三審遊戲進度

遊戲開始界面（背景圖+遊戲開始按鈕）

→ loading界面（loading背景圖+loading進度條）

→ 基地界面（界面背景動態圖+4大建築圖+4大建築選中后的效果+UI圖）

→ 選擇某個建築切換的效果（切換動畫+是否需要loading界面？）

→ 商店（背景圖片+左邊能量顯示+購買選單+購買動畫）

→ 任務所（任務選單+怪物數據畫面+地圖樣式查看+選擇攜帶道具界面+出發狩獵動畫+出發狩獵loading背景圖）

→ 狩獵開始動畫

→ 狩獵界面（畫面額頭顯示：狩獵剩餘時間、入侵度、怪物狀態+左下角怪物屬性顯示：飢餓值、心情值 +右邊道具選擇：剛剛所選擇的道具皆會按順序排好+地圖：天空盒圖片、地圖物件小動畫、鏡頭旋轉）

→ 狩獵過程（怪物隨機移動+怪物視野+怪物動作+放置道具效果：放置道具倒計時、放置道具動畫、放置后持續的動畫、被怪物發現的毀壞動畫、怪物觸發后的動畫+駭入光束：駭入光束的效果+駭入光束進入CD后UI的動畫）

→ 進入駭入模式（進入駭入模式的動畫：駭**入模式啟動的畫**面）

→ 駭入模式（畫面額頭顯示：怪物血量、狀態、駭入模式剩餘時間+左邊是怪物模型：受到攻擊后憤怒的動作、隨機播放的嘲諷的動作+左下角顯示子彈選擇：子彈數量的消耗+輪盤：怪物區域旋轉、中心對應子彈的圖標、子彈發射的圖片、子彈的效果、擊中怪物區域顏色變化）

→ 駭入模式失敗（顯示駭入模式失敗的字體+回到狩獵模式）

→ 駭入模式成功（顯示駭入成功+回到狩獵模式+顯示狩獵成功+獲得獎勵的頁面）

→ 回到基地（切回基地的loading界面）

程式邏輯

遊戲開始界面

→loading

→基地界面包括

1.背景動畫：基地界面地面的背景會緩慢的向左移動，循環背景圖片。

1. UI按鈕事件：點擊下方按鈕→按鈕高光+按鈕對應的界面中的建築圖片會從原本靜止，此時播相應的動畫→再次點擊→播切換場景動畫→切換按鈕對應場景。
2. 右上角的能量（金錢）顯示，如有使用過，需同步顯示。

→商店界面包括

1.商店選單UI製作：選單條目滑動→購買+可選擇購買數量→購買成功（選單隱藏起來，播放該道具購買動畫，道具模型旋轉動畫出現在畫面中間。任意時間點擊屏幕可以跳過此動畫，回到選單）→購買失敗

2.購買的物品將會加入背包系統

→任務所界面包括：

1.怪物列表選單→點選后可以查看詳細資料：包括怪物資料文字介紹+怪物模型旋轉動畫+地 圖模型旋轉動畫→點擊確定后→選擇狩獵道具：右邊現在庫存選單，左邊顯示狩獵選單，點擊右邊庫存道具，會跳出攜帶數量，確定后左邊會對應顯示→選擇完畢后，點擊“出發狩獵”→進入loading

→狩獵界面包括

1.地圖：①視角可旋轉放大

②背景天空無破綻，天空中的雲彩規律向左飄動

③地圖上的動畫正常播放

④定時加入飛鳥飛過

2.界面：①畫面額頭部分，顯示狩獵開始字樣后，倒計時啟動

②入侵度程式預備，狀態顯示程式預備

③飢餓值隨時間增長緩慢下降，心情值程式預備

④道具欄位可滑動，可選擇，選擇后變為高光，道具事件預備

2.怪物無守影響下的AI：

①自動巡邏：隨機在地圖中移動

②走路跑步隨機切換：★跑步動作播放不超過2秒，停頓時間為0.5

③無法離開地圖，遇到障礙物會避開

④偶爾播放示威動作，幾率大概30%

3.道具事件+怪物受影響AI變化：

①狩獵陷阱包括：A.放置時的動畫，點擊處出現倒計時，4,3,2,1.

B.放置時發出的聲音，AI能夠感知，在聲音範圍內，怪物先播疑問動畫，然後走路的方式走向玩家點擊處

C.佈置過程中被發現后摧毀，怪物播放驚嚇動畫，心情值-10

D.佈置成功后播佈置后的動畫

E.怪物觸發后：播陷阱被觸發動畫，畫面額頭顯示眩暈狀態圖標，圖標已圓形填充方式倒計時，怪物播掙扎動畫，怪物無法移動，怪物心情值-20

F.觸發結束后，眩暈狀態消失，怪物回歸無受影響狀態

②高頻振音彈包括：A.點擊即放

B.同樣具有影響範圍，範圍內生效，範圍外無效

C.釋放后，畫面額頭顯示聽覺屏蔽圖標，圖標已圓形填充方式倒計時

D.拿掉怪物感知聲音的事件，直到該效果結束，其他保持不變

③閃光彈包括：A.點擊后，出現瞄準小圖標，1秒后釋放

B.如果處於怪物視野範圍內，則拿掉怪物視野事件，直到效果結束，其他保持不變。釋放失敗則無效

C.釋放成功后，心情值-10，畫面額頭顯示視野屏蔽圖標，圖標已圓形填充方式倒計時。

④聲吶誘餌器包括：A.同狩獵陷阱，佈置時間變成2秒

B.同狩獵陷阱，不過能被怪物感知範圍非常小

C.同狩獵陷阱

D.佈置成功后播佈置后的動畫

E.佈置成功后，會發出聲音，怪物無論處於何處都會被其吸引，

F.怪物會播放疑問動畫，然後已走路的方式走向誘餌器，當到達誘餌器處，誘餌器就消失，怪物恢復正常狀態。

⑤興奮裝置包括： A.同狩獵陷阱，佈置時間為4秒

B.同狩獵陷阱

C.同狩獵陷阱

D.佈置成功后，會出現一個圓形的區域（玩家可視，透明度高的圓形）

E.處於圓形範圍內，畫面額頭顯示心情值回升狀態圖標，心情值勻速回升，離開範圍圖標消失，心情值不變。

⑥三種病毒包括：A.同狩獵陷阱，佈置時間為4秒

B.同狩獵陷阱

C.同狩獵陷阱

D.佈置成功后，會出現一個圓形的區域（玩家可視，透明度高的圓形）

E.處於圓形範圍內，畫面額頭顯示對應的病毒狀態，當在狀態內進入“駭入模式”，則加入對應病毒狀態的QTE事件

⑦駭入光束包括：A.點擊屏幕后立刻使用

B.使用后按鈕切換激活狀態，5秒狀態結束后進入10秒冷卻狀態，圓形填充

C.點擊屏幕后，屏幕上出現光束，持續5秒

D.當怪物處於正常狀態下，會視光束為障礙物，自動避開。如果處於光束內，會快速降低心情值，同時正常增加入侵度。

E.處於眩暈狀態，進食狀態，視野屏蔽狀態下。籠罩在光束下，入侵度正常增加。

4.憤怒模式AI：①當心情值掉到40以下，進入憤怒模式，並且心情值會緩慢下降

②畫面額頭出現憤怒圖標，直到心情值回升過40才會消失

③憤怒模式下，怪物移動方式全部為奔跑

④怪物視野增長1倍

⑤憤怒模式下進入“駭入模式”，怪物圖標旋轉加快0.5倍

5.駭入模式包括：①播放進入駭入模式動畫，駭入模式UI進場

②畫面額頭原本入侵度位置，變為血條。原本狩獵倒計時位置，變為駭入模式倒計時3分鐘，狩獵時間此模式下停止。狀態欄不變，

③判斷是否處於病毒影響狀態下，如果是，狀態欄出現對應病毒圖標，QTE外圈變為對應病毒邊框，並且激活病毒影響事件

④三種病毒對應影響事件，分別是：全程降低0.5倍速度，怪物圖標出現2個不同方向旋轉， 傷害增加1倍。

⑤QTE怪物片段正常旋轉，QTE中間顯示普通彈藥

⑥左下角玩家彈藥可做選擇，選擇后，QTE中間顯示玩家所選擇的彈藥

⑦玩家滑動發射子彈，普通彈藥無消耗，三種彈藥按鈕右下角有消耗數字變動。

⑧普通彈藥集中怪物片段則會：怪物片段閃紅色，扣血

⑨三種彈藥效果為：滑動一個方向會同時扇形射出仨個子彈（扇形角度大概20度左右），射中以後會降低0.3的速度（持續2秒），射中后會使片段停止1秒。

⑩當在“駭入模式”時間到之前血量為0后，顯示駭入成功，畫面切回狩獵模式，顯示狩獵成功，並且顯示狩獵獎勵；若時間到之後，還未能擊空血量，則保留此時的血量，顯示駭入失敗，然後回到狩獵模式繼續，下回進入“駭入模式”則顯示之前保留的血量值。

6.狩獵模式結束包括：①顯示狩獵成功后，獲得“能量（金錢）”的獎勵，然後進入loading

②回到基地界面，獲得的能量需做增加。

①

②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩