# 战斗界面操作及表现

目录

界面元素说明及功能┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一

Ping值┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、1

倒计时┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、2

计分板┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、3

离开设置┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、4

血条ID┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、5

摇杆┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、6

元素┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、7

元素选择┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、8

道具拾取┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄一、9

表现说明┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二

Ping值┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二、1

倒计时┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二、2

计分板┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二、3

玩家ID┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二、4

玩家血条┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二、5

摇杆┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二、6

元素UI┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二、7

元素碎片┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄┄二、8

一、界面元素说明及功能描述

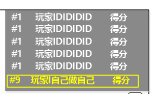


1. 右上角显示游戏ping值

功能：实时的显示玩家的延迟

2. 显示本局游戏的倒计时

功能：从第一批玩家正式进入游戏开始倒计时，时间记为0时开始结算

3. 显示当前排名和玩家ID以及玩家获得分数

功能：计分板容量为5，当玩家名次大于5时第五位置显示玩家自己的积分排名

4. 离开按钮

功能：此按钮附带设置界面功能如图

5.显示角色模型及血条、ID

功能：摄像机绑定玩家自身角色使玩家始终处于整个屏幕中间；

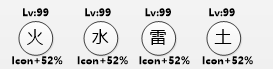
血条用格子显示，150血一小格子。整血条长度始终不变

6. 左边为移动摇杆，右边为攻击摇杆

功能：屏幕左右两个感应区，左边响应移动摇杆，右边响应攻击摇杆

移动摇杆控制角色360度方向移动，但不控制角色朝向

攻击摇杆操作为：在右屏幕非血瓶和离开按钮位置点击屏幕向某个方向滑动，则角色响应攻击，并且攻击方向和朝向与滑动方向一直；当玩家滑动后且手指不离开屏幕，按CD读取下一次该方向攻击

7.显示元素及等级和相应元素附加属性及数量

8.**元素选择**

界面上会显示四种元素的图标

当第一个元素被激活时，选中框会默认选中图标，第二个元素被激活时相同

当玩家想修改元素组合时，将任意一个选中框滑动到想要的元素上即可

9.道具拾取

地图上产生的元素碎片和道具，英雄移动到相同的位置则自动拾取

二、表现说明

1.ping值颜色变化：当ping小于100时为绿色

当99<ping<150 为黄色

当149<ping为红色

2.倒计时背景板：当时间小于等于30s时，倒计时背景板闪红色

3.排名玩家名字显示：玩家自己名字显红色

4.玩家ID显示：自己的ID为绿色，敌人的ID为红色

5.玩家自身血条减血显示：所损失的血变淡

6摇杆显示：左摇杆一直存在，右摇杆只有在操作时才出现

7. 四个元素UI表现：刚开局时四种元素为四种透明球(能简单区分元素不同)，当拾取相应的碎片时，元素球会注入水一样的效果添装元素球。可以选中的元素球会高亮显示。

8.元素碎片相关表现：死亡掉落的元素碎片，单格子碎片数量会大于1