**游戏改进**

2012-07-15

# 音效

Jw负责（7-22）

1. 背景音乐

开场音乐：可以活波 俏皮一点的， 电子混响音乐

设置界面的音乐：都可以

游戏进行中的音乐：比较清淡的（参考愤怒的小鸟的开场音乐）

1. 游戏进行中音效

小猪与气球碰撞（气球爆破（参考切绳子））、球落地、陆地动物吃到水果、消球提示音、消球音效、得分音效、得分奖励音效

1. 关卡结束音效

得高分时的奖励、失败的奖励

# 界面

Lyp负责设计、排版 7月22日，设计完成

1. 开场界面

一张图片，最好有动画

1. 主选择界面

背景图片+游戏中的元素

1. 关卡界面

关卡选择做成可滑动，按照场景来分。

暂停界面：字外面加框

关卡结束界面：

# 特效

1. 游戏进行中

小猪撞击气球爆破、落地特效（冒白烟）、消球提示特效（闪烁）、消球特效（发光之后消失）、得分特效（空中出得分）、奖励得分特效。

1. 关卡结束

得分计算过程、得高分时的特效（撒花）、失败时的特效（Failed）

# 游戏优化

Zyj负责

1. Bug

猪和气球碰撞时，糖果碰撞后的方向会出现偏差。（7-22）

游戏过程中猪突然消失，程序异常终止 (模拟器问题？)

游戏的最后几关，球会来回碰撞加速。(7-22)

Ipad中step函数中assert（ipad兼容问题）

更改消球方式，每次要判断连续消球 --lj

关卡结束后奖励得分为时间奖励加分 --lj

每一关的星级评定，包括加锁 --lj

1. 角色优化

增加两个属性球：加速、减速球(7-22)

1. 属性球图片替换
2. 炸弹球：毒蘑菇（植物大战僵尸）
3. 水晶球：待定
4. 加速减速球：红辣椒、冰块

# 下一个版本

Shop、Gamecenter（多人游戏）