# 概要设计文档

**可玩性模式设计**

玩家这一方游戏初始值设定为：

|  |  |
| --- | --- |
|  | 数值 |
| 血量 | 2 |
| 普通攻击伤害 | 6 |
| 重击伤害 | 2 |
| 跳跃高度 | 6 |
| 无敌时间 | 2 |
| 行走速度 | 6 |
| 奔跑速度 | 30 |

注：玩家只有获得相应的成就才能增加初始值。

剧情模式每一大关前的小关电脑的属性初始值设置：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**UI设计：**

1. 开始界面：
2. 游戏设置界面和成就系统界面：
3. 死亡界面