Menu główne

CRYSTAL REIGN

ARCADE

SURVIVAL

TIME ATTACK

CRYSTAL REIGN

EASY

NORMAL

HARD

CRYSTAL REIGN

START

OPTIONS

EXIT

CRYSTAL REIGN

MUSIC VOLUME

SFX VOLUME

GRAPHICS QUALITY LOW / NORMAL / HIGH

PHYSICS ACCURACY NORMAL / HIGH

Propozycja designu (każdy z poniższych punktów można zastąpić lepszym pomysłem):

* W tle menu głównego znajduje się animacja pochodząca z gry (nieinteraktywna)
* Powyższe cztery bloki reprezentują wygląd ekranu w czterech odrębnych stanach (wybór odpowiedniej opcji powoduje, że napisy z obecnego stanu znikają i zostają zastąpione przez napisy z nowego stanu)
* Przejścia między ekranami opatrzone są subtelną animacją (animacja w tle się nie zmienia, ale napisy nie przeskakują barbarzyńsko z jednego ekranu do drugiego)
* Opcje LOW / NORMAL / HIGH wyświetlone są obok GRAPHICS QUALITY oraz PHYSICS ACCURACY, domyślnie ustawione są na NORMAL. Kliknięcie na napis NORMAL powoduje przeskok według sekwencji NORMAL – HIGH – LOW – NORMAL – HIGH – LOW - …
* Wybór trybu ARCADE lub wybór opcji EASY / NORMAL / HARD dla SURVIVAL i TIME ATTACK powodują przeniesienie do rozgrywki (proponuję wygaszenie menu na czarno i wyciszenie muzyki, potem zaczyna się rozgrywka rozpoczęta jakąś animacją)

HUD

* W lewym dolnym rogu znajduje się ikona życia, obok po prawej liczba żyć
* W prawym dolnym rogu znajdują się (jedna nad drugą) ikony broni specjalnych, a obok po lewej odpowiadająca ilość amunicji
* W lewym górnym rogu znajduje się minimapka (opcjonalnie, nie wiadomo czy zdążymy)
* W prawym górnym rogu znajduje się zależnie od trybu:
  + ARCADE: Obecny level
  + SURVIVAL: Liczba pokonanych przeciwników
  + TIME ATTACK: Liczba pokonanych przeciwników oraz zegar (minuty i sekundy) odliczający do zera

Po rozgrywce

Następuje rozmycie i/lub lekkie ściemnienie ekranu i zależnie od trybu:

* ARCADE: przejście do następnego levela (z animacją podobną do animacji rozpoczęcia rozgrywki)
* SURVIVAL, TIME ATTACK: Wyświetlenie na środku ekranu liczby pokonanych przeciwników, pod spodem Best (najlepszy wynik), poniżej RETRY oraz EXIT

Pauza

Następuje rozmycie i/lub lekkie ściemnienie ekranu, dostępne są opcje RESUME, RESTART, OPTIONS, EXIT. Dla OPTIONS dostępne są te same możliwości, co w menu głównym

Do opracowania pozostaje:

* przebieg trybu ARCADE (Możliwość wyboru jednego z wcześniejszych leveli? Autosave, czy reset levela po wyłączeniu gry?)
* wygląd wspomnianych wyżej animacji i przejść
* wygląd i działanie minimapki