场景物品需求：

1. 主角飞船
2. 僚机
3. 已方子弹样式6种（普通子弹（刚激活机枪时），散弹，贯通弹，充能炮，鱼雷（轰炸那个），僚机子弹），建议冷色调为主
4. 敌方子弹样式2种（需要一种圆环形的），建议用暖色调以便和己方子弹作区别。
5. 陨石
6. 金币
7. BOSS飞船（2种）
8. 中型敌人和小型敌人（从前期设计草图中挑）
9. 定时炸弹
10. 循环背景，640\*1280，jpg格式

场景UI需求：

1. 摇杆
2. 摇杆生产区域
3. 科技树按钮
4. 强化按钮（备选）
5. 子弹切换按钮
6. 充能状态
7. 得分
8. 金币