**L1游戏界面设计**

* 开始界面：

**进入游戏后所展示的第一个界面。**

由背景图，LOGO，开始游戏，分享，排行榜组成

* 科技界面，科技升级确认框：

**强化玩家，提升科技的界面。**

车间界面由背景图及科技树组成，科技树分4大系统，每个系统下有若干点击框，对应不同的科技，点击框体弹出科技升级弹框，弹框包含：

科技说明，当前科技等级，“研究”按钮。

* 结束界面：

游戏界面界面，包含当前得分，历史最高分，排行榜， 分享，重新开始

* 战斗场景：

**玩家操纵飞船战斗的场景。**

场景内包含的元素有：

1.玩家飞船

2.玩家操作按钮，包括“机枪”，“充能”。

3.敌人飞船（种类待定）

4.陨石等障碍物

5.各类子弹导弹飞行物

**L1游戏战斗系统**

* **玩家：**

1.采用重力感应方式，通过调整移动设备在空间中的角度来控制飞船左右移动。

3.开启机枪功能后，激活机枪按钮，按下可发射子弹，再次按下停止发射，子弹数 量有限。

4.开启充能系统后，激活充能按钮，持续按住按钮会进入充能状态，放开按钮发射， 发射完后进入冷却计时。（如果充能时间过长，会导致过载，发射失败并进入更长的冷 却计时）。

5.开启护盾系统后，激活护盾按钮，按下按钮激活护盾，护盾会持续一定时间，在 护盾持续时间内，飞船免疫一切伤害。在按下按钮的同时，按钮将会进入冷却计时。

6.开启修理系统后，激活修理按钮，按下按钮会给飞船回复一定量的HP，并进入冷 却计时。

7.开启推进系统后，激活加速按钮，按下按钮会切换按钮状态：加速>定速>关闭，依序循环，并消耗燃油。

8.飞船具有HP,HP为0时，战斗失败。

* **敌人：**

按体型可分为大型，中型，小型三类，体型越大，HP值越高。

按行动AI可分为：

自毁型，以自毁方式向玩家飞船撞击。

路过型，左右穿过，或者上下穿过，间隔发射子弹。

游荡型，有自己的行动逻辑，除非被消灭，否则一直存在于场景内。

潜藏型，通过依附在陨石上，来规避玩家对其的伤害。

守卫型，固定于场景内的炮台，定时向玩家射击。

巨型：持续攻击玩家，高HP，跟陨石一样穿越屏幕。

* **陨石：**

陨石的HP普遍高于中小型敌人

开启燃气收集科技后，击破陨石会掉落燃气资源，用于飞机加速。

某些敌人可以通过依附在陨石上来规避玩家伤害，必须击破陨石才能对敌人其造成伤害。

**L1游戏科技系统**

科技系统是玩家通过消耗科技点，解锁更多功能，提升自身战斗力的系统。

科技系统由4条分支科技组成。

每条分支的首位科技为激活科技装置，在激活后，战斗界面将解锁此科技装置的按钮。

首位科技激活后，将开启后续的强化科技，研发强化科技，可以提升对应科技装置的性能。

**机枪系统：**

**按下按钮激活机枪，再次按下关闭。**

**机枪激活时，每秒消耗5点弹药，关闭时，弹药以1点每秒的速度恢复。**

重机枪：激活机枪系统，弹药存储上限为150。

散射1：一次同时发射2枚子弹，但只消耗一枚。

散射2：一次同时发射4枚子弹，但只消耗一枚。

散射3：一次同时发射6枚子弹，但只消耗一枚。

弹药收集：激活此科技后，击毁敌机将有几率掉落弹药，可以收集。

弹匣扩容：扩大弹药存储上限为300。

弹药强化：子弹造成的伤害提升50%。

**充能炮系统：**

**按下按钮会进入发射前充能状态，松开按钮发射并进入30s冷却。若充能时间过长会导致发射失败强制进入过载状态，冷却时间增加15s。**

冲能炮：激活充能炮系统。

冷却1：缩短充能炮10s冷却时间。

冷却2：缩短充能炮10s冷却时间。

急冷：过载状态不再触发冷却。

**等离子护盾：**

**被动技能。**

护盾：激活等离子护盾系统，可抵挡1次伤害，护盾被击破后，若10秒内未受到伤害，护盾将再次激活。

爆破：护盾消失时，对全屏敌人造成伤害。

**深空鱼雷：**

**手指滑动屏幕，可往前投射一枚鱼雷，鱼雷在1S后爆炸，对大范围的敌人造成高额伤害。**

轰炸：激活后，可存储最高5上限的鱼雷。击杀敌人有几率掉落鱼雷，可收集。

折跃：任意位置投射。