

《幽灵射手》ui 说明

一、主界面



- 1、顶部中间显示游戏名称：幽灵射手。
- 2、右上方是“设置界面”入口。
- 3、界面中间是关卡切换区。
 - a) 目前只有“幽暗城堡”一个关卡中选择。

b) 显示内容：名称、图标、记录。

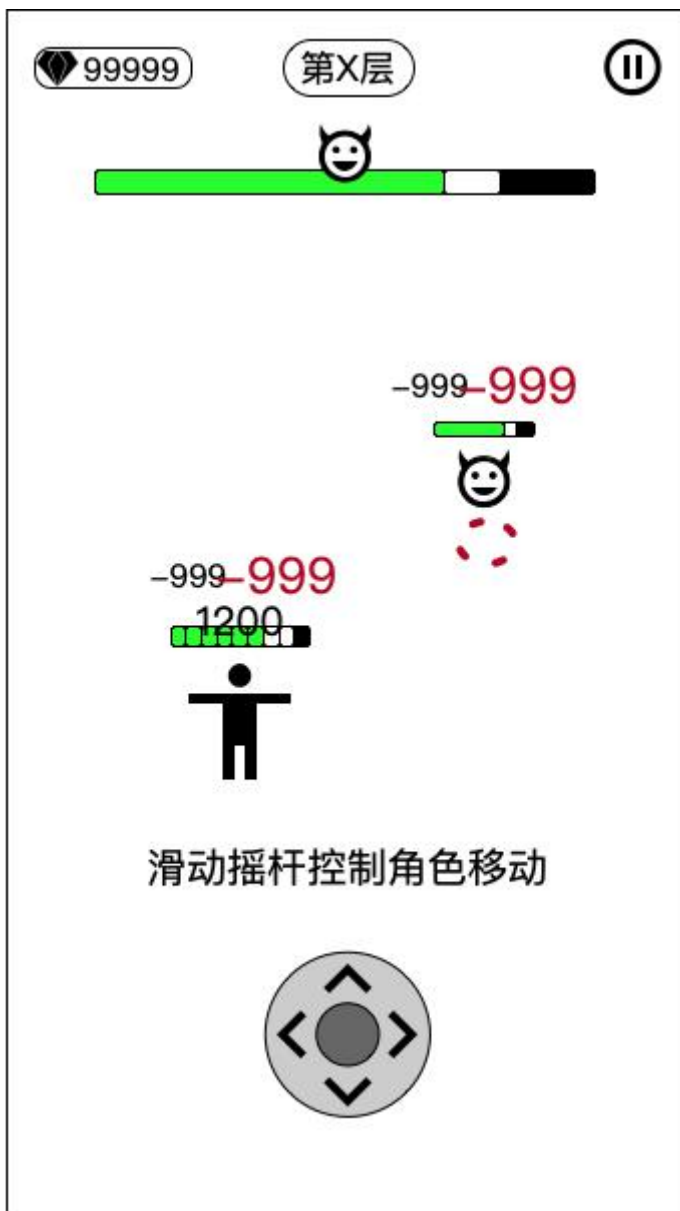
c) 点击两侧的按钮会切换关卡信息。

- 当某一个方向没有下一个选项时，相应方向的切换按钮会隐藏。

d) 最强记录：每次有超越上次记录的成绩时就会被记录。默认为 0 关。

4、底部是游戏开始入口，点击后进入相应大关。

二、游戏界面



1、资源展示：

a) 表示当前拥有金币数量，显示在屏幕左上角。

b) 最多显示为 5 个字符，当数字大于 4 位数时使用单位缩写。

- 如：12345 应该显示为 12K、12345678（12345K）应该显示为 12M。

2、当前层数：

a) 显示当前角色所在的层数，初始为第 1 层，需要支持显示 3 位数。

3、暂停：

a) 点击后打开暂停界面，游戏内容会暂停。

4、血条规则：

a) 血条位置：

- boss 血条：

- 固定显示在 UI 上方，不会跟随怪物。

- 主角进入 boss 关时就会直接显示。

- 小怪血条：

- 小怪被攻击后才会显示，且如果 3 秒未被攻击则会隐藏。

- 小怪的血条会显示在怪物的头顶，跟随怪物移动。

- 主角血条：

- 主角的血条会一直显示在角色的头顶，且跟随移动。

- 血条上会显示具体的生命值。

- 血条会以每 200 血画一条标识线。

- 从血条左侧开始，每（200/生命总值）%画一条线，超过 100%不再画线。

b) 血条表现：

- 血条的底框统一为黑色。

- boss、小怪的当前血条为红色，主角为绿色。

- 每次扣血时，在两个生命差值间有白色的进度条，每 10 毫秒以总值的 1%的速度减少。

- 血条一开始是固定长度，当标示线的间隔到达最低时，会以增加血条长度的方式表示生命量。

5、生命变化提示：

a) 显示：

- 加血时数字前显示为“+”号，且为绿色。
- 普通扣血时数字前显示为“-”号，且为白色（暂定）。
- 暴击扣血时数字前显示为“-”号，且为红色。

b) 动画：

- 以下方案是模拟过程，可以修改为更好的实现逻辑。
- 数字会从角色头顶从小变大同时上移，达到最大时位置不动，接着缩小停留 X 秒，最后逐渐透明消失。
- 数字从小到大的移动过程中会有 3 个方向的不同：向左上，向上，向右上。
- 每个数字变化的路线都从以上三种中随机。

6、文字提示：

- a) 玩家进入第一关时显示，显示在虚拟摇杆上方，在玩家操作后消失。
- b) 文案：滑动摇杆控制角色移动。

7、虚拟摇杆：

- a) 显示 4 方向的摇杆盘，默认显示在中下方。
- b) 当玩家操作时会在点击位置出现大盘，再以这个大盘的中心位置作为方向判断。
- c) 但大盘只会在屏幕下方区域出现。

三、技能选择界面



- 1、该界面是二级弹窗，底部需要压黑。
- 2、顶部提示语：
 - a) 选个你喜欢的超能力吧！
- 3、技能展示区：
 - a) 同时展示 3 个技能，显示其图标、名字和说明。
 - 技能选择：从所有技能里排除已获得的技能后选择。
 - b) 点击技能图标即认为是成功选择。

- 4、放弃：
- a) 放弃获得技能的权利，但是会获得 50 金币。
- 5、刷新：
- a) 成功观看视频后重新选择 3 个技能。
 - b) 重新选的规则依旧是：从所有技能里排除已获得的技能后选择。
- 6、注：只有玩家选择技能或放弃后界面才会关闭。

四、商店界面



- 1、该界面是二级弹窗，底部需要压黑。
- 2、左上角显示当前金币拥有量。
 - a) 显示在压黑的上层。
- 3、提示语：
 - a) 来看看一定有你想要的~
- 4、技能展示区：
 - a) 同时展示 3 个技能，显示其图标、名字、说明和价格。
 - 技能选择：从所有技能里排除已获得的技能后选择。
 - 金币不足以购买的技能，价格会显示红色。
 - b) 点击技能图标即认为是选择，同时检查金币是否充足。
 - 金币充足：成功购买。
 - 金币不足：浮窗提示“金币不足”。
- 5、刷新：
 - a) 成功观看视频后重新选择 3 个技能。
 - b) 重新选的规则依旧是：从所有技能里排除已获得的技能后选择。
- 6、关闭：
 - a) 点击后关闭当前二级窗口。

五、暂停界面



- 1、该界面是二级弹窗，底部需要压黑。
 - a) 开启该界面时游戏里所有内容都会立即暂停。
- 2、标题：暂停
- 3、技能说明区：
 - a) 显示名称、图标、说明 3 个内容。
 - b) 说明显示支持 30 个字。
 - c) 当玩家选择下方技能时会显示相应的内容。

d) 默认显示第一个技能的说明。

4、技能展示区：

a) 只显示技能图标，最多显示 3 行，每行 4 个。

b) 选中时会显示选中框，默认选中第一个技能。

5、主页：

a) 点击后有确认弹窗显示，再次确认后返回主界面。

b) 该界面是三级界面。



- 点击“√”则返回主界面。
- 点击“×”则关闭界面继续游戏。

6、继续：

a) 点击后关闭暂停界面，游戏继续。

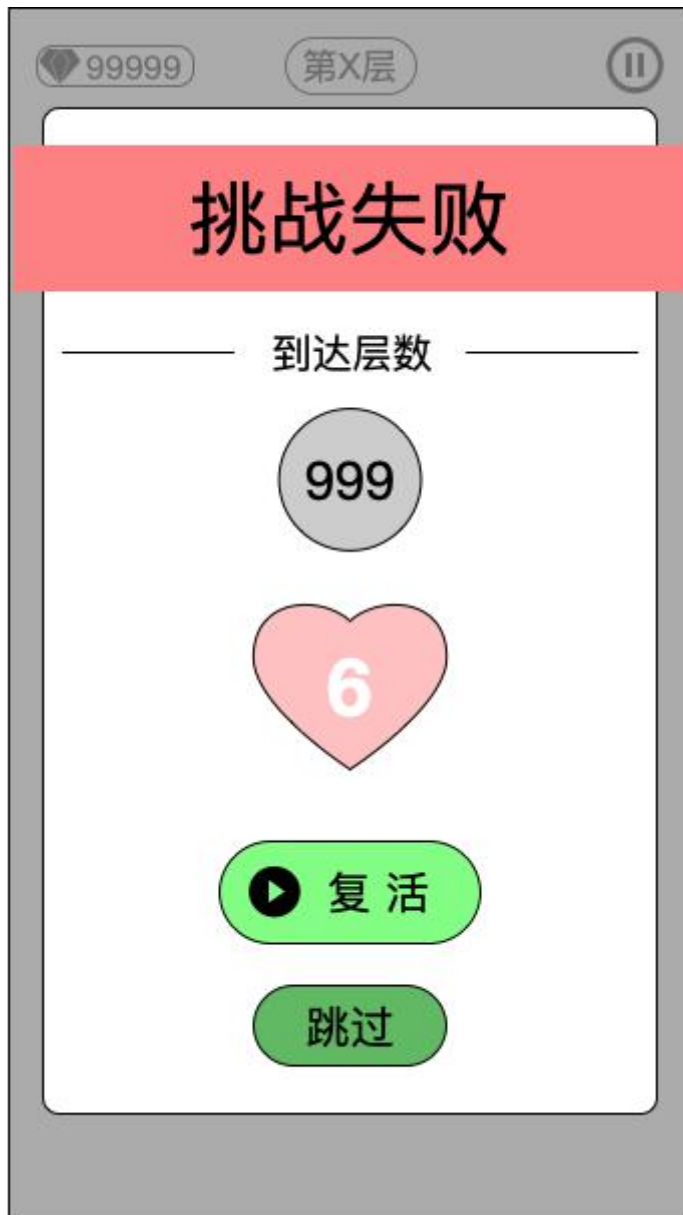
7、声音：

a) 默认声音为开启，点击后关闭。

b) 按钮有两种样式，分别表示开启与关闭。

c) 声音的状态会在缓存中保存。

六、复活界面



- 1、该界面是二级弹窗，底部需要压黑。
 - a) 开启该界面时游戏停止在角色死亡时。
- 2、标题：挑战失败
- 3、到达层数：
 - a) 显示当前到达的层数。
- 4、倒计时：
 - a) 心形图片会持续模拟心脏跳动（放大缩小）。

- b) 时间从 10 秒开始倒计时。
- c) 倒计时的同时，心形内会有灰色的进度逐渐向下减少。
- d) 倒计时结束后主动进入结算界面。

5、视频按钮：

- a) 点击后会主动拉取视频广告。（没有广告则默认观看成功）
- b) 完整观看视频后返回游戏界面继续游戏。
 - 非完整观看视频返回时则继续倒计时。

6、跳过：点击后直接进入结算界面。

七、结算界面



- 1、该界面是二级弹窗，底部需要压黑。
 - a) 开启该界面时游戏停止在角色死亡时。
- 2、标题：挑战结束
- 3、到达层数：
 - a) 显示当前到达的层数。
- 4、获得超能力：
 - a) 只显示技能图标，最多显示 3 行，每行 4 个。

b) 这里没有选中的功能。

5、主页：

a) 点击后有确认弹窗显示，再次确认后返回主界面。

6、重玩：

a) 点击后重新挑战这个大关。

b) 技能、金币、关卡全部重置。

八、设置界面



1、该界面是二级弹窗，底部需要压黑。

2、标题：设置

3、声音：

a) 默认声音为开启，点击后关闭。

b) 按钮有两种样式，分别表示开启与关闭。

c) 声音的状态会在缓存中保存。

4、debug：

a) 默认 debug 为关闭，点击后开启。

b) 按钮有两种样式，分别表示开启与关闭。