**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

**L1游戏美术需求**

* 4个UI界面的设计，**主界面，任务界面，科技界面，挑战界面**。（根据界面设计来做）
* 2个弹框的设计，**任务详情弹框，科技升级弹框**。（根据界面设计来做）
* 24个128X128 矩形科技图标。
* 128X128 圆形技能按钮（5-7个），64X64 资源图标（2-4个）
* 玩家飞船设计（1-3个），敌方飞船设计（5-8个），陨石障碍物设计（3-5个），飞弹（3-5类）。

**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。

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，陨石被击破后，会寻找下一个没被依附的陨石。

驻场BOSS型，单独设计AI。

* **陨石：**

陨石的HP普遍高于中小型敌人

击破陨石后有几率获得资源。

陨石有若干类型，不同类型HP不同，击破后获得的资源也不同。

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。

* **场景内的资源：**

1.陨铁 2.水晶 3.各类弹药 4.强化材料 5.瞬时强化道具

获取方式：

1.场景随机出现（陨铁，水晶，瞬时强化道具），可收集。

2.击破场景中的陨石有几率获得陨铁。

3.击杀小型敌人有几率掉落弹药。

4.击杀中型敌人有几率掉落弹药，瞬时强化道具，可收集。

5.击杀大型敌人有几率掉落强化材料，可收集。

6.通关任务会奖励水晶。

**L1游戏任务系统**

任务系统是玩家刷取强化材料的唯一渠道，玩家通过接受任务进入战斗场景击杀敌人获得奖励，成功完成任务后，也将依据通关评价，获得对应级别的报酬。

通关评价为1星，2星，3星。

游戏内任务分为主线，悬赏两大类。

**主线：**

主线任务一共有6条，每个主线任务对应一条科技树。

完成主线任务后，会解锁对应科技树，并且解锁对应的悬赏任务。

主线任务只能完成一次。

**悬赏：**

悬赏任务分三个类别：

竞速：在指定时间内通关关卡，时间越短，评级越高。

收集：在关卡内收集资源，收集数越多，评级越高。

击破：消灭指定类型的敌人，消灭越多，评级越高。

悬赏任务可完成多次，达成最高评价有几率奖励高级材料。

**L1游戏科技系统**

科技系统是玩家通过消耗强化材料来研发科技，解锁更多功能，提升自身战斗力的系统。

科技系统由6条分支科技组成，只有完成对应主线任务后，才能激活对应的科技装置。

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：**

按钮在下方中央位置，按下按钮激活机枪，再次按下关闭。

激活：激活机枪系统。

强化火力：3级，增加机枪子弹造成的伤害。

弹药补给：3级，每间隔一段时间自动补充弹药库。

无尽：弹药无限。

**飞弹系统：**

通过手指垂直方向滑屏来生成飞弹，飞弹在玩家飞船位置生成，并持续加速往前发射。

激活：激活飞弹系统。

强化火力：3级，增加飞弹造成的伤害。

弹药补给：3级，每间隔一段时间自动补充弹药库。

折跃：在触点位置折跃飞弹。

**充能炮系统：**

按钮在屏幕下方左2位置，按下按钮会进入发射前充能状态，松开按钮发射并进入冷却。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。

激活：激活充能炮系统。

缩减冷却：3级，缩短充能炮的冷却时间。

强化火力：3级，强化充能炮火力。

急冷：过载状态不再触发冷却。

**推进系统：**

按钮在屏幕下方左1位置，按下按钮会进入持续加速状态，松开按钮停止加速并进入冷却。

激活：激活推进系统。

缩减冷却：3级，缩短加速的冷却时间。

强化引擎：3级，提升加速度。

偏移：加速状态下，受到的伤害减少。

**等离子护盾：**

按钮在屏幕下方右1位置，按下按钮即开启护盾，并进入冷却。

激活：激活等离子护盾系统。

强化持续：3级，增加护盾持续时间。

冷却缩减：3级，缩短护盾冷却。

爆破：护盾消失时，对周围敌人造成伤害。

**自动修理系统：**

按钮在屏幕下方右2位置，按下按钮即开启修理，并进入冷却。

激活：激活自动修理系统。

强化回复：3级，提升修理的HP量。

冷却缩减：3级，缩短修理冷却。

急救：生命值掉0时，恢复至30%，只能触发一次。

**L1游戏挑战系统**

在挑战系统内，玩家可以进入高难度模式下的战斗场景，并且没有终点，玩家在场景下的存活时间越长，获得的积分越高。

在挑战系统内，还可以查看微信朋友的积分情况，以及排行榜排名。