

游戏界面

游戏打开界面

- +游戏logo
- +游戏背景

游戏登陆界面

- 游戏logo
- +登陆弹窗

进入游戏界面

- 游戏logo
- 游戏背景
- +进度条
- +点击屏幕进入游戏
- +设置按钮

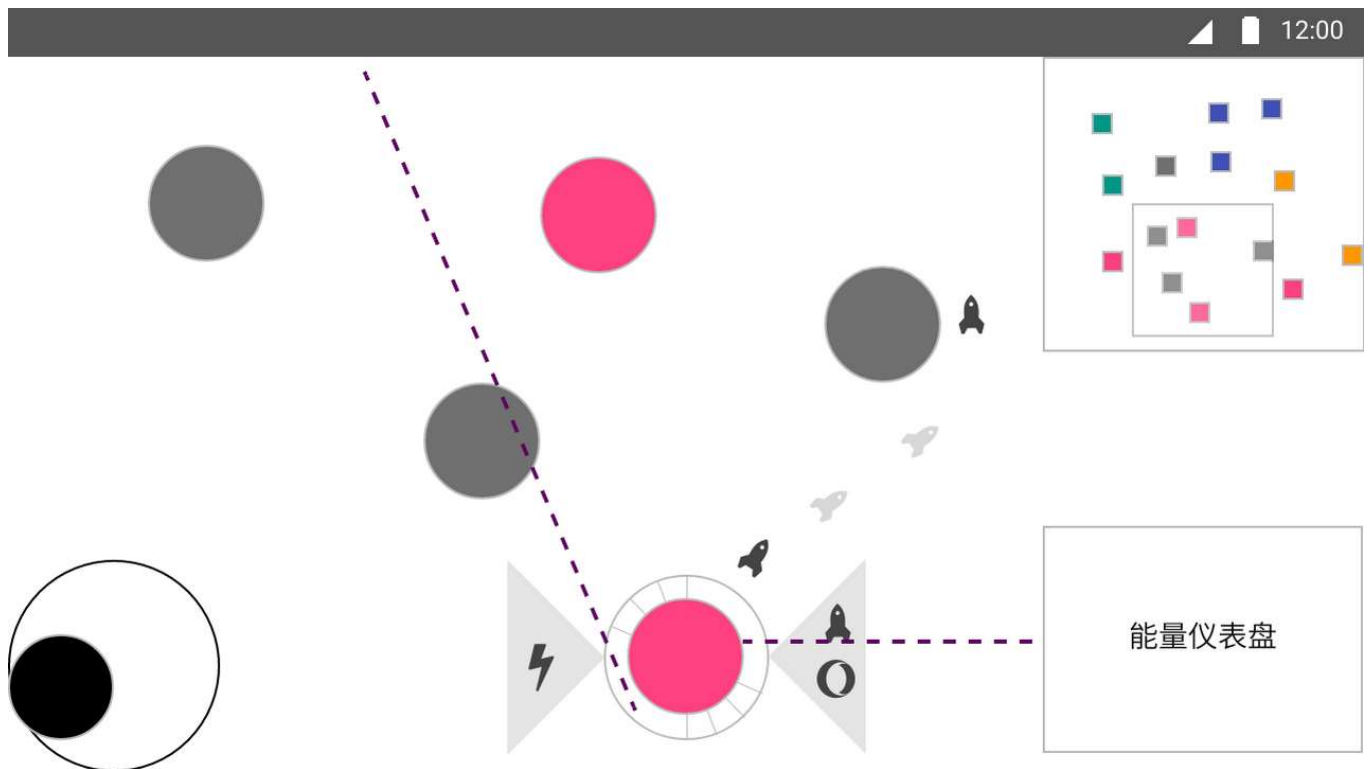
设置二级弹窗

- 音乐：槽+icon
- 音效：槽+icon

游戏主界面

- 摇杆
- 小地图
- 太空背景
- 星球
- 陨石
- 飞船
- 防御层
- 能量仪表盘

游戏设定



- 玩家初始占有一个星球
- 游戏中共有4（玩家）+5（无主星球）=9颗星球，需要用五种颜色来标示

玩家可以进行的操作：

- 点击【防护层按钮】，之后在己方星球或己方星球和无主星球之间会产生防御层，防御层可以抵御陨石的攻击，并留存一段时间不消失。
- 点击【飞船按钮】，选择方向向后蓄力会发射飞船，飞船在星球引力的作用下绕无主星球一周即可将无主星球变成己方星球。

1. 给无主星球加防御层并不会使其变成己方星球
2. 防御层内星球的个数无上限。但星球越多，防御层留存时间越短
3. 防御层抵御陨石吸收的能量可以用来攻击其他玩家的星球↓
 - 点击【攻击按钮】，可以对其他星球发射核弹攻击。
4. 核弹的运动轨迹受到星球引力的影响。

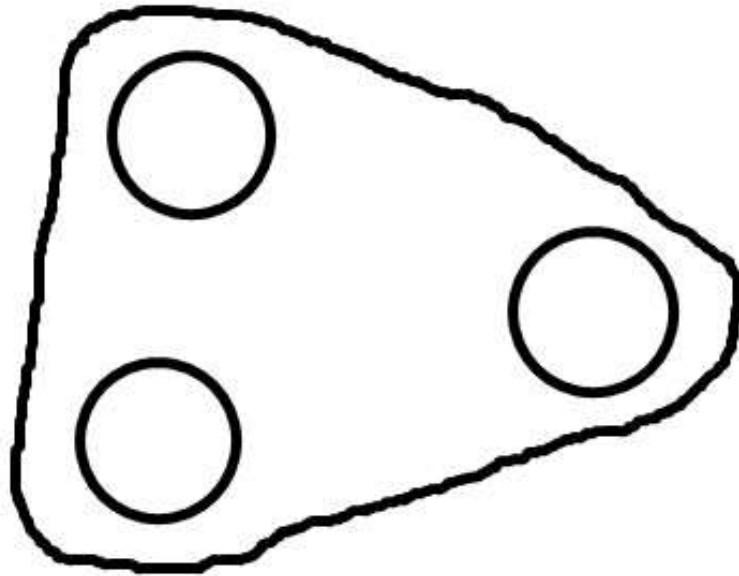
游戏主界面UI

- 摇杆+小地图：可以看到全部星域
- 能量仪表盘：显示己方积攒的能量

- 点击己方星球/无主星球，显示星球生命值
- 再次点击星球，出现防护层、飞船、攻击三个按钮

一些零碎的设定：

- 连接多个星球的防护层是圆角的多边形，如下：



- 发射探测飞船时，先选定飞船的方向，然后向后拖拽（蓄力）把飞船“弹出去”，可参照愤怒的小鸟。
- 核弹的发射方式：直接在屏幕上点击目的地，核弹即可朝着目标方向发出，但其运动轨迹会受到星球的引力的影响。