火拼泡泡龙游戏设计

项目说明

2. 基本规则   
由当前泡泡出发，经过若干个相邻泡泡，存在可连到顶端的通路，则认为该泡泡具有挂点，不会下坠。当泡泡失去挂点则下坠。

3. 泡泡的消除   
主要有爆掉和下坠两种方式，前者是后者的基础。   
(a) 泡泡爆掉   
当玩家主动令游戏区形成 3 个或以上的同色泡泡相连，则这些泡泡将爆掉。   
(b) 泡泡下坠   
当爆掉的泡泡造成连接的异色泡泡失去挂点，则这些异色泡泡将下坠，算入消去的泡泡中。（下坠中的泡泡不对其他泡泡发生作用）

4. 泡泡的发射   
发射出一个泡泡后，必须等灯泡泡爆掉或黏附与它泡泡或顶端，才能发下一个泡泡（称为就绪），但期间可以使用道具。

5. 泡泡的反弹   
可利用两侧垂直的墙壁进行反弹，这是越过障碍击打上层泡泡的重要技巧。

6. 泡泡的黏附   
泡泡飞行途中边界与其他泡泡相触，即被黏附，并停止运动。位置由入射角和原来静止的泡泡位置共同决定。

3. 泡泡说明

当玩家爆/掉多于3个泡泡时，多于3个的部分将被作为附加奖励而增加至泡泡栏。  
在泡泡栏7个小泡泡会合并成为1个大泡泡。  
每次使用泡泡时，使用最上面的1个（大或小的泡泡）。  
给自己（或同伙）使用泡泡时，产生防御效果，自己（或同伙）消除相应个泡泡[ 泡泡消除1个，大泡泡消除7个]。  
给非同伙使用泡泡时，产生攻击效果，对方增加相应个泡泡，[小泡泡增加1个，大泡泡增加7个]。  
每当消除的泡泡达到一定数目，将会向所有对手玩家发动＋ 1 攻击。

项目设计：

每盘开局生成随机泡泡和要发射的泡泡，按空格键发射泡泡，用上左‘A’，右‘D’键控制泡泡要发射的方向。