L1游戏界面设计

* 主界面：

**进入游戏后所展示的第一个界面。**

由背景图，LOGO，及三个按钮构成，三个按钮分别是：

1.任务

按下后打开 任务界面，选择对应任务并确认后会进入战斗场景

2.科技

按下后打开 科技界面。

3.挑战

按下后打开 挑战界面。

* 任务界面：

**展示玩家当前的任务信息。**

由背景图， 两个Tab标签，一个任务列表组成。

两个Tab标签名为“主线”，“悬赏”，按下对应标签会刷新对应任务任务列表。

任务列表由一系列任务条组成，任务条包含：任务名字，通关评价，“详情”按钮。

点击对应任务条上的“详情”按钮，会弹出任务详情弹框，包含:

任务名，任务描述，任务奖励，历史最佳，“接受”按钮。

* 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6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。

科技树初步设计如下：

1.机枪系统

解锁，强化火力，弹药补给

2.飞弹系统

解锁，解锁触点任意，解锁跟踪，强化火力，弹药补给

3.冲能炮系统

解锁，缩减冷却,强化火力

4.推进系统

解锁，强化持续时间

5.等离子护盾

解锁，强化持续，冷却缩减，爆破

6.自动修理系统

解锁，强化回复值，强化冷却，强化装甲

* 挑战界面：

**展示实力的界面。**

由背景及以下功能显示组成：

1. 微信好友排行
2. 历史最高分
3. 开始挑战按钮

* 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”，“护盾”，“修理”，“推进”。

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

操作方式：

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移动。

2.开启飞弹功能后，使用手指上滑方式发射一枚飞弹，飞弹数量有限。

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，按下按钮会加快场景移动速度，缩短通关时间， 相应的，闪避难度也会加大。

玩家飞船：

敌人：

类型：小（单炮台，双炮台，四炮台），中（），大（）

场景元素：

敌我子弹：

小心规避

陨石：

击破可获得陨铁

资源：1.陨铁 2.水晶 3.各类弹药 4.强化材料

获取方式：1.场景随机出现（陨铁，水晶），可收集。

2.击破场景中的陨石可获得陨铁

3.通关任务奖励可获得水晶

4.击杀敌人有几率掉落弹药，可收集。

5.击杀中大型敌人有几率掉落强化材料，可收集。