# 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。于是他冲向了研究室的炮台…

通过艰辛的战斗，方块人击毁了敌人的战斗机的同时从通过炮台的发射高处逃离了研究室，坠入了包围着研究室的神秘森林…

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方块人从宇宙飞船上下来，援助他。需要点掉敌人，保护方块人。

奋战多时，终于换来了敌人一个缺口，团结的方块人同胞协力阻击敌人，主角得以从缺口先行一步，逃出森林，看到了这个星球的真正面目…

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。

**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。