* **目录 -------------------------------**
* **游戏概述 -----------------------------**

**游戏背景概述 -------------------------------------------------------------------------------**

**游戏流程概述 ------------------------------------------------------------------------------**

**游戏特色 ----------------------------------------------------------------------------------------**

**关于游戏博弈 -------------------------------------------------------------------------------**

**游戏胜利和失败 ----------------------------------------------------------------------------**

**游戏道具 -------------------------------------------------------------------------------------**

* **游戏角色设定 -------------------------**

**主人公设定 ----------------------------------------------------------------------------------**

* **游戏数值-------------------------------------------**
* **游戏按键 ----------------------------------------------**

**游戏背景概述：**

两个宇航员，为了抢夺仅有飞船利用（飞船）上的工具互相攻击。只要将另一方推出即可夺得飞船离开。

**游戏流程概述：**

开场动画：两个宇航员发生争执开始大打出手。

游戏开始：玩家进入其中一名宇航员以第三人称视角开始，拾取武器，开始战斗，每名宇航员氧气瓶的时间都有限，在有限的时间内赢得战斗。

结束动画：回放最后击飞的那一刻的动画或者氧气耗尽的那名宇航员。

**游戏特色：**

游戏整体风格为低面体风格，简单易上手。玩家之间的斗争在于道具的合理运用。其中各种不同的道具为游戏增加了更多的乐趣，有限的战斗时间为游戏增添紧张气氛。

**关于游戏博弈：**

本游戏的难度在于需要玩家对各个道具的熟习运用，使用各个道具的效果在游戏中加以熟悉。同时玩家要能判断当下敌方距离使用道具是否能将其击飞，于此同时对方也需考虑自己所在位置是否安全。同时本游戏还加有氧气条，即每名宇航员需在有限的时间内击败对方，游戏每隔一段时间会刷出一个氧气瓶，夺得将大大提升生存优势。游戏玩家总共拥有两次生命（若氧气耗尽即为直接死亡）第一次失败将会被飞船上的绳子拉回在此期间飞出飞船的玩家可以调整飞回位置，另一名玩家则可以守在对方降落的位置给予对方强力一击。总结：抢夺较好位置和夺得强力道具将决定胜负。

**游戏胜利和失败：**

其中一方飞出飞船范围，氧气瓶内氧气耗尽，或氧气瓶摘除后超过时间限制即为失败，另一方则获胜。

**游戏道具:**

道具击飞效果 总共分为 小段击飞 中段击飞 远距离击飞 超级击飞。

道具分为投掷型和近战型，特殊武器仅能使用一次。

|  |  |
| --- | --- |
| 道具列表： | 道具效果 |
| 散落的钢管 | 投掷类武器造成小段击飞 |
| 扳手 | 投掷类武器造成小段击飞 |
| 散落的电线 | 手持武器接触对方造成1秒麻痹和小段击飞，击飞后计算麻痹 |
| 破碎的钢板 | 投掷类武器造成中段击飞 |
| 不明陨石 | 投掷类武器造成中段击飞 |
| 轮胎 | 使用后向固定方向滚去，撞到玩家造成中段击飞 |
| 螺旋桨 | 蓄力一秒后发出，造成远距离击飞 |
| 像电池的不明物体 | 扔出后2秒造成爆炸，造成远距离击飞 |
| 氧气瓶 | 使用后将会剩余5秒氧气时间，进入冲刺状态（可控制方向，会受到攻击），撞击后造成超级击飞。 |
| 橡胶球 | 投掷类武器，造成小距离击飞，并黏在对方身上造成3秒减速 |
| 引力装置 | 每隔30秒随机生成，有两种攻击方式，第一种左键将对方吸过来，第二种造成远距离击飞。两种方式只可选择一种且只能使用一次 |
|  |  |

**主人公设定：**两名宇航员，通过氧气瓶为生，能够使用各种道具战斗。

**主人公动画设定：**Flip,Walk,Run,Jump\_start,Jump\_loop,Jump\_end,Idle

run：长按ws键超过2.5f；

walk：按ws<2.5f；

idle：不按任何按键；

jump\_start：按下“space”or当jumpstate==1按下“space”；

jump\_loop：按下按下“space”or当jumpstate==1按下“space”之后；

jump\_end：jumpstate==1or jumpstate==2 and isground==true；

1. 主角左键普通攻击（近程攻击）动作
2. 右键投掷动作
3. z键使用氧气瓶从背后拿出的动作，抱着氧气瓶冲刺的动画
4. 状态是被击飞时的投掷动作
5. 悬浮在空中拉绳子的动作
6. 麻痹时颤抖带电流的动作

**游戏数值：** 1.宇航员所拥有氧气瓶氧气值为1分钟，当捡起新的氧气瓶时刷新为一分钟

1. 钢管15%的出现概率；扳手15%的出现概率；破碎的钢板10%的概率；不明陨石10%的出现概率；轮胎7.5%的概率；橡胶球7.5%的出现概率；电线7.5%的出现概率；螺旋桨7.5%的出现概率；电池出现概率10%；引力装置固定出现在地图中央5%的概率；氧气瓶5%的出现概率。
2. 小段击飞占总地图10%大小的距离；

中段击飞占总地图20%大小的距离；

远距离击飞占总地图50%大小的距离：、

超级击飞占总地图70%大小的距离；

1. 使用氧气瓶的加速状态时正常奔跑的2倍，同时无法阻止减速。
2. 击飞状态下受到攻击效果增加50%，同时击飞状态下使用武器效果增加50%。
3. 人物状态总共分为1秒麻痹和3秒减速。
4. 在拉绳子牵引回去时无法攻击，在即将落地时玩家会获得2秒的加速时间，加速程度为50%。

**游戏按键：**“wasd”操作人物移动，按E键使用物体左键攻击右键投掷，氧气瓶使用按Z键，当第一条生命失去，被绳子系在空中时，通过WASD控制方向下落。