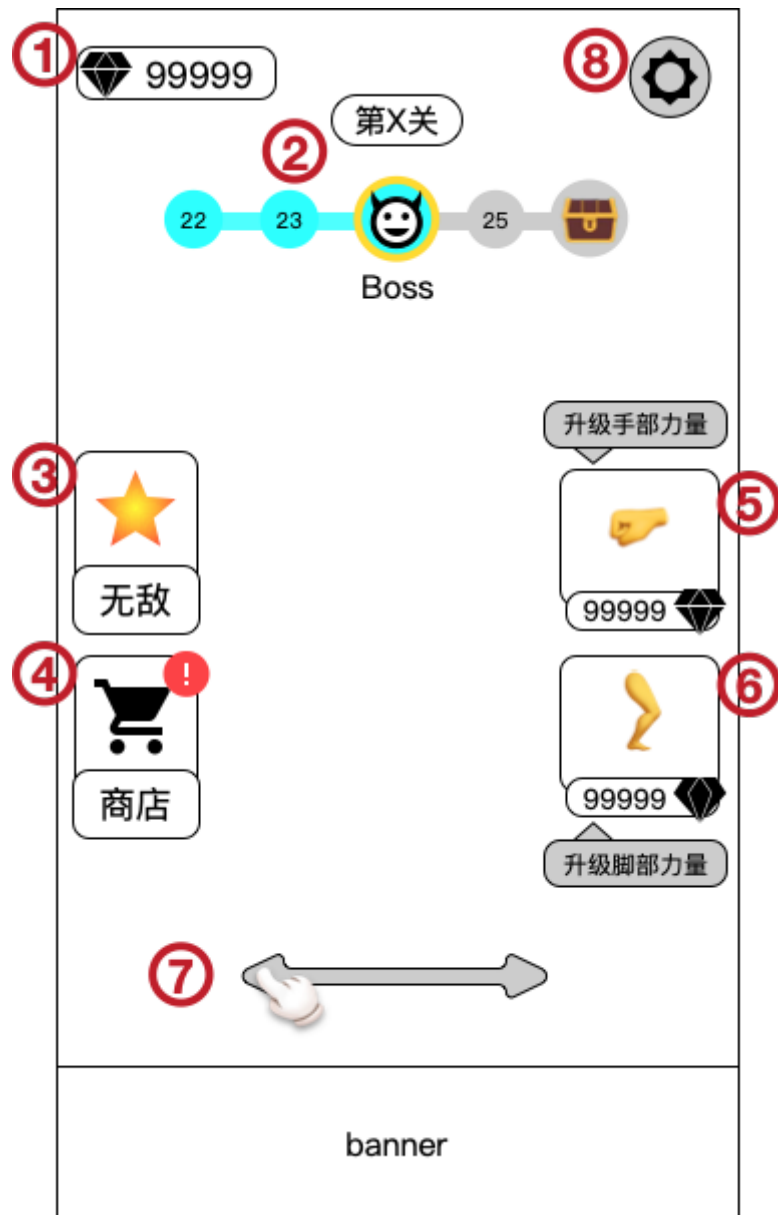


《奔跑吧巨人》 UI 说明

一、	主界面	2
二、	游戏界面	4
1、	界面流程说明：	4
2、	跑酷阶段界面	5
3、	翻倍倒计时界面	7
4、	打架阶段界面	8
1)	普通关卡	8
2)	Boss 关卡躲闪提示	10
3)	Boss 关卡攻击提示	11
三、	结算界面	12
1、	胜利界面	12
2、	失败界面	15
四、	宝箱界面	16
五、	皮肤解锁界面	18
六、	商店界面	19
1、	帽子界面	19
2、	鞋子界面	22
七、	无敌界面	23
八、	设置界面	24

一、主界面



1、钻石：

- a) 表示当前拥有钻石数量，显示在屏幕左上角。
- b) 最多显示为 5 个字符，当数字大于 4 位数时使用单位缩写。
 - 如：12345 应该显示为 12K、12345678 (12345K) 应该显示为 12M。

2、关卡信息：

- a) 顶部居中显示的是当前所在关卡名。
 - 显示格式：第 X 关。

b) 关卡进度显示规则：

- 最多显示 5 个关卡点。
- 关卡点分 3 种：
 - 普通关卡：内容显示关卡数字。
 - boss 关卡：内容显示为怪物图像，下方会显示“Boss”字样。
 - 奖励关卡：内容显示宝箱图像。
- 中间的关卡点为当前所在关卡点，外部会显示选中框。
 - 且中间的关卡点会有持续的呼吸效果（放大缩小）。
 - 当关卡数小于 3 或大于 N-3（N 是最大关卡数）时，当前关卡的节点不会居中，会根据关卡数左右偏移。
 - 例：总关数为 10，则第 1 关时当前关卡点在最左，第 2 关在第二个，29 关在第四个，30 关在第五个。
- 已经过关和当前关卡的底板会变蓝，后续关卡底板为灰色。
- boss 关卡和奖励关卡的图标会比普通关卡显示的更大。

3、无敌：

- a) 此位置是界面入口，点击后打开二级界面。（界面内容后续说明）
- b) 图标为七彩五角星。

4、商店：

- a) 此位置是界面入口，点击后打开二级界面。（界面内容后续说明）
- b) 图标为商场购物车。

5、拳击：

- a) 上方显示拳套（带击打冲击波）图标，下方显示当前升级所需钻石。
 - 当钻石不足时，底部显示视频免费的提示文字。
- b) 每 2 关（包括重玩）没有升级该技能时会有文字浮窗提示：“升级手部力量”。
 - 升级后文字提示消失。

6、脚踢：

- a) 上方显示脚踢（带击打冲击波）图标，下方显示当前升级所需钻石。
 - 当钻石不足时，底部显示视频免费的提示文字。
- b) 每 2 关（包括重玩）没有升级该技能时会有文字浮窗提示：“升级腿部力量”。
 - 升级后文字提示消失。

7、操作提示：

- a) 界面底部显示长条双箭头，手指在两个箭头之间来回移动。
- b) 当滑动屏幕开始游戏后消失。
- c) 滑动屏幕开始时同时能控制角色。

8、设置：

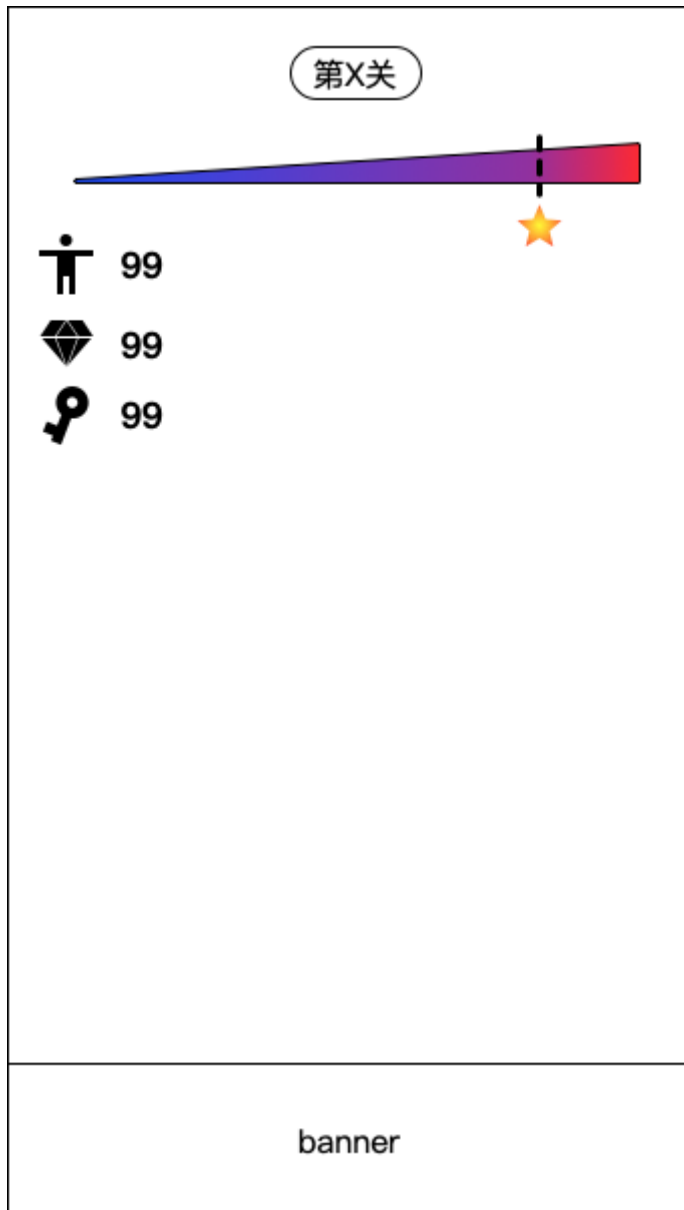
- a) 此位置是界面入口，点击后打开二级界面。（界面内容后续说明）

二、 游戏界面

1、界面流程说明：

- a) 游戏界面一共 3 种框架：
 - 跑酷阶段界面
 - 倒计时阶段界面
 - 战斗阶段界面
 - 这里又因为操作不同细分 3 个样式
- b) 每关游戏都分 2 个阶段：
 - 跑酷阶段：收集小人，壮大自身实力。
 - 打架阶段：挑战 boss，扩大奖励数量。

2、跑酷阶段界面



c) 顶部居中显示关卡信息。

- 显示格式：第 X 关。

d) 无敌能量进度条：

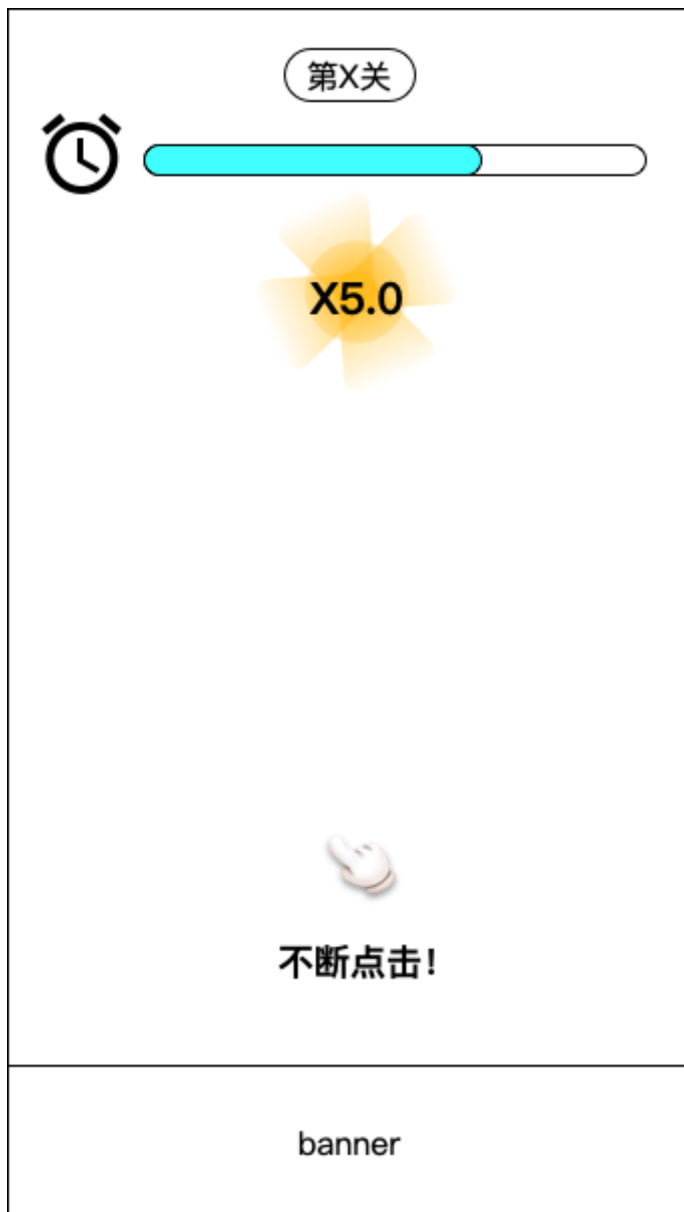
- 能量收集规则：
 - 每次正确吃到小人时能量增加，错误吃到小人时能量减少。
 - 特殊：在奖励关卡中吃到钻石会增加能量。
 - 当能量 > 80%时触发无敌，之后能量开始逐步减少，能量归零时无敌结束。

- 进度条 80%位置有无敌要求线。
 - 虚线下方会显示七彩五角星。
- 能量在增加时为纯色进度条，当触发无敌后进度条变为七彩。

e) 收集信息：

- 小人：
 - 每次正确收集小人数量+1，错误收集不会变化，最多显示 2 位数。
- 钻石：
 - 每次收集到钻石数量+1，最多显示 2 位数。
- 钥匙：
 - 角色收集钥匙后可收集+1，最多显示 2 位数。
 - 此数据会跨关卡保存，当数量=3 时，关卡结算后会进入宝箱界面。

3、翻倍倒计时界面



- a) 顶部居中显示关卡信息。
 - 显示格式：第 X 关。
- b) 时间倒计时条：根据时间逐渐流失的进度。
- c) 翻倍数：每次玩家点击都会增加倍数。
 - 背景有光效。
- d) 中下方显示点击提示动画。
- e) 该界面在奖励关卡和 boss 关卡的最后会出现。

4、打架阶段界面

1) 普通关卡



f) 顶部居中显示关卡信息。

- 显示格式：第 X 关。

g) 双方生命信息

- 左方显示玩家生命条，右方显示敌人生命条。
- 两条生命条分别居左、居右显示。
- 生命条一端会显示角色头像。

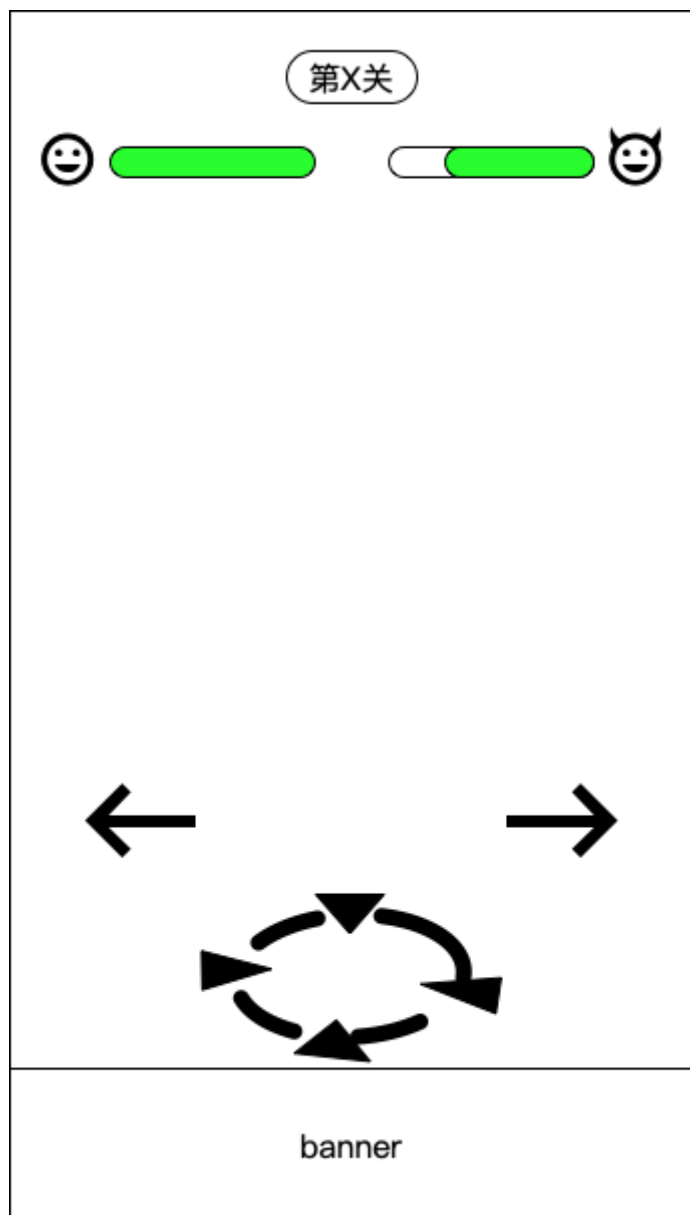
h) 点击提示

- 界面中下方显示点击提示动画。
- 动画下方显示文字：“不断点击！”。

i) 刺激点击进度

- 玩家每次点击进度条增加 15%，同时每 0.03 秒减少 1%。
- 进度条是七彩的。
- 进度条左侧显示火焰小人图标。

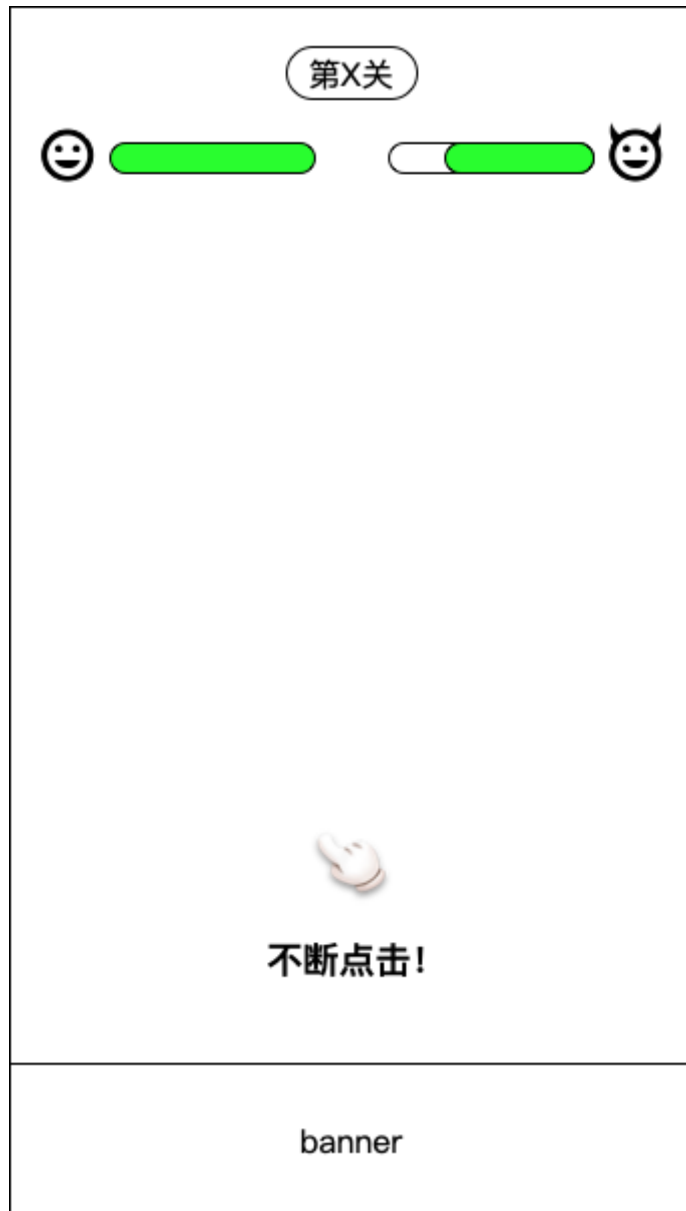
2) Boss 关卡躲闪提示



- a) 该提示是 boss 攻击阶段出现。
- b) 顶部信息与其他战斗界面一样，不再赘述。
- c) 在角色身体两侧显示左右两个人箭头，表示可躲闪的方向。
 - 箭头是 ui 层。
 - 每次 boss 起手攻击时出现，在角色做出闪避动作或被击前消失。
- d) Boss 攻击位置（角色脚下）会显示 boss 的攻击位置圈。
 - 目标圈显示在 3D 场景内。

- 每次起手攻击时更新目标圈位置，在 boss 进入眩晕时消失。

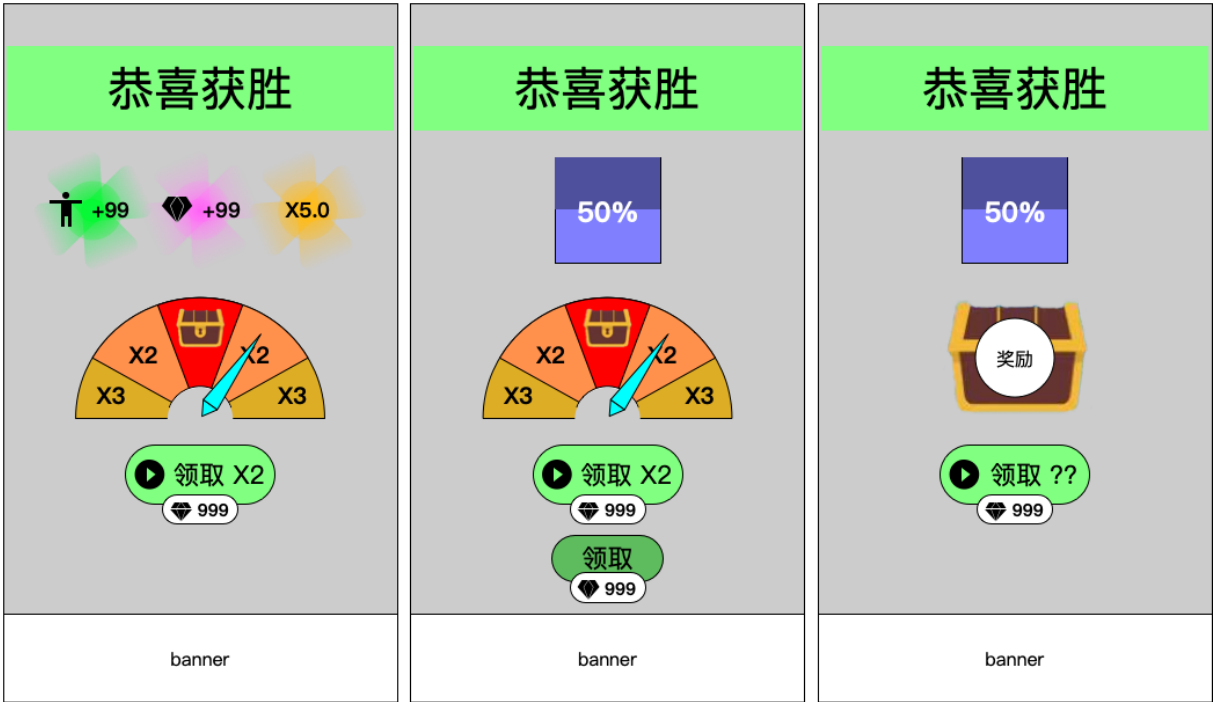
3) Boss 关卡攻击提示



- a) 该提示是 boss 眩晕阶段出现。
- b) 顶部信息与其他战斗界面一样，不再赘述。
- c) 下方隐藏原有的滑动提示，显示点击提示。

三、 结算界面

1、 胜利界面



- a) 界面流程
- 游戏结束先显示图 1。
 - 2 秒后会自动变为图 2。
 - 只有观看完整视频且指针指向宝箱时会出现图 3。
- b) 标题：恭喜获胜
- 标题有独特的底板颜色：绿色。
- c) 结算数据：
- 以下三个数据都是关卡中获得的
 - 小人收集数：有绿色背光。
 - 钻石收集数：粉色背光。
 - 踢飞人的加倍数：金色背光。
 - 数据从 0 累加到指定数字（1 秒），再停止显示 1 秒后消失。

- 结算数据消失后会在该区域显示皮肤收集进度。(图 2)

d) 基础钻石奖励计算

- 数量 = (本关小人收集总数 + 钻石收集总数) * 战斗阶段加倍数

e) 皮肤收集进度：

- 显示皮肤图标，根据收集比例一部分显示为亮色（另一部分使用蒙板）。
- 中间的比例数值与亮色区域每关增加 25%。
 - 每次增加进度需要“增加过程的表现”1 秒。

f) 翻倍盘

- 盘面分为 5 个区域：
 - 中间是宝箱区域，向两侧延伸是 2 倍和 3 倍区域。
 - 3 种区域分别使用 3 种颜色。
 - 每个区域 36°。
- 指针会一直匀速摆动，速度不快。
- 指针停留在不同位置会影响下方钻石的翻倍数或得到其他奖励。
- 当指针停留在宝箱上时会隐藏奖励盘，并播放动画。(图 3)
 - 先隐藏翻倍盘
 - 显示闭合的宝箱
 - 宝箱打开（里面装满钻石）
 - 宝箱中间显示奖励图标
 - 宝箱消失
 - 播放钻石飞入效果
- 宝箱内能开出的内容有：皮肤、钻石、钥匙。

g) 视频领取按钮

- 点击按钮会直接拉取视频广告。（没有则默认观看成功）
- 观看完整视频后会获得指针指向位置的相应奖励，同时底部会播放礼花特效。

- 确定奖励后会播放钻石飞入效果。
- 非完整观看视频返回时继续停留在该界面。
- 按钮上有视频图标和文字提示：
 - 文字提示部分的“X2”部分会随翻倍盘内指针指的位置变化。
 - 变化内容有 3 种：“X2”、“X3”、“??”。
- 底部也会根据翻倍情况显示最终获得的钻石数量。
 - 当指针指向宝箱时显示“???”。
- 特殊：指针指向宝箱时，除了获得宝箱奖励，还会获得 2 倍钻石奖励。

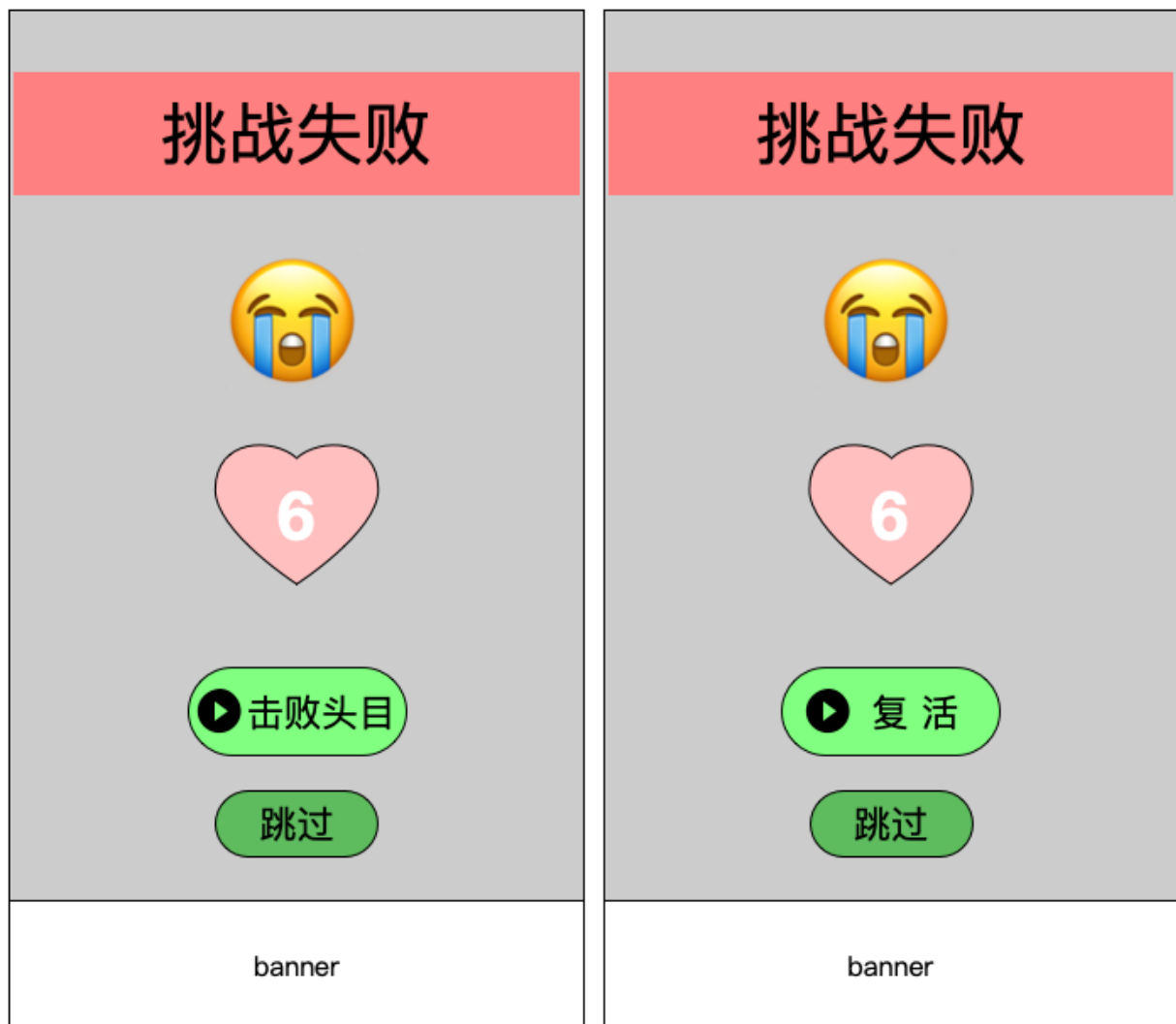
h) 普通领取按钮

- 该按钮在界面打开 2 秒后才会显示。
- 点击按钮会直接获得基础钻石奖励，同时播放奖励飞入效果。
- 当玩家观看完整视频返回时会隐藏这个按钮。

i) 钻石飞入效果

- 在按钮位置显示一些分散的钻石。
- 在界面左上角（与主界面位置一致）钻石数据板。
- 钻石从按钮位置逐渐飞入数据板位置。

2、失败界面



a) 界面流程：

- 在跑酷阶段死亡时显示图 2。
- 在战斗阶段死亡时显示图 1。

b) 标题：挑战失败

- 标题有独特的底板颜色：红色。

c) 失败表情：显示一个哭脸的图片

d) 倒计时

- 心形图片会持续模拟心脏跳动（放大缩小）。
- 时间从 10 秒开始倒计时。

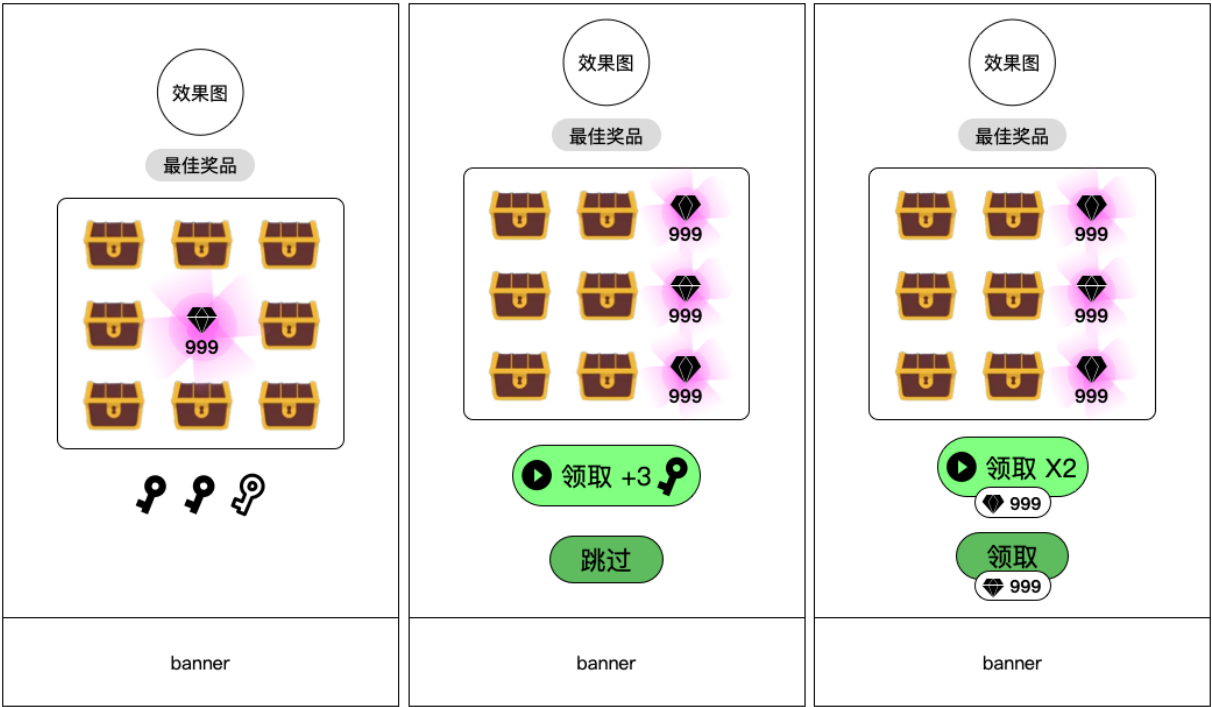
- 倒计时的同时，心形内会有灰色的进度逐渐向下减少。
- 倒计时结束后自动返回主界面。

e) 视频按钮

- 根据不同失败情况，按钮显示“击败头目”与“复活”两种文字样式。
- 点击后会主动拉取视频广告。（没有则默认观看成功）
- 完整观看视频后返回游戏界面继续游戏。
 - 非完整观看视频返回时则继续倒计时。

f) 跳过：点击后直接返回主界面

四、宝箱界面



1、界面流程：

- a) 触发时先出现图 1。
- b) 3 把钥匙用完时出现图 2。
 - 看视频领取新的钥匙时会返回图 1。
- c) 当“9 把钥匙用完”或选择“跳过”时进入图 3。

2、顶部显示本次开宝箱的皮肤奖励展示效果。

a) 下面会显示文字标签“最佳奖品”。

3、宝箱区

a) 显示 9 个宝箱。

b) 点击宝箱有“打开宝箱”小动画。

c) 奖励有钻石和皮肤两种。

- 钻石下方会显示数量，最多 3 位数。

- 皮肤下方不会显示数量。

d) 打开获得的物品会在背后有光芒效果。

4、钥匙

a) 一次会显示 3 把钥匙。

b) 钥匙有两种状态：

- 实心：还未被使用。

- 空心：已经被使用。

5、视频领取钥匙

a) 成功观看视频则获得 3 把钥匙，无获得表现。

b) 界面会返回到图 1。

c) 当使用完 9 把钥匙后不会再出现这个按钮。

6、视频翻倍

a) 成功观看视频可获得已开宝箱的总钻石数 X2 数量的钻石。

b) 最终获得钻石数量会显示在按钮上。

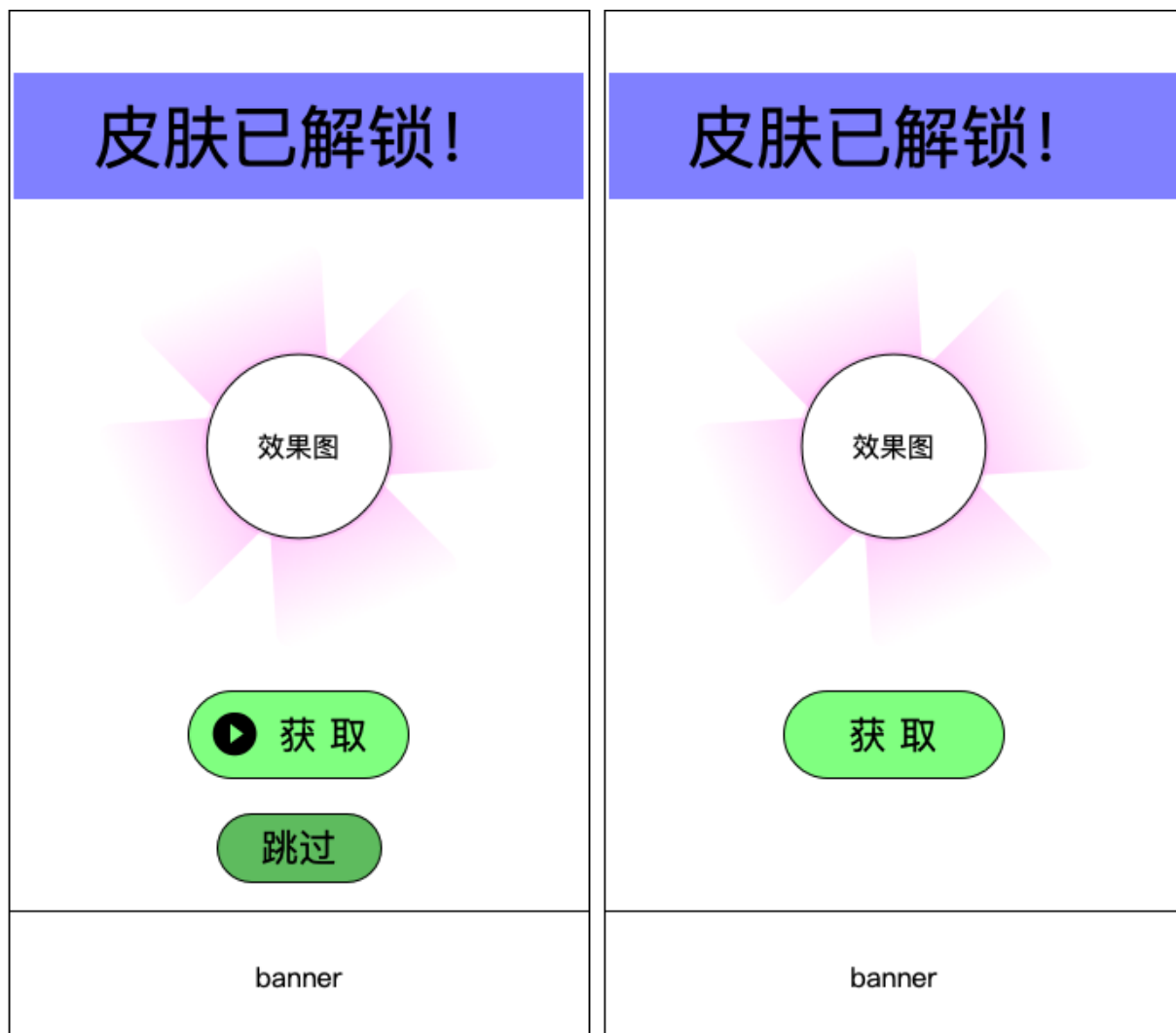
c) 观看完整视频返回时会播放钻石飞入效果。

7、跳过：点击后进入图 3 界面。

8、普通领取：点击后直接获得基础钻石奖励。

a) 同时播放钻石飞入效果。

五、皮肤解锁界面



1、界面流程

- a) 通过关卡进度解锁皮肤时进入图 1
- b) 当宝箱开出皮肤时会进入图 2

2、标题：皮肤已解锁！

- a) 标题有独特的底板颜色：紫色。

3、皮肤效果展示，有动态背光效果。

4、视频获取按钮

- a) 点击后拉取视频广告，完整观看后可获得皮肤（同时会自动穿戴该皮肤），并跳转至主界面。

b) 未完整观看则会返回本界面。

5、普通获取按钮

a) 点击后直接获得皮肤（同时会自动穿戴该皮肤），并跳转至主界面。

6、跳过：点击后直接跳转至主界面。

六、商店界面

1、帽子界面



a) 数据板：

- 数据板的位置与内容规则与主界面一致。

b) 标题：商店

c) 商品区

- 每页显示 9 个商品。
- 商品显示状态一共 4 种：
 - 未解锁：
 - 皮肤还未在关卡中解锁。
 - 带锁的图标，看不到皮肤样式。
 - 已解锁未拥有：
 - 通过通关关卡已经解锁皮肤，但未看视频拥有。
 - 灰色图标，可以看见皮肤样式。
 - 已拥有：
 - 有三种拥有方式
 - ◇ 在关卡中解锁并看视频获得
 - ◇ 宝箱中开出
 - ◇ 商店用钻石随机购买
 - 亮色图标，可以看见皮肤样式。
 - 当前装备：
 - 已拥有的皮肤中目前穿戴在角色身上的皮肤。
 - 绿色底板且带有勾标志。
- 每次点击已拥有的皮肤，则立即选中并且穿戴。

d) 页标

- 当前设定为 3 页，即 3 个点。
- 实心点表示当前所在的页，空心表示其他页。

- 分页通过左右滑动查看。

e) 钻石购买皮肤按钮

- 点击按钮会消耗一定数量钻石随机获得一个已解锁未拥有的皮肤。
 - 成功购买皮肤时会立即选中并穿戴。
- 当钻石不足或皮肤全解锁时按钮会灰置，不可点击。
- 钻石需求量会随购买次数增加而变多。
 - 公式： $100 \times 1.2^{(\text{次数}-1)}$

f) 分页按钮

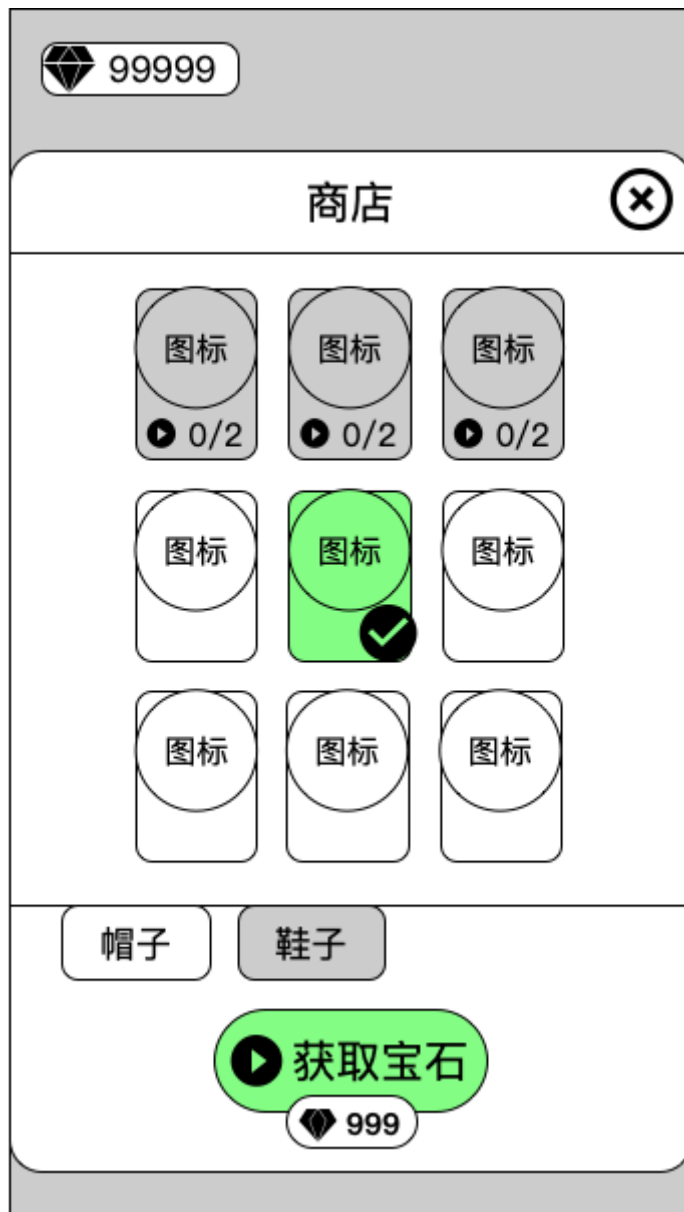
- 当前分页有 2 个：帽子、鞋子。
- 打开界面时默认选中的分页是第一个的帽子。
- 选中的分页按钮是亮色，未选中的是灰色。

g) 获取钻石按钮

- 点击按钮直接拉取视频广告，完整观看视频后可获得相应钻石。
- 按钮上会显示可获得钻石的数量。
- 获得钻石的数量会随购买次数增加。
 - 公式： $100 \times 1.2^{(\text{次数}-1)}$

h) 关闭按钮：点击后关闭当前的二级界面。

2、鞋子界面



- a) 鞋子界面大部分内容与帽子界面一致，不再赘述。
- b) 商品区
- 鞋子一共 9 个，所以无分页。
 - 每个商品都只能通过看视频获得，且独立计算。
 - 图标下方的显示格式：当前观看视频数/总视频次数。
 - 看视频满足次数时会解锁相应皮肤，同时选中并直接穿戴。
 - 商品有 3 种显示状态：

- 未解锁：灰色消失
- 已解锁：亮色显示
- 当前装备：绿色显示并带有勾标志

七、无敌界面



- 1、界面流程：
 - a) 在主界面左侧入口打开的二级界面。
- 2、标题：无敌状态

3、效果图：

a) 突出无敌的人物形象。

4、提示文字：观看视频变身无敌状态！

5、视频按钮

a) 点击按钮拉取视频广告。

b) 完整观看广告则关闭界面立即开始游戏，且获得无敌状态。

- 直接获得 80%的能量，同时设置体积为 35。

c) 未完整观看视频返回时依旧停留在本界面。

6、关闭按钮：点击后关闭当前的二级界面。

八、设置界面



1、界面流程：

a) 在主界面右上角入口打开的二级界面。

2、标题：设置

3、可设置内容

a) 震动：游戏中手机震动效果，默认开启。

b) 音乐：包括背景音乐和音效，默认开启。

c) Debug：开启 Debug 模式，默认关闭。

d) 设置的内容需要保存在缓存中。

4、开关按钮：

a) 开启：底色为绿色，白色圆点居右。

b) 关闭：底色为灰色，白色圆点居左。

5、关闭：点击后关闭当前的二级界面。