

正式版《鹰击长空》UI 说明

一、主界面



- 1、主界面的背景是云雾效果，云雾会缓慢向下滚动。
 - a) 当开始游戏时云雾会向下滚动消失，露出游戏场景。
- 2、游戏标题：鹰击长空
- 3、难度选择
 - a) 游戏分为 3 个难度：普通、困难、疯狂。
 - b) 难度标题上会使用骷髅头的数量表示难度。
 - c) 基础为简单模式，需要过关后才能解锁下一个难度。

- 解锁新难度时会自动选择新难度。
- 难度标志会记录玩家上一次的选择。

d) 可使用滑动或者点击箭头的方式切换。

- 未解锁时无法切换。
- 只有一个简单模式时不会显示切换箭头。
- 当解锁多个模式时，遇到左右尽头时，相应方向的箭头不显示。

4、飞机选择

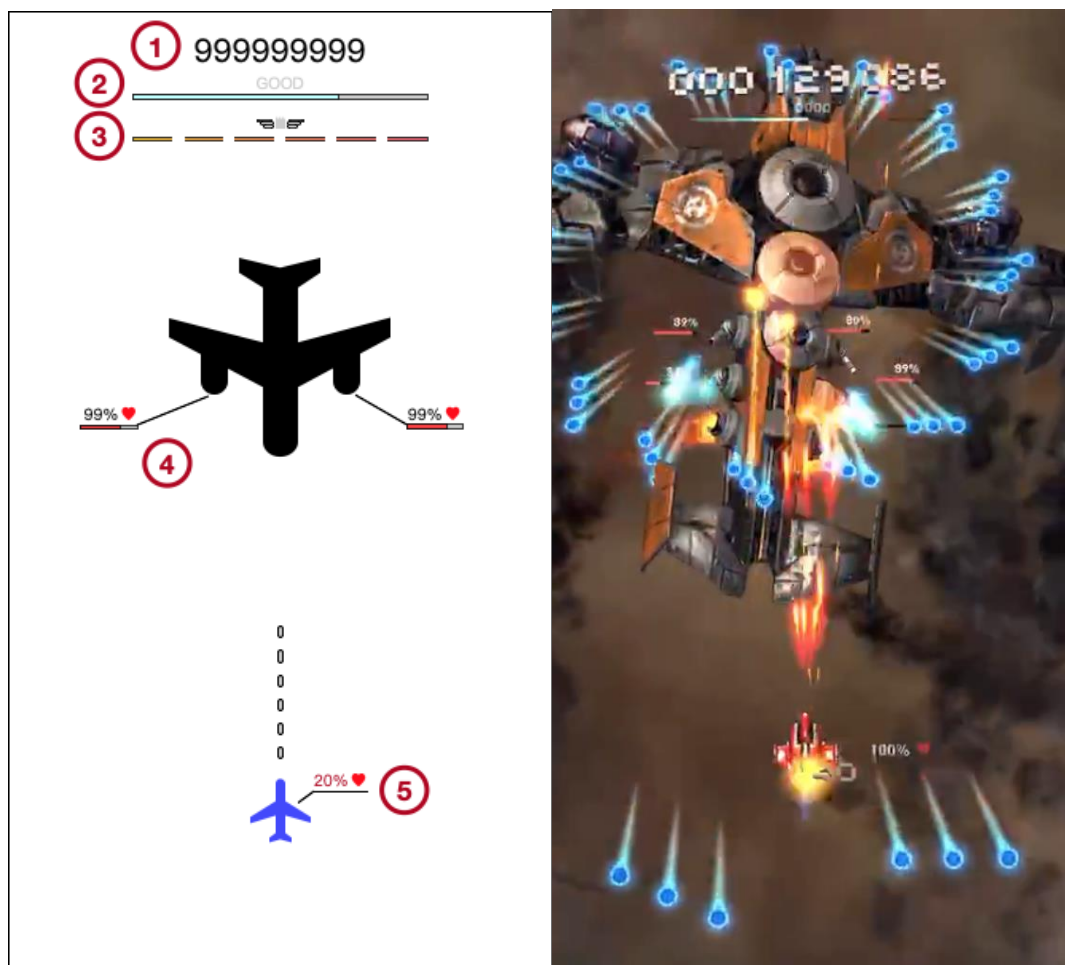
a) 左右滑动（或点击切换按钮）可选择不同的飞机。

- 选择后飞机在游戏中不会变化（包括子弹样式）。

b) 点击飞机则开始游戏。

- 开始游戏时外部的光圈会播放扩散消失的效果。

二、游戏界面



1、总得分：

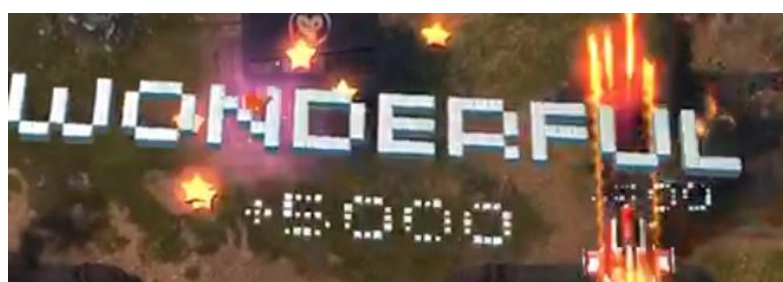
a) 显示 9 位数的得分，不足 9 位时在前面加 0。

b) 得分的规则在策划案里。

2、评价：

a) 获得相应评价所需经验的进度条。

b) 评价标签有：NICE、GOOD、GREAT、EXCELLENT、WONDERFUL。



c) 每个等级经验等数值在策划案里。

d) 表现逻辑：

- 玩家每次击毁敌机会获得经验，经验值满时就会升级。
 - 特殊：当经验值满时会继续获得经验，但不会马上有升级表现，只有等到某“1组”敌人被消灭时才会有升级表现。（不明白找策划）
- 升级时在屏幕上会展示评价英文和额外增加的得分。

3、子弹射速：

a) 进度条分6个段，每收集到一个“射速”道具则增加1段，同时射速数据增加。

- 满6个段后再次收集到“射速”道具，不会有变化。

b) 进度条每个段的颜色会从黄色逐渐变为红色。

c) 该进度条只有在收集到“射速”道具时才会显示，且3秒后隐藏。

- 短时间吃到多个时，每次会刷新3秒倒计时。

4、血量：

a) 血量显示方案有4种：

- ①不显示任何血量数据；
- ②只显示血量百分比（主角使用）；
- ③只显示血量进度条；
- ④同时显示血量进度条和百分比。

b) 血量的显示位置有2种：

- 显示在机体正上方（部分小兵）。
- 显示在机体两侧，且相对位置会随移动速度变化而变化（boss和主角）。
 - 效果上类似拖尾效果，有视频参考。

c) 血量的显示时机：

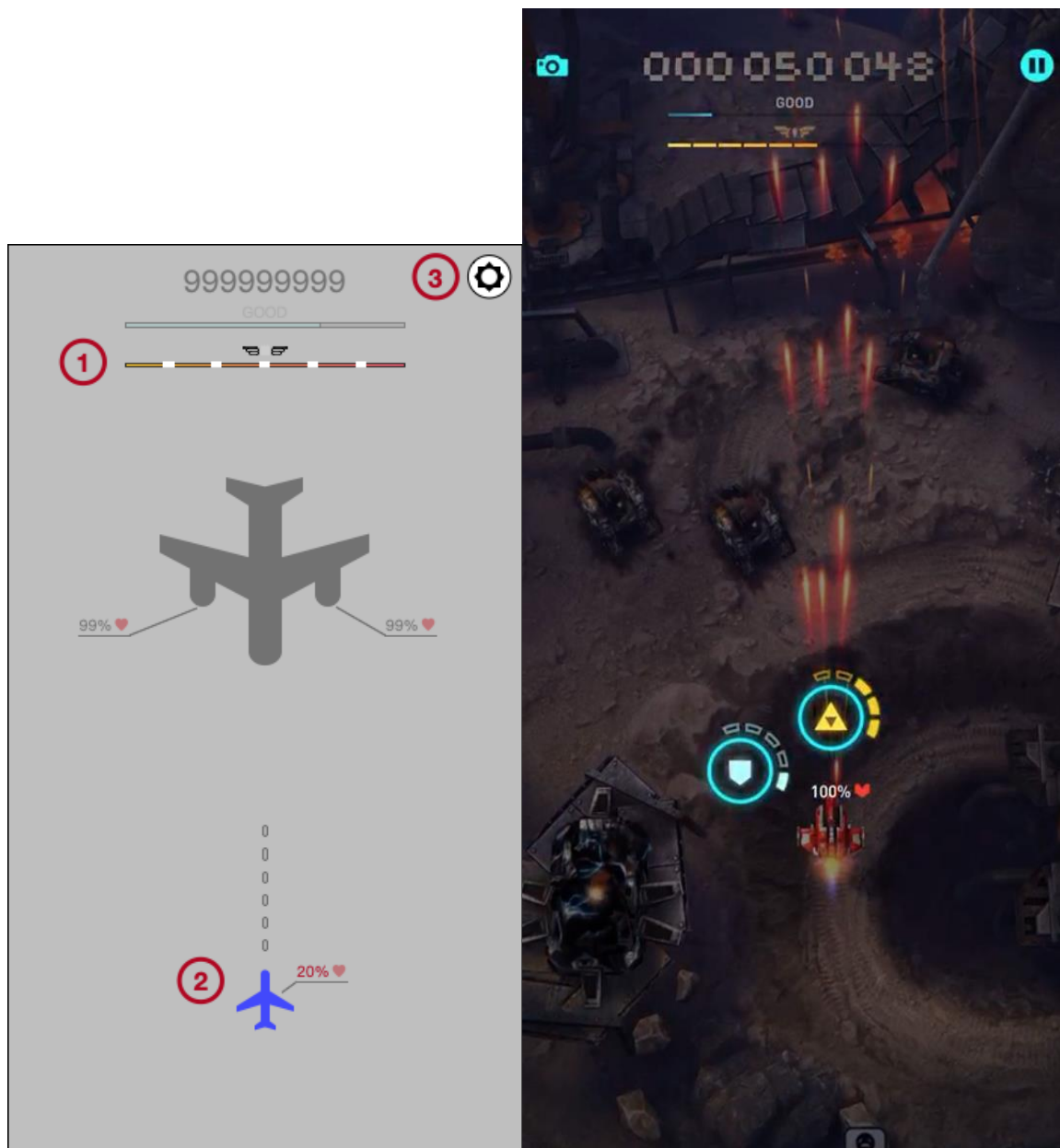
- 飞机受伤后会显示血量数据。
- 关于隐藏：
 - 敌人的血量数据出现后会常驻显示。

- 己方的血量数据显示 3 秒后会隐藏，但总值低于 25%时会常驻显示。

5、击落得分：

- a) 敌人被击毁时会显示得分，需要美术给出 0-9 的数字和 “+” 号。

三、暂停界面



1、暂停时没有常驻显示的子弹射速会显示，在继续游戏后隐藏。

- a) 此时进度条显示在压黑的上层。

2、暂停时没有常驻显示的血条也会显示，继续游戏后隐藏。

a) 假如血量低于 25%则继续游戏时不会隐藏。

b) 此时飞机和血量显示在压黑的上层。

3、设置按钮：点击后打开设置界面



a) 按钮包括震动和音乐的开关，默认都为开。

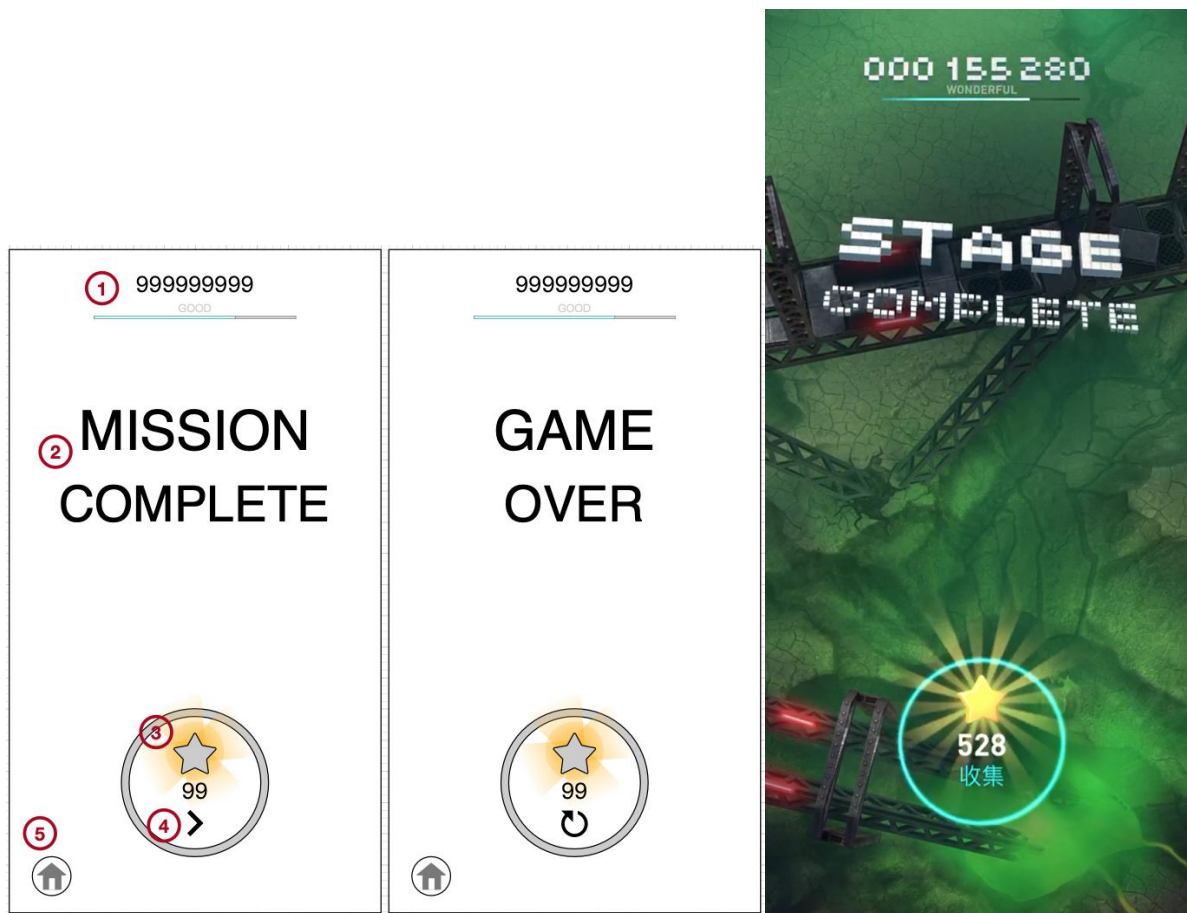
- 玩家操作后的内容将保存在缓存中。

b) 主页：点击后退出游戏，返回到主界面。

c) 关闭：点击后关闭设置界面。

- 会保存此前的开关状态。

四、 结算界面



- 1、该部分属于“游戏界面”的元素，不再说明。
- 2、游戏结算提示：MISSION COMPLETE、GAME OVER。
- 3、显示本关收集的星星数量。
- 4、按钮
 - a) 下一关：当游戏胜利时显示该按钮，点击后开始下一关游戏。
 - 特殊：当已经是最高难度通关时，点击后返回主界面。
 - b) 重玩：当游戏失败时显示该按钮，点击后重新开始本关。
- 5、返回：点击后返回主界面。