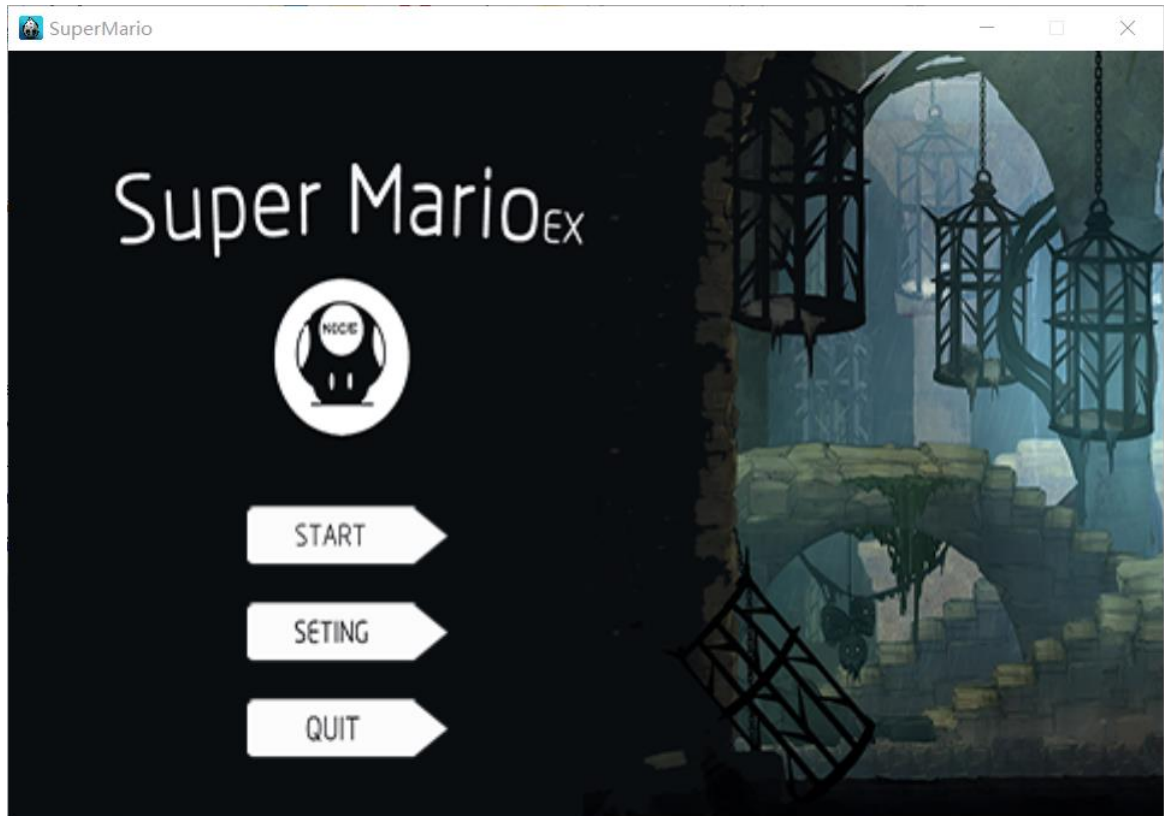


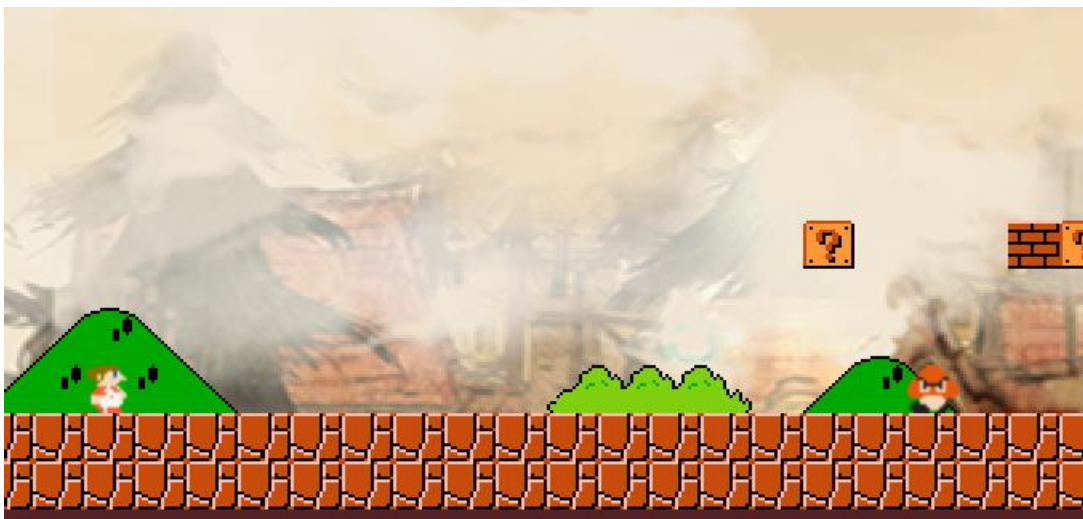
# SuperMarioEX 游戏项目说明

## 一. 游戏玩法

本游戏是仿照游戏《超级马里奥》编写的横版 2D 游戏，利用 cocos2d-x-3.15 引擎编写。该游戏玩法与《超级马里奥》类似。



玩家可以通过控制移动角色，完成躲避或杀死怪物，获取道具等过程。



### 游戏按键：

左：A 右：D 跳跃：J 发射火球或弓箭：K

游戏过程中可通过鼠标点击游戏界面右上角的火球或弓箭切换攻击形态。



游戏界面下的 UI 界面可以显示当前玩家的按键情况，鼠标点击中间的黑色窄条，可以暂停游戏，选择回到菜单、重新开始或继续游戏。设计此界面也是为移至 iOS 和 Andriod 环境做准备，

### 角色说明：

马里奥共有 4 种形态，初始小型马里奥，吃到变大蘑菇后会成长为普通马里奥，在大型状态下吃到顶问好方块出现的花（小型马里奥形态时不会出现）后，会成长为火焰马里奥和弓箭手马里奥，玩家可通过鼠标点击自由切换形态。

### 怪物说明：

蘑菇：最为普通的怪物，可被踩死或打死

乌龟：有边缘识别，遇到悬崖会自动转向，可被踩死或打死

飞行乌龟：在空中上下飞行的乌龟，可被踩死或打死

食人花：管道中偶尔出现，不可被踩死

炮台：会横向发射子弹，不可被踩死

Boss:永远处于无敌状态，只有通过接触桥尽头的开关使桥断掉才能杀死

### 其他模块说明：

子弹类说明：

马里奥子弹、炮台子弹、boss 火球与马里奥、怪物均属于单独的一类，以方便实现碰撞检测。

## 二． 所遇难题

在完成代码更改地图时，出现没有悬浮梯的情况，在查找原因后，发现地图编辑时标签名称与代码中不同，结果无法生成。