

一. 大体介绍

kilopang 是一款创新式的单人消除游戏，采用免费+内购+广告的盈利方式，先开发 iphone 版本，测试完成后迅速跟进 ipad 版本，安卓版本依据 IOS 版本的下载量及收入再考虑是否移植。

二. 场景

共分为六个场景：首场景，游戏主场景，游戏暂停场景，游戏结束场景，商店场景，开发者名单。（注：以下美术均为临时）

2.1 首场景



首场景内容如下：

一张背景图 320*480

功能按钮（play） 大小约为 240*60 tap and inside 操作将切换场景至游戏主场景

功能按钮（shop） 大小约为 160*40 tap and inside 操作将切换场景至商店场景

功能按钮（centre）大小约为 160*40 tap and inside 操作将暂停场景并显示苹果官方的 GAMECENTRE 的玩家排行榜显示窗口

功能按钮（笑脸那个） 大小约为 80*80 tap and inside 操作将切换场景至制作者名单场景

2.2 游戏主场景



主场景内容如下：
一张背景图 320*480

操作区域 320*320 类似如下

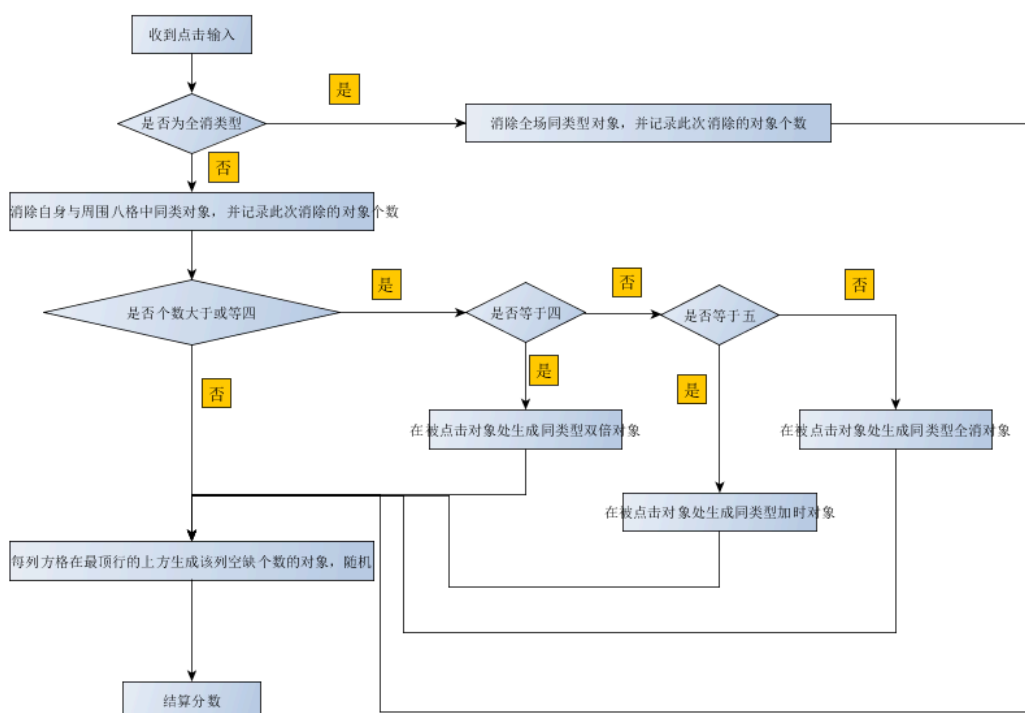


输入方式只有点击图像一种

目前暂定为 7*7 的排列，一共 6 种基础图形，每种基础图形有两个属性。一个是点击判定条件属性（一共 6 个值，代表六种图形），第二个是特殊属性（一共四个值，一个普通态，一个全场同类型全消，一个被消除后加时，一个被消除后该次分数加倍）。单个图形大小 44*44PX。

规则：点击对象 \longrightarrow 判定阶段 \longrightarrow 结算阶段

判定阶段：

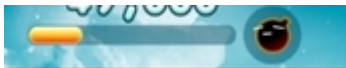


结算阶段：SCORE_ADD = f(被消除数量的个数)*（1+被消除对象中特殊属性为加倍的对象个数）

f(被消除数量的个数)该函数还在设计中

TIME_ADD=被消除对象中特殊属性为加时的对象个数*2 秒+1 秒

注：在新生成的方块未就位前，玩家对对象的点击无效。

分数进度条 240*40 类似如下  由四个部分组成，条形底色，橙色可伸缩条形，圆形底色，圆形图案。

功能如下：

赋值一个数组 a[n] 注：目标分数的数列

Int 上个目标分数 = a[0]

Int 当前目标分数 = a[1]

橙色可伸缩条形的当前长度 = 阴影条形长度*（当前游戏得分 - 上个目标分数）/（当前目标分数 - 上个目标分数）。

长度的变化速度以加速运动进行。


if 橙色可伸缩条形的当前长度 = 阴影条形长度
Then 上个目标分数与当前目标分数沿数列递增一位

圆形图案显示为三个图案循环

If 当前分数 \geq 当前目标分数，则在新落下的图形中随机选取一个改变其判定结果属性为当前图标对应的类型，并改变图标至下一个类型。

分数显示 120*50px 显示文本，本局游戏当前得分。

功能按钮（暂停） 40*40 tap and inside 操作将暂停游戏主场景并切换至游戏暂停场景

时间进度条 320*40px 类似此图 ，一个底色阴影，一个可伸缩长条，一个文本显示数字。数字表示当前剩余时间，游戏开始时为60，每一秒减少1，游戏时间到0则判定游戏结束，暂停游戏主场景并切换至游戏结束场景。可伸缩长条长度 = 阴影长度*当前时间/初始时间。当时间小于等于10的时候，长条颜色变成红色，并播放报警音效。

2.3 游戏暂停场景



内容如下：

一张半透明的简单背景图 320*480

功能按钮（continue）大小约为 240*60 tap and inside 操作将切换场景至游戏主场景

功能按钮（new game）大小约为 180*45 tap and inside 操作将切换场景至游戏主场景，并重置游戏主场景。

功能按钮（out）大小约为 120*15 tap and inside 操作将切换场景至首场景，并销毁游戏主场景。

2.4 游戏结束场景



一张背景图 320*480

功能按钮（shop）100*45 tap and inside 操作切换场景至商店场景

功能按钮(rank)100*45 tap and inside 操作暂停场景并显示苹果官方的 GAME CENTRE 窗口。

分数列表从上到下显示最高的五次得分，如果此次得分也在其中之一，该行则用红色字体显示，并播放祝贺音效，在屏幕中间弹出图片“CONGRATULATIONS”。在列表的最下端显示此次得分。并将玩家的最高得分上传至 gamecentre.

2.5 商店场景

