# 一 主角模块

## 说明

键位控制：移动：A：左移 D：右移 空格：跳跃（无法二段跳）J：普通攻击 K：装备技能

L：拾取道具 U：主动道具

生命值：在GUI上以血条方式显示，受到伤害时有红光闪屏特效，人物受击动作，人物受击音效，死亡则为渐变黑屏特效，死亡动画，人物死亡动作，人物死亡音效

攻击：攻击数值不显示，不同装备攻击范围不同，攻速不同，配置不同动作，音效

## 基本属性

1.生命：2000

1. 攻击：200
2. 移速：400
3. 攻速：1次/秒
4. 人物动作：移动，站立，攻击，死亡，眩晕

# 二 道具模块

## 说明

道具栏只有一个，道具不可丢弃，当已有道具时拾取会使得之前的道具消失

普通道具有不同贴图在GUI上显示，使用时有音效，不设置动作，设置不同道具有在持续时间内有使用颜色特效

## 道具列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 效果 | 特效 |
| 巨人药剂 | 持续期间免疫地形障碍伤害（不包括飞行炸弹），普通攻击和技能伤害增加100% 持续8秒 | 黑 |
| 骑士药剂 | 抵挡单次伤害（最大不超过最大生命值的20%，超出部分以50%伤害的形式扣除血量） 持续到护盾被打破 | 蓝 |
| 免伤药剂 | 免疫普通伤害和地形伤害5秒，无法免疫剧情杀 | 金 |
| 迅捷药剂 | 增加50%移速，持续3秒 | 绿 |
| 必杀药剂 | 对下一个目标造成的伤害增加400% 持续时间：10秒 | 红 |

# 三 装备模块

## 说明

装备分为主动装备和被动装备，主动装备改变普通攻击特性，并带有装备技能

被动装备只改变属性，一种装备只能获取一次，获取后永久生效，死亡不掉落，是否持有在GUI设置专门的状态栏

## 被动装备列表

1.java从入门到放弃：增加移速 50

2. python从入门到放弃：增加最大生命值 1000

3. c++ 从入门到放弃：增加攻击 40

## 主动装备列表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 攻击力 | 攻击速度 | 攻击范围 | 攻击形式 | 技能 | 获取方式 |
| 路边的树枝 | 低 | 中 | 近 | 挥砍 | 无 | 初始 |
| 键盘 | 低 | 中 | 远 | 字符 | 无能狂怒：只可使用一次，短时间内获取巨额攻击力，对boss造成伤害大幅提高 | 小boss掉落或者商店购买 |
| 拳击手套 | 中 | 快 | 近 | 拳击 | 狂爆：短时间内提高攻击 | 小boss掉落或者商店购买 |
| 大剑 | 大 | 慢 | 中 | 挥砍 | 破空斩：打出一刀剑气，附带击退 | 小boss掉落或者商店购买 |
| 弩 | 中 | 慢 | 远 | 射击 | 蓄力：按住K蓄力一箭，造成更高伤害，具备更远范围 | 小boss掉落或者商店购买 |

# 四 敌人模块

## 说明

普通怪有主动攻击和被动攻击的，别动攻击可以选择不打，击杀可以获取金币，有几率爆道具，Boss必须击杀，击杀可以获取金币，有几率爆主被动装备，道具

敌人都具备最基本的移动，等待，死亡，攻击动作，有技能的还有专属的技能动作

## 敌人列表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 地位 | 血量 | 攻击力 | 攻速 | 攻击范围 | 移动速度 | 特性 |
| Bug | 普通怪1 | 低 | 低 | 中 | 中 | 中 | 被动攻击 |
| 需求 | 普通怪2 | 中 | 中 | 低 | 低 | 低 | 主动攻击 |
| 考核 | 关卡1boss | 极高 | 高 | 低 | 低 | 低 | 血厚，笨重 |
| 买房 | 关卡2boss | 高 | 高 | 高 | 低 | 高 | 高伤害，高移速 |
| 买车 | 关卡3boss | 高 | 中 | 中 | 中 | 中 | 带控制 |
| 娶媳妇 | 关卡4boss | 高 | 中 | 低 | 高 | 不动 | 会召唤普通怪 |
| 梦魇 | 终极boss梦境之主 | 不定 | 不定 | 不定 | 不定 | 不定 | 多形态 |

# 五 地形障碍

## 说明

地形设计增加游戏难度，趣味性

## 地形列表

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 | 效果 |
| 寒冰 | 减速，减弱弹跳能力，长时间停留造成冻结 |
| 火焰 | 持续性伤害，停留越久伤害越高 |
| 刺 | 持续性伤害，造成减速 |
| 反重力区域 | 重力颠倒 |