# 概要设计

**系统功能图：**

**主游戏：**

**游戏背景：**

开场漫画：以方块人为主角的几何星人们环顾自周，发现自己身在不熟悉的星球，他发出了信号，等待救援。

该星球想抓住方块人做科研，想抓住方块人，奈何方块人武力高强，只好制作了种种迷宫想围住方块人。人需要越过种种迷宫，找到接他的宇宙飞船。

10关结束。漫画：他收到了来自宇宙飞船接他的信号，同时他发现了想要阻挠宇宙飞船的地方战斗机，他需要击毁战斗机，保证宇宙飞船的安全。击毁后播放漫画：主角击毁敌机掉入森林，进入另一个主题。

20关结束。漫画：越来越接近宇宙飞船了，此时有大量敌人想包围他，但与此同时也有少数几何星人，从宇宙飞船上下来，援助他。需要点掉敌人，保护方块人。

30关结束。漫画：宇宙飞船就在上方。但是地形复杂，他需要建一个让宇宙飞船停的平台。读条游戏成功一次，平台升高一点。

**游戏陈述：**

玩家扮演几何星人某一主角。在设定的关卡中避开方块和怪物到达目的地。每十关出现一个特殊剧情，必须根据剧情进行特殊关卡才能通关。通关普通关卡后根据通关时间可获得一定数量金币；通关特殊关卡可根据特殊关卡分数加成获得金币。金币可用作购买游戏道具使用。

\*每次开始前提供关卡选择，选择完毕后弹出道具装入界面，游戏开始。

**游戏制作：**

该游戏重点在于关卡设置。

\*这里有一个玩家体验问题：人物的移动应不应该连续个人觉得挺值得讨论。

**通关奖励：**

设置一个计时器，按计时结果给分数，分数达到一定值可换金币。特殊关卡根据特殊关卡得分加成金币数量。

**商店商品：**

1换角色：提供多个角色供玩家选择，需要金币待定

2保护罩：打开一次保护罩，无效化一次撞击(包括怪物攻击一次)。

3加速：关键时刻可开启加速，增加速度。持续时间待定,增加速度值待定。

4减速：可减缓行动速度。持续时间，减缓速度值待定。

5抵消死亡一次：碰撞死亡后原地复活。无敌持续时间待定。

**特殊关卡说明：**

1 摧毁敌机：每次出现一部敌机。给定发炮次数，力量槽，角度调整板。每击中一次敌机增加一定量金币，然后新生成一部速度较快的敌机，并且出现高度随机。（敌机速度，高度，增加金币量，发泡次数待定）。

2 突破重围：满屏随机出现敌人和自己人要求玩家快速点击摧毁敌人，避开自己人，根据限定时间内摧毁的敌人数量给定金币。(时间待定，金币数待定)

3 登上飞船：有一个可移动平台，需要玩家把平台移动至顶部。给定移动力量条，当力量条到达最合适界限时平台移动最远距离。连续出现三次力量条，根据三次总和给定金币。(力量条移动速度，平台移动距离待定).

三关皆设定最低界限分数，若没有达到分数，第10关重玩。