基本简介

1.2D横板对抗类型游戏

2. 游玩人数：1-4人

1人游玩单机模式

2-4人游玩对抗模式或合作单机（同屏）

3.美术风格：

4.工具：tilemap构建地形

游戏玩法：

战斗开始前的准备

1. 选择出战角色（除角色不同无特殊技能）
2. 选择开局武器以及人物技能
3. 选择地形

战斗中的规则

1.ui

下方有一个百分数表示人物伤害值，伤害值越高表示人物被击飞的幅度越高，当超过100%的时候收到伤害则会击飞的幅度更大

每人人物有生命值表示还能够在死多少次，当生命值为0时人物死亡，当最终只剩下一个角色或者只剩下敌人时游戏结束

人物的头上方有一个数字表示当前武器的子弹数量

2.人物初始化：

玩家和敌人从空中落到平台上，每个人物只有两种攻击方式，武器攻击和技能。

3.地形初始化

在准备阶段选择好地形后，就无法更改，地形是预先设计好的，每种地形都会有没有陆地的情况

4.胜利目标

由于没有血量限制，所以胜利的目标就是讲敌人击飞至屏幕外，随着伤害值的增加，人物更加容易被击飞

5.游戏中的道具

游戏中主要的道具是武器，武器大概有手枪，步枪，突击步枪，霰弹枪，机枪类型，每种武器有不同的射速以及伤害，当人物持有重型武器时移动速度减慢，每种武器会有对应的子弹数量，如果子弹数为0，武器将自动消失

次要道具例如将人物变为二段跳、护盾等

难点：

1. 美术风格的确定
2. 道具的实现（护盾，二段跳）
3. 动画的制作
4. 敌人ai的实现