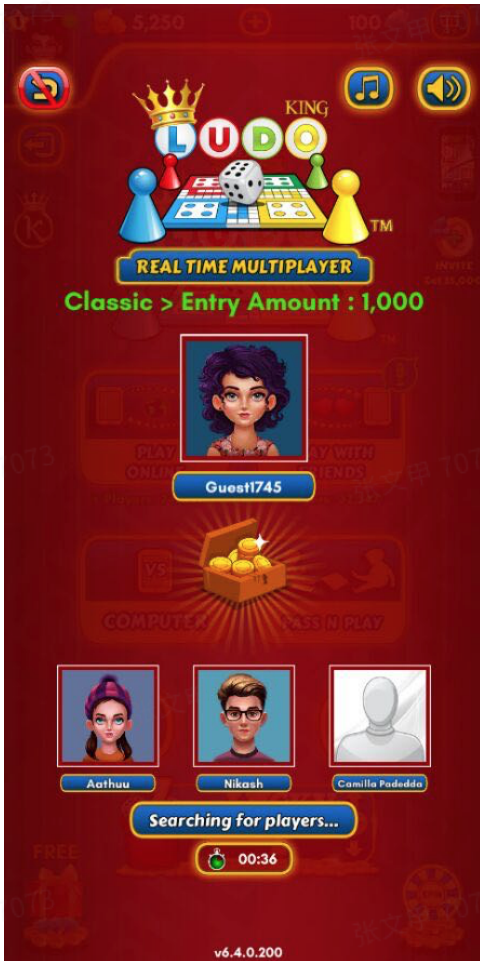


# 游戏流程

选择好房间选项后进入游戏流程

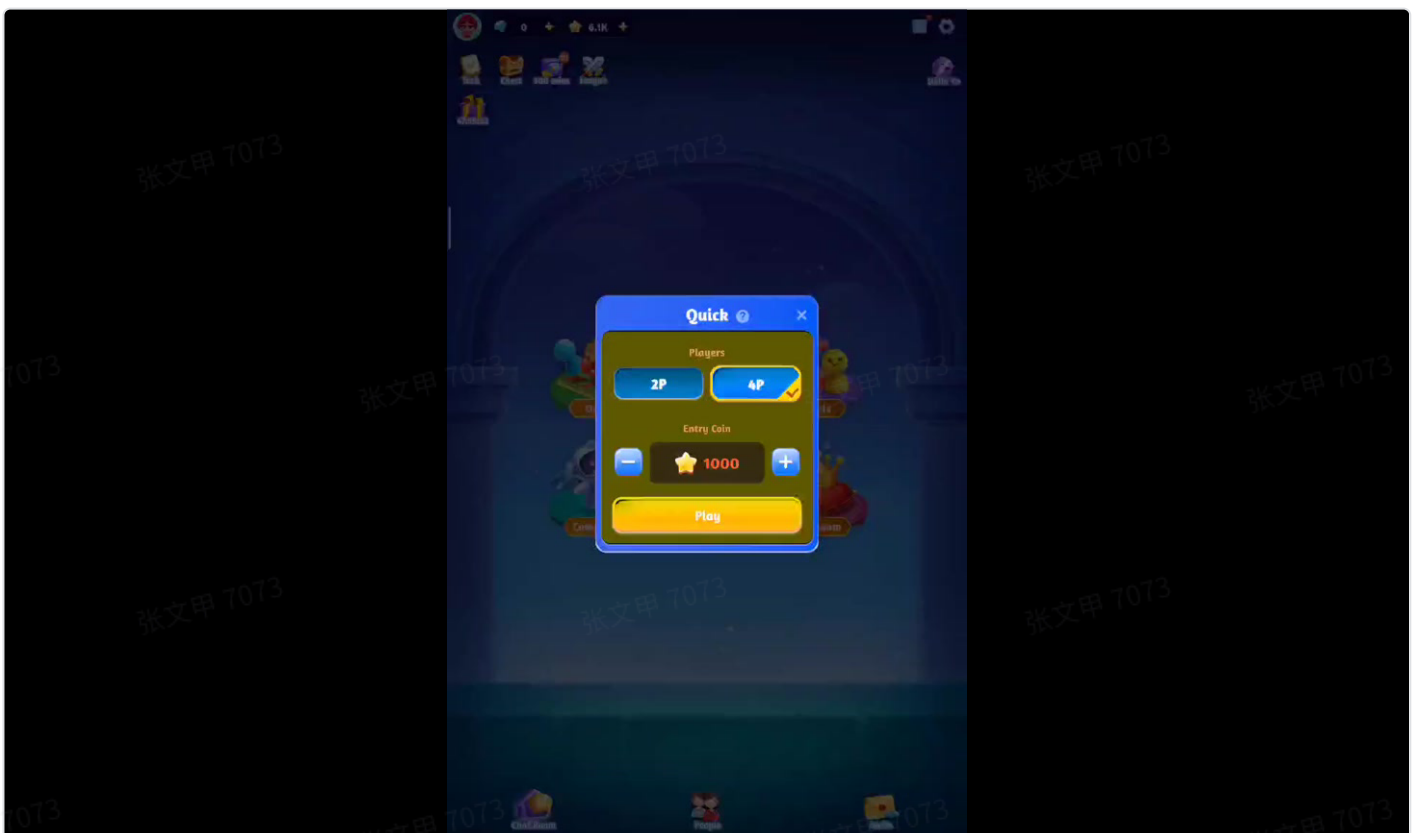
## 1. 玩家匹配



整体效果和节奏可以参考下方视频



1636617741611601.mp4



1636619446029948.mp4

- 最上方显示返回；音效；音乐等按钮
- 其次显示一些搭配图片。
- 在下方显示当前模式以及对应分值等信息。

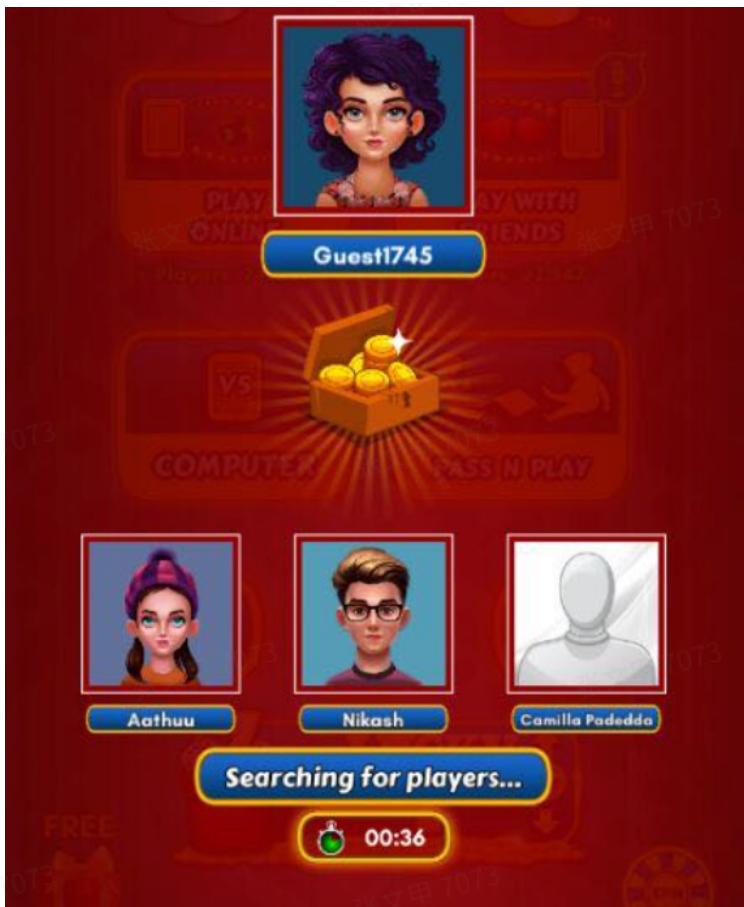
- 开始匹配5s后不可点击返回按钮（暂定），返回按钮周围有黄圈倒计时，走完后显示红色禁止表示。



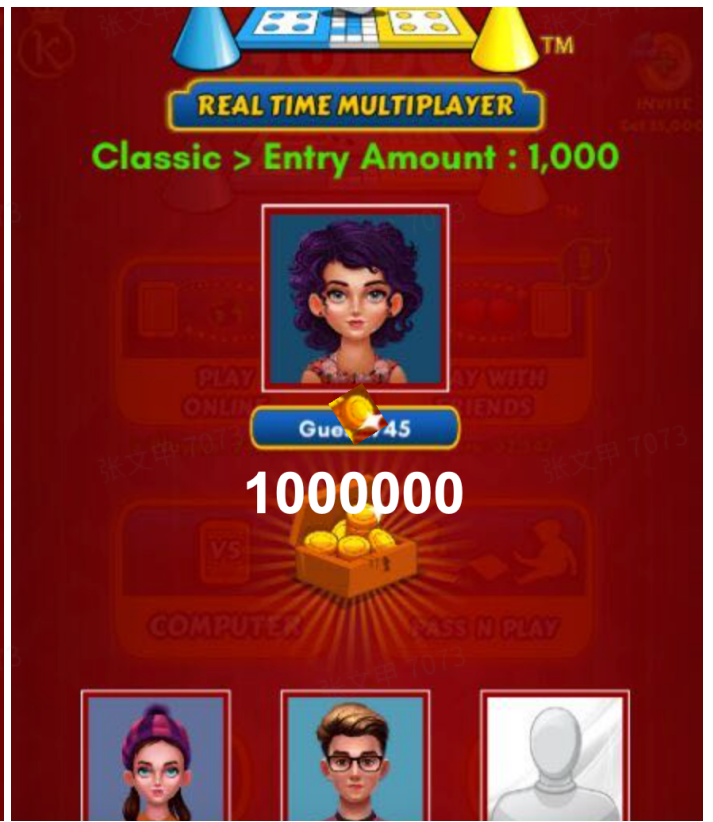
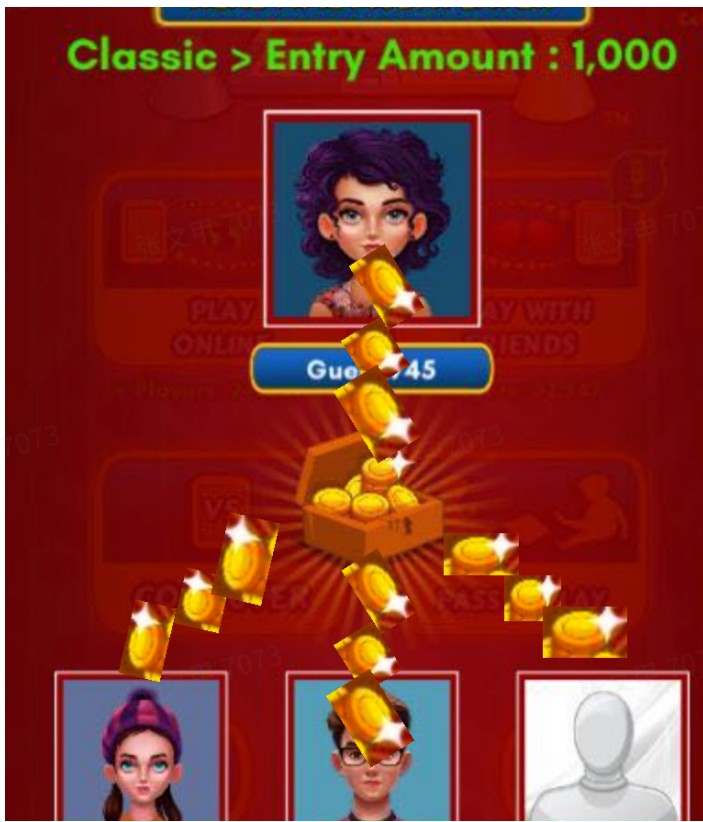
- 点击右侧音效或者音乐按钮会关闭对应声音并在图标上显示和禁止返回同样的图标，再次点击图标消失，效果与在设置界面点击一致。



- 再下方显示对应玩家头像以及名称。



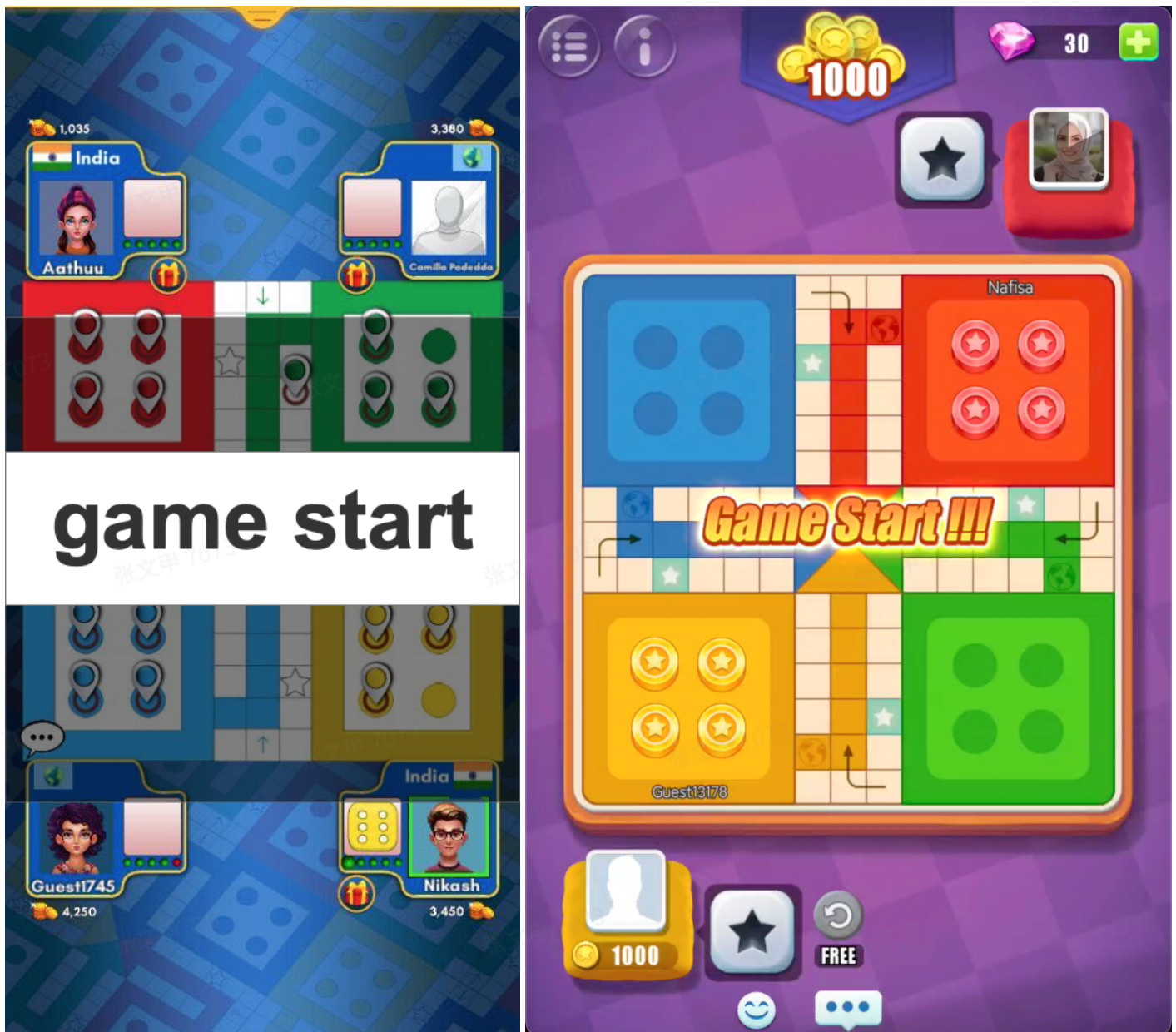
- 最上放显示玩家自己的头像以及名称。
- 下方三个位置，默认显示空白头像，匹配到对应玩家后显示出对应玩家信息。
- 考虑是否要做头像切换的动画效果，头像卷轴滚动。
- 下方显示匹配玩家中的字样提示。
- 最下方显示匹配倒计时。
- 匹配成功时播放一个四人金币飞向中间宝箱的小动画，最后显示一下本局的奖金后整体消失。



## 2.匹配以及机器人规则

- 匹配规则
  - 按照时间段内点击的玩家进行随机匹配。
  - 按照金币数量分段进行随机匹配（一期待定）。
  - 默认匹配时间为30S。
- 机器人填充
  - 超过N秒没有开局时，自动填充剩余数量的机器人进去开始游戏。
  - 具体机器人规则见对应文档。
- 新手规则
  - 玩家第一次进入房间时，假装匹配N秒后自动填充机器人进行游戏。
  - 具体机器人规则见对应文档。

## 3.游戏开始



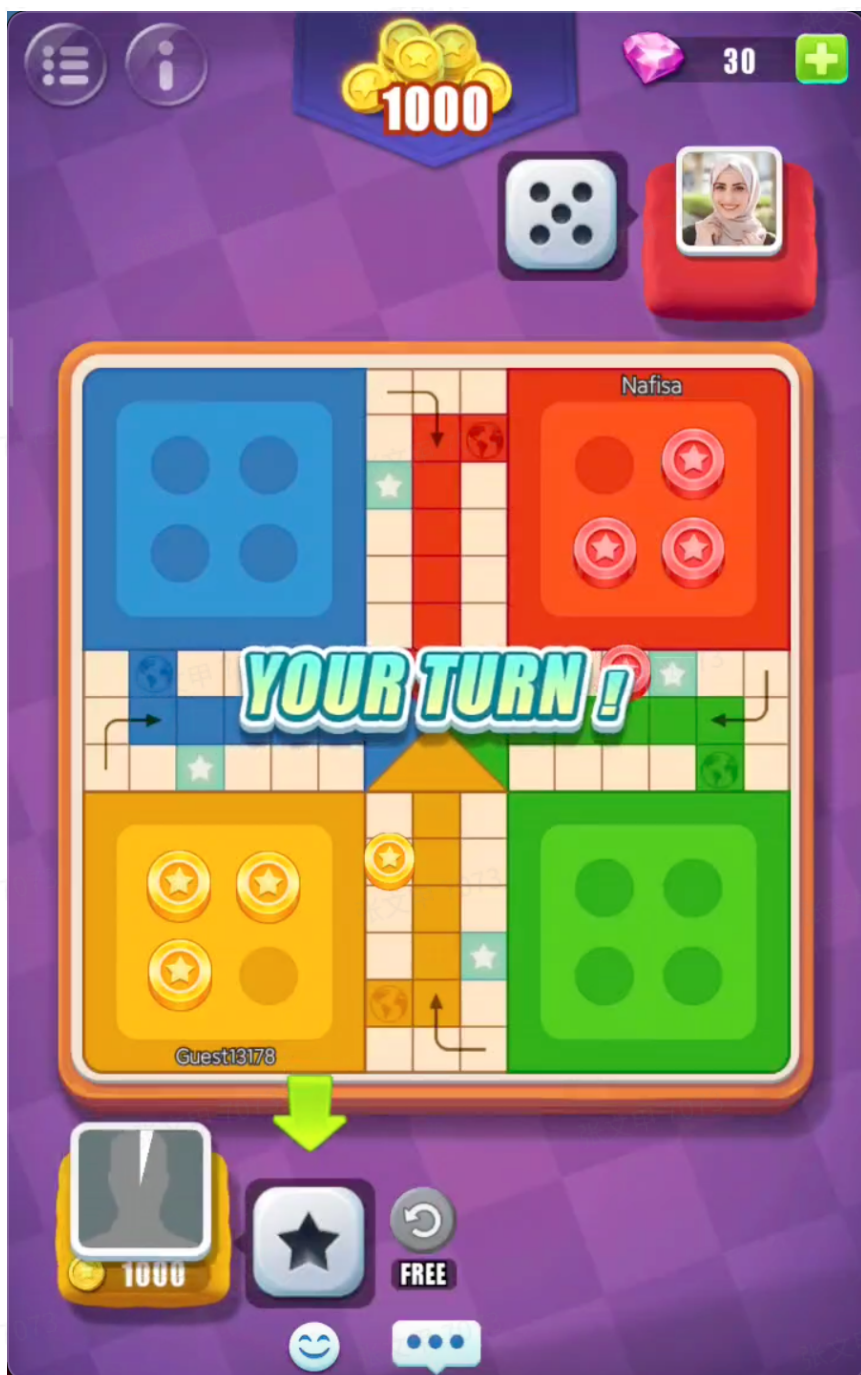
- 成功匹配后，匹配界面消失，弹出如上图所示的游戏开始图片提示，之后闪出正式开始游戏。
- 在游戏过程中，玩家除了正常按钮顺序进行掷骰子外，可以点击每个玩家的头像进行信息查看和其他操作，详情请见游戏内界面文档。

## 4.游戏中

### 玩家回合

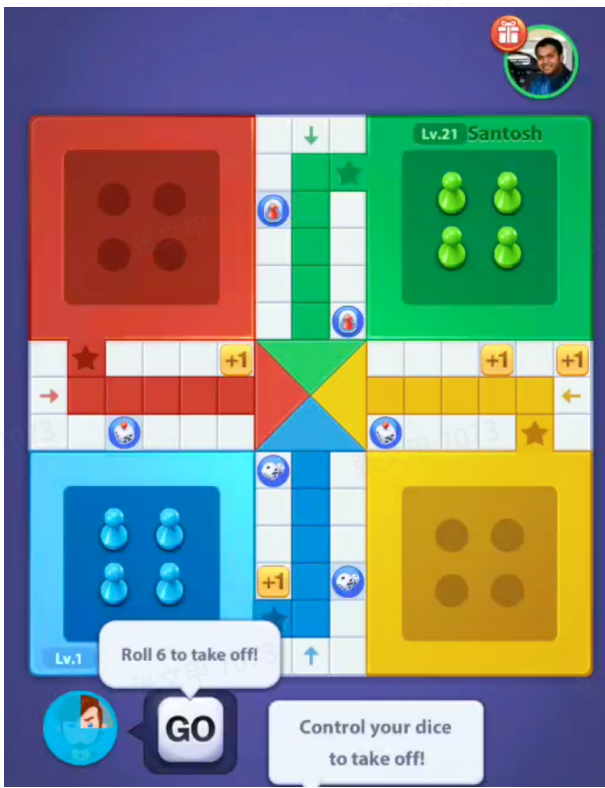
#### 1. 回合开始提示

在轮到玩家的回合时屏幕中间出现your turn的字样进行提示，从屏幕中间从小到大淡入，然后直接不透明度降到0消失。



## 2. 阶段一（掷骰子）：

- 该阶段倒计时5s
- 由玩家最先开始进入投掷骰子阶段，头像上出现倒计时，骰子区域出现点击提示。
- 玩家棋子部分区域 边框高亮闪烁提示当前是该玩家回合，此效果一直持续到玩家回合结束。



### 3. 阶段二（选棋子）：

- 该阶段倒计时为5s
- 玩家投掷骰子后，头像上重新出现倒计时，棋子出现点击提示。
- 玩家棋子部分区域 边框高亮闪烁提示当前是该玩家回合，此效果一直持续到玩家回合结束。

### 4. 阶段三（棋子移动）：

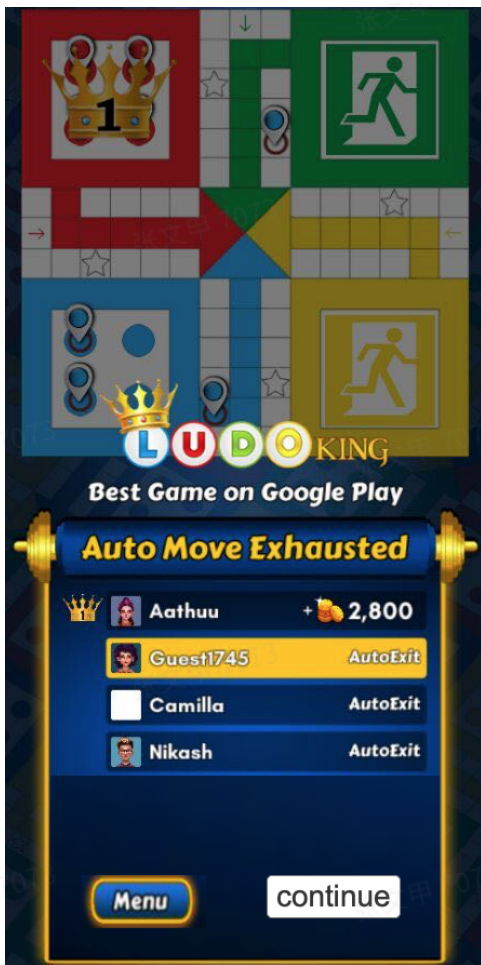
- 该阶段没有时间限制，触发完所有事件就结束。
- 玩家选择棋子后，棋子开始移动，移动到对应位置，若触发对应事件的话则播放对应效果，之后结束。
- 玩家棋子部分区域边框高亮闪烁的效果也在最后消失。

### 玩家回合

- 别的玩家回合流程与自己的回合一致。

## 5. 游戏结束

游戏结束后（包含胜利、失败、中途退出）弹出结算界面显示如下：



- 上方显示出完整的棋盘，胜利的一方位置显示皇冠和第一名的图标，整体蒙灰显示。
- 结算标题，根据对应情况显示，恭喜胜利、失败、自动胜利、中途退出等多种显示。



- 下方显示具体的玩家头像、昵称、赢得积分、以及是自动退出或者完整游戏的状态。



- 最下方显示返回按钮和再来一次按钮显示位置如图所示。
- 点击menu则返回大厅（当前可为开始游戏界面）。
- 点击continue则再次开始游戏保留本次游戏所有选项直接进入匹配界面。

