我觉得目前的Gameplay部分存在很大的问题，游戏的定位非常不明确。

首先，格式方面，我个人觉得需要参考GDD文档的写法，虽然游戏的机制和元素写了很多，但是对于游戏整体的定位一点都没有提及，目前无法确定本作要倾向哪种游玩感受，加入的元素繁杂，但是元素之间又独立，无法产生联系。

休闲娱乐

敌人固定

商店固定升级

钩子的摆动

矿石购买道具

矿石固定出现

双人配合模式

操作技术

运气

蒸汽破坏矿物

有限的时间

得分要求

硬核

个人粗略做了一个这样的图，来向你说明这里策划产生的问题

对于目前的设计来说，随机性占比非常的大，运气成分有点稀释技术了。

并且这样的随机肉鸽元素严重与有时间限制和得分要求的街机机制相违背。

而且运气占比过大，也会导致决策权不在玩家手里，玩家无法感觉自己参与了决策，从而丧失玩家自主的乐趣。

矿石改为局内资源

可以使用矿石使用道具 s键切换 w键使用 ad旋转炮台

~~每一波都有一个采矿指标，每一关需要达到这个矿石指标~~

~~未提交的矿石会被留到下一波，作为道具使用~~

活下去

~~矿工按上键 打开选物品模式，左右切换，下使用，再按上切回去~~

两个人同时切换道具

~~每一关结束之后，当前金币清空，按照金币，获得一定的强化buff，只持续一轮~~

~~金币数量不够指标，变成负面，只持续一轮~~