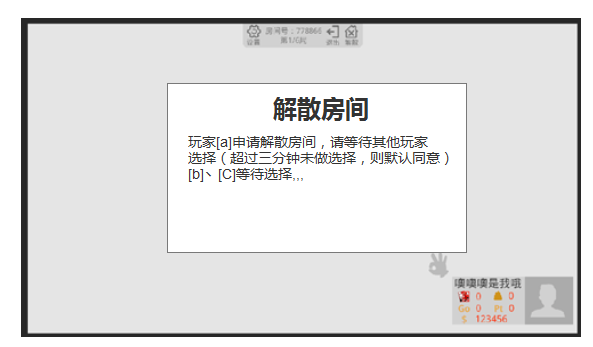
1. 玩家计分区

分为“光”，“条”，“动物”“皮”四种，具体见牌的介绍。

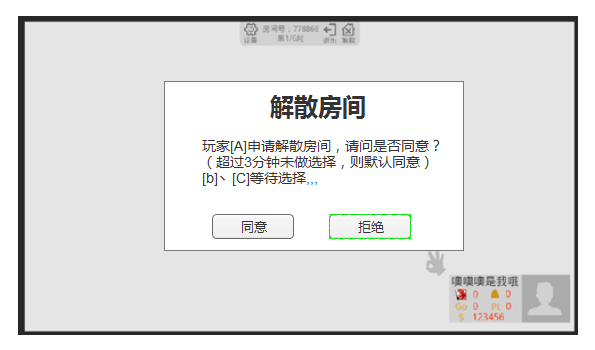
1. 等待时间

等待时间默认为10s，表示轮到玩家时，该玩家剩下的时间，时间为0时，自动帮玩家出牌。

1. 设置弹出界面和大厅的设置一样
2. 游戏开始后，退出图标消失，即房间不解散，玩家不能退出房间。
3. 游戏开始后，，玩家A点击解散图标，申请解散房间的玩家弹出如下界面



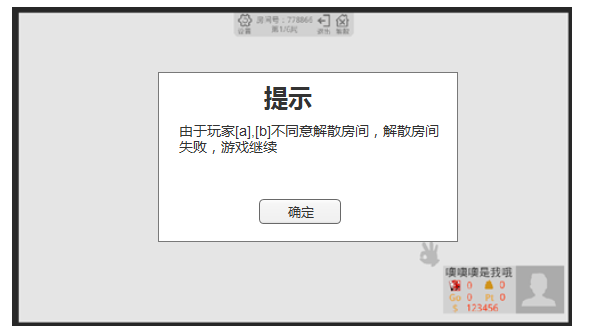
其它玩家弹出如下界面



点击同意表示同意解散，当有一名玩家同意解散房间（即总共两人同意解散房间），所有玩家立即弹出以下界面，之后会显示游戏的战绩界面



当其他两名玩家都拒绝解散房间，则申请解散房间的玩家界面会弹出



### 游戏结束

满足游戏结束条件时，游戏结束。游戏结束后，玩家弹出如下界面

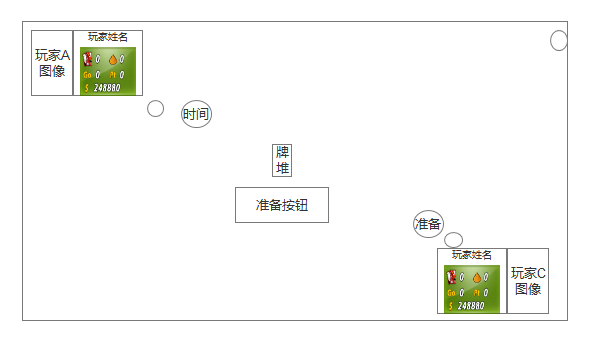


失败玩家上面会提示失败，成功的玩家会提示成功，玩家点击继续游戏，表示准备成功，所有玩家准备成功后，系统自动洗牌，进入下一局游戏。

界面右边会有闹钟的图标，10s开始倒数，时间结束后自动继续游戏。

### 二人房

玩家为A，C。对于玩家C来说，游戏界面如下。



二人房和三人房没有多大区别，主要在于以下几点

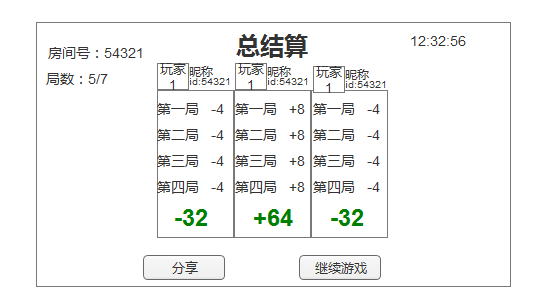
1. 2人游戏，按照庄家5张手牌-->闲家5张手牌-->桌面4张（正面朝上），然后再重复一遍上述；即玩家每人10张手牌，桌面8张牌，剩余牌背面朝上形成牌堆。
2. 和三人游戏结束略有区别。

### 其它界面及分数计算

#### 分数计算

第一局时，所有玩家的分数均为0，玩家的当前分数（总分数）采用累加法，比如玩家第一局获得10分，分数显示为10分，第二局获得-5分，则第二局结束后显示分数为5分。

总的局数打完或者玩家同意解散房间，进入分数结算页面，如下图。



上面分别为玩家的头像，昵称，id，下面显示该玩家每一局的分数增减情况，可以上下滑动，最下面显示总的分数，点击分享，则将页面（除了分享和继续游戏按钮）截图分享给微信好友，点击继续游戏则返回游戏大厅。

左上角为房间号，局数为结算的局数/总局数，右上角显示进行结算的时间

#### 房卡消耗规则

1. 第一局结束前，无论是否解散房间，离开房间，都不会消耗房卡。
2. 第一局结束后，消耗房卡，无论是在第多少局，消耗的房卡都是在建立房间时说明张数。

### 其它规则

1. 游戏中途退游戏，再进入游戏直接进入游戏界面。
2. 结算分数时，按照房主，逆时针的顺序排序。
3. 加入房间时，房间号码正确，但人满会提示该房间人数已满。

## 游戏规则

### 牌的介绍

1. 牌的图案

gosotop的牌共48张基本牌，分为12组，每组代表一个月份，有共同的背景，每月有4张牌。通常在游戏时还加入两张或三张bonus牌。

|  |  |
| --- | --- |
| 1月 松鹤(송학) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image00222247.gif | 2月 梅鸟(매조) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image00313469.gif |
| 3月 樱花(벗꽃) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image00417554.gif | 4月 黑胡(흑싸리) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image00574534.gif |
| 5月 兰花(난초) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image00666470.gif | 6月 牡丹(모란) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image00779705.gif |
| 7月 红胡(홍싸리) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image00832467.gif | 8月 空山(공산) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image00973276.gif |
| 9月 菊花(국준) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01010934.gif | 10月 枫叶(단풍) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01175952.gif |
| 11月 梧桐(오동) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01268375.gif | 12月 雨(비) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01372081.gif |
| bonus牌(보너스 패) http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01580479.gif | |

1. 牌的分类和分值
2. 光

http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01633917.gif

牌上写有汉字“光”的牌共5张，第五张称为“雨光”。

收集包含“雨光”的三张“光”叫做“雨三光”，记2分；

收集不包含“雨光”任意3张“光”称为“三光”，计3分；

收集任意四张“光”，计4分；收集齐所有5张“光”，称为“五光”，计15分；

正因为光的分值如此之高，于是便成为Go-Stop游戏中最抢手的牌；

光秃：若赢家的分数中有“光”的分数，同时某位输家没有获得“光”，则该输家应支付相当于赢家总分双倍的钱。

1. 动物牌

http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01742522.gif

画有动物或特殊图形的牌统称为“动物牌”，共9张；收集任意5张，计1分，之后每多一张加1分。

http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01835613.gif

五只鸟：收集齐“梅鸟”，“黑胡鸟”和“空山鸟”时，称为“五只鸟”，计5分。

1. 条

http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/image01969641.gif

画有丝带的牌称为“条”，共10张，其中“红条”，“蓝条”和“白条”各3张，“雨条”1张；

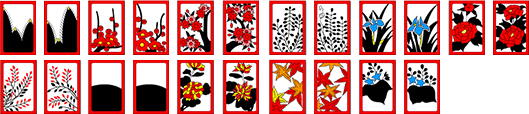
收集任意5张“条”，计1分；之后每多一张，加1分；

收集齐一组3张“红条”，“蓝条”或“白条”时，计3分；

备注：两种计分方式互不影响，可累加。“雨条”不属于“白条”。

例如玩家有草短组合和其他条总共5张，则为4分，如果10张条都集齐，那会是15分

1. 皮

  
http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/z1111111111111111111111180089.jpg

剩余的所有基本牌为“皮牌”，共24张，收集10张，计1分；其后每多一张，加1分；

http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/z1111111111111111111111180089.jpg11月红色底的“梧桐”和12月“雨”的“皮”称为“双皮”，可做为两张使用；

http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/z1111111111111111111111128702.jpg9月菊花的“动物牌”也可以作为“双皮”使用，但在结算分数时只能使用一次。

1. Bonus牌/机会牌

http://i1.w.hjfile.cn/doc/201109/z1111111111111111111111127842.jpg

现代gostop游戏中一般加入三张“bonus牌”，其中“双皮bonus”两张，“三皮bonus”一张。

发牌时，桌面上出现“bonus牌”，则该牌立即归庄家所有，同时从牌堆上取出相应张数来补充；

若玩家手牌中有bonus，则可以在某回合出牌前将其放入自己的计分区，并从牌堆上摸一张牌到自己手中；

出牌阶段，若玩家从牌堆翻出“bonus牌”，则立即获得该牌，同时从牌堆再翻出一张牌；

注意：出现粘牌情况时，玩家不能获得翻出的“bonus牌”，应将其放在桌面，有玩家“全收”时，获得该“bonus牌”；“大团圆”和“亲嘴”不受“bonus牌”的影响。

特殊情况

为了增加游戏的刺激性，规则中设置了以下特殊情况:   
**粘牌**：若玩家打出一张手牌与桌面上其中一张牌月份相同，之后又翻出一张相同月份的牌，则不能吃走任何一张。

**初粘**：若某位玩家第一次出牌时出现粘牌，称为“初粘”，则该玩家立刻从剩余所有玩家处赢得相当于3分（两名玩家时为7分）的钱，游戏继续；  
**二连粘**：获得“初粘”的玩家在第二次出牌时又出现“粘牌”的情况，则称为“二连粘”，该玩家立刻从剩余所有玩家处赢得相当于6分（两名玩家时为14分）的钱，游戏继续；  
**三连粘**：获得“二连粘”的玩家在第三次出牌时又出现“粘牌”的情况，则称为“三连粘”，该玩家立刻从剩余所有玩家处赢得相当于9分（两名玩家时为21分）的钱，游戏结束；  
**三粘**：任意一名玩家在一局游戏中出现三次“粘牌”的情况（可以不连续），计3分，游戏立即结束；  
**备注**：当玩家出最后一张手牌时，不存在“粘牌的”情况。

**大团圆：**若玩家打出一张与桌面上其中两张相同月份的牌，同时又翻出一张相同月份的牌，则可以获得相同月份的4张牌，同时从剩余所有玩家处获得一张“皮”；若某位玩家第一次出牌时出现“大团圆”的情况，则立即从剩余所有玩家处赢得相当于3分（两名玩家时为7分）的钱，游戏继续；  
备注：当玩家出最后一张手牌时出现“大团圆”，可以吃走4张牌，但不能从其余玩家处获得“皮”。

**清盘：**若某位玩家的该回合中（最后一回合除外），将桌面上所以的牌都吃走，则立即从剩余所有玩家处获得一张“皮”。

**炸弹**： 若某位玩家手中持有三张相同月份的牌，而该月份剩余的一张出现在桌面上时，则可以在一回合中同时出三张牌，吃走相同月份的4张，称为“炸弹”，同时立即从剩余所有玩家处获得一张“皮”。然而由于该玩家提前出了两张手牌，则在其后的回合中，有两次不出手牌，只从牌堆翻牌的机会。

**亮打：**若某位玩家手中持有三张相同月份的牌，而该月份剩余的一张未出现在桌面上时，该玩家可以将手中的三张牌亮出，然后进行正常出牌。“亮打”以后，手中的三张牌将不可以作为“炸弹”使用。

**亲嘴**：某位玩家打出一张与桌面上任意一张月份都不相同的牌后，又从牌堆翻出一张相同月份的牌时，称为“亲嘴”，可以吃走两张牌，同时从剩余所有玩家处获得一张“皮”。最后一回合除外。

**选牌**：当桌面有两张相同月份的牌时，玩家打出或翻出一张与其月份相同的牌，只能选择吃走桌面原有两张中的一张。

**全收**：当桌面有三张月份相同的牌时，玩家打出或翻出一张与其月份相同的牌，则可以吃走全部四张牌，同时则立即从剩余所有玩家处获得一张“皮”。  
备注：若玩家出最后一张手牌时出现“全收”，不能从其余玩家处获得“皮”。

### 胜利条件

#### 一般胜利

二人游戏中，玩家分数达到7分，则为满足胜利条件。

三人游戏中，任意玩家的分数达到3分，则为满足胜利条件。

Go和Stop：达到胜利条件的该玩家必须选择“Go”或“Stop”，若玩家的最后一张牌出完后刚刚达到胜利条件，则自动视为“Stop”；

Stop：选择“Stop”的玩家立即成为赢家，不管分数是否比其它玩家低，结算其计分区的分数，其余输家须支付相当于赢家总分的钱；若结算时，某位输家的计分区没有任何牌，则无须支付；

注意：游戏结束时所有玩家手中剩余的牌为废牌，不能用来计算分数；

1 Go：若达到胜利条件的玩家选择“Go”，该玩家总分加1分，游戏继续，由其下家继续出牌；

2 Go：当“1 Go”的玩家的总分超过上一回合时，可以选择“2 Go”，分数加1分，游戏继续，由其下家继续出牌；

3 Go，玩家的最终得分翻倍（部分规则+3后翻倍）

4 Go，玩家得分乘以4（部分规则+4后乘以4）

5Go，玩家得分乘以8（部分规则+5后乘以8）

以此类推…..

Go秃：喊过“Go”的玩家，只有当自己的总分超过上一回合时，才可以喊“Stop”；此时当其余玩家的分数达到胜利条件时，先喊了“Stop”，那么先前喊过“Go”的玩家就成为“Go秃”，应替另一位输家支付所输的钱；

#### 特殊胜利

**总统**：当某位玩家的手牌中包含任意月份的4张牌时（包括打bonus牌时额外摸上的牌），计5分（2人游戏时计10分），游戏立即结束；

**三粘**：若某位玩家在一局中三次“粘牌”，计3分，游戏立即结束；

**空手**：若某位玩家从连续5回合没有吃到任何牌，计3分，游戏立即结束；

**流局**：某局游戏中，若无人胜利，或发牌时桌面上有四张同月份的牌，则视为流局，下局游戏的赢家总分乘以2。

翻倍总结

炸弹和亮打：出过“炸弹”或“亮打”赢家，最终分数乘以2；

光秃和皮秃：若赢家分数中有“光”的分数，同时某位输家没有“光”，或者赢家分数中有“皮”的分数，同时输家的“皮牌”张数超过0张且未到6张（2人游戏中未到8张），则该输家支付赢家总分双倍的钱；

蒙打：收集齐7张以上“动物牌”的赢家，最终分数乘以2；

3 Go 2倍；4 Go 4倍；5 Go 8倍；以此类推。

流局：某局游戏中，若无人胜利，或发牌时桌面上有四张同月份的牌，则视为流局，下局游戏赢家总分乘以2。

### 计分规则

二人游戏

赢家 赢的分数=所得分数\*翻倍次数

输家 输的分数=赢家赢的分数

三人游戏

赢家 赢的分数=所得分数\*翻倍次数\*2

输家 输的分数=赢家分数/2

## 美术需求

1. 花牌界面
2. 游戏中的各个界面
3. 进行特殊计算时的美术动画