# 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 | 100 |
| 能量 | 15 |
| 能量回复速度 | 1.2 |
| 普通攻击伤害 | 8 |
| 重击伤害 | 10 |
| 跳跃高度 | 26 |
| 无敌时间 | 2 |
| 行走速度 | 290 |
| 奔跑速度 | 30 |
| 滑行速度 | 0.2 |

三种敌人初始值设置：

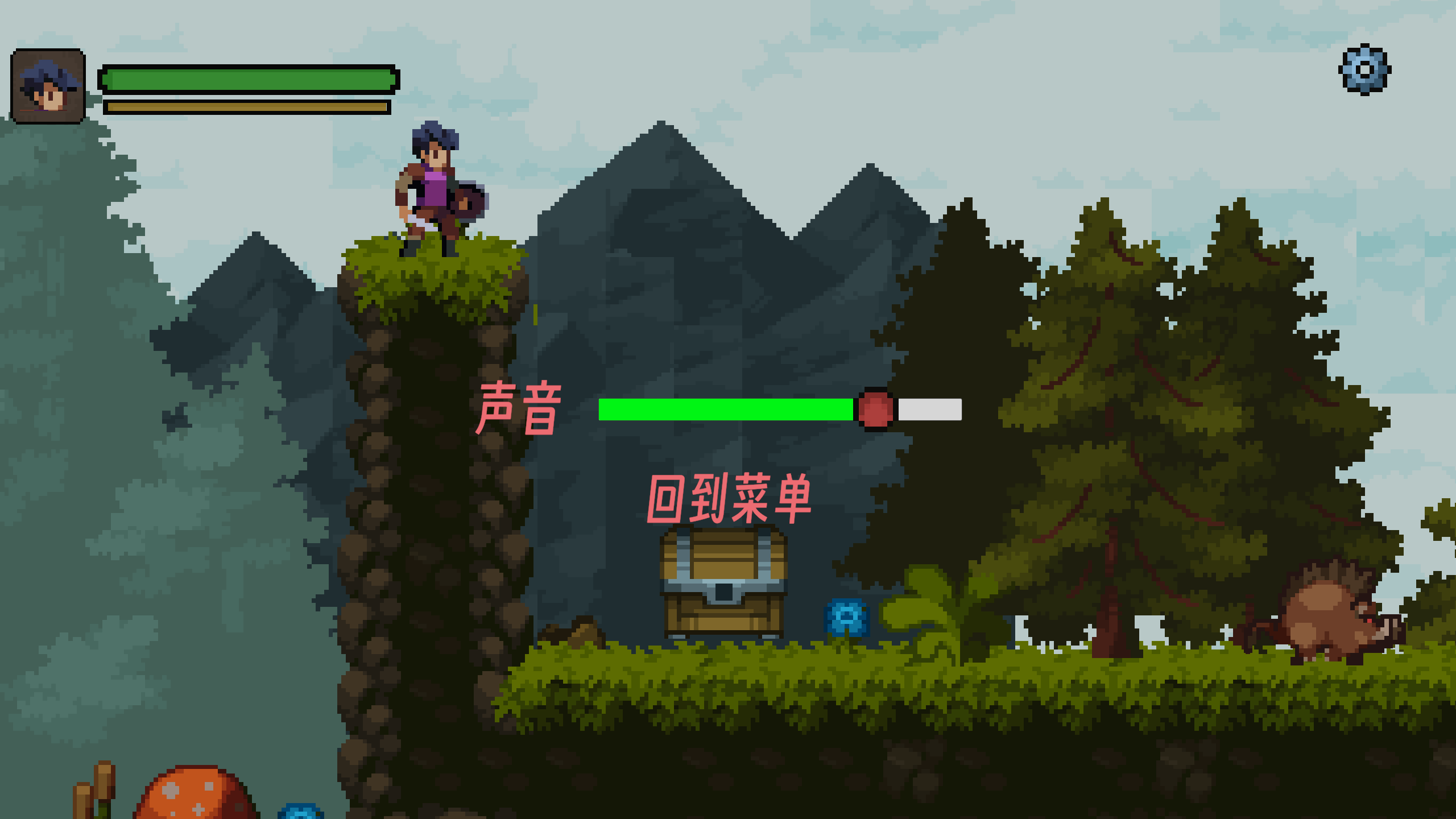
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 血量 | 伤害 | 巡逻速度 | 追逐速度 | 无敌时间 |
| Boar | 50 | 10 | 100 | 260 | 1 |
| Snail | 30 | 3 | 60 | 0 | 0.1 |
| Bee | 50 | 5 | 60 | 120 | 0.2 |

**UI设计：**

1. 开始界面



1. 游戏设置界面



1. 死亡界面

