**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。

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。**

1.重机枪：激活机枪系统，弹药存储上限为150。

2.散射1：一次同时发射2枚子弹，但只消耗一枚。

3.散射2：一次同时发射4枚子弹，但只消耗一枚。

4.散射3：一次同时发射6枚子弹，但只消耗一枚。

5.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。

6.弹匣扩容：扩大弹药存储上限为300。

7.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。**

8.冲能炮：激活充能炮系统。

9.冷却1：缩短充能炮10s冷却时间。

10.冷却2：缩短充能炮10s冷却时间。

11.急冷：过载状态不再触发冷却。

**等离子护盾：**

**被动技能。**

12.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。

13.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。**

14.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。

15.折跃：任意位置投射。

**科技页面设计如下页图所示，说明如下：**

1. 蓝色区域为屏幕区域，设计分辨率大小为960\*640。
2. 白色底区域为科技树页面区域（非全屏），长宽比例应和设计分辨率相等，例如：900\*600，但具体多大，则在设计时进行衡量。
3. 科技树区域共有15个科技背景图标背景底，以及11个箭头组成，布局应如图所示，位置需要在设计时进一步衡量调整。
4. 科技图标背景底 和 箭头 都是直接画在页面上的，科技图标背景底尺寸在设计时根据科技树区域大小自行确定，最终整个界面导出一张整图png 和一个关闭按钮图片png即可，但要保留PSD文件以防后面更改。
5. 科技图标共需15个，大小应略小于 科技图标背景底。
6. 科技图标ID对应位置已标记上，与上方黄字科技名字的ID对应。

**科技出框设计如下页图所示，说明如下：**

1. 弹出框不需要关闭按钮，点击空白处即关闭。
2. 科技激活状态区域会有三种状态，分别为：已激活（美术字），科技点不足（美术字），激活（按钮），需要导出三张不同的状态图片。

科技激活状态

科技详情描述

科技名称

科技图标

科技树弹出框底

TIPS文本框

剩余科技点文本框

科技树背景底

Tips背景底

关闭按钮

科技树标题文本框

7

4

2

3

5

6

11

15

14

13

9

1

10

8

12