#boss房可以考虑单独设计 随机地图生成的时候也许只需要考虑boss房放置的位置？

墙

#选做地图陷阱

#1.地刺 --踩到减血

#2.沼泽 --减缓移动速度（毒沼还会造成伤害）

#3.地洞 --直接寄没什么好说的

√角色及其操作：

人物默认攻击方式就是普通射击子弹 敌人有不同类型（也可以只有一种）

有血条限制 可以获取道具回复血量，增加血条上限等等（也可以是每过一层就增加上限）

#MP条选做

#选做角色分支

#不同角色攻击方式不同/有不同效果/有不同技能 如移动速度更高或是有不同技能

√道具类型：

#选做道具--技能书

#选做--技能蓝瓶

#选做--子弹（如果做了则有弹药限制而且弹药难以自动回复）

#选做--提升技能伤害

#选做--坦克装甲 #坦克攻击方式固定 独立血条 坦克炸了可以设定人物会受到伤害/无伤害

血瓶

提升移动速度

提升伤害

无敌时间

#如果做成拾取道具自己选择使用时间的话还要做个背包/物品栏面板

#选做技能分支/攻击方式分支

#获取方式：

#1.敌人掉落攻击道具 #拓展：可以是同类型的敌人掉落同类型的技能书，参考星之卡比

#2.宝箱获取

#技能树1：

#获取同类型的道具可以增强攻击等级/增加技能伤害 3级封顶 攻击等级的提升无非就是增加攻击判定范围/提高攻击伤害/减少攻击释放间隔

#技能树2：

#学习技能后将会把技能书转化为公用技能点 自己进行加点选择

#这种形式要做个技能面板

#攻击类型：

#基础：子弹 攻击间隙+攻击伤害

#分支：

#1.激光 攻击范围+攻击伤害

#2.扔炸弹 炸弹个数+引爆时间

#3.火焰弹 攻击伤害+火焰弹个数

#技能类型：

#1.呼叫轰炸机清屏+高额伤害 技能间隔长

#2.无敌时间 技能施放间隔取决于无敌时间

#3.反弹伤害

#4.喊个工具人

#选做联机功能

#1.pvp竞速通关时间

#2.合作通关

1. 地图 格式：自己设计  元素：墙 楼梯 门（可以互动）不考虑随机生成 多个房间
2. 人：主角：属性：血条 无限子弹 死亡：生成对话框； 敌人：属性：血条（跟随，攻击到时出现，计时消失，屏幕下方固定），子弹样式：不同敌人，不一样，伤害不一样；死亡：死亡动画；

3．角色控制：键盘，方向：8个方向，攻击方向和角色朝向一致，攻击用键盘

4. 菜单：开始，退出，存读档（开始菜单，无法中途呼出）

5. 存档：换关卡存档，存地图、主角数据 敌人随地图生成，最低存地图和人物数据

6. AI：有视野，有固定运动模式，考虑阻挡，看见主角就会跟随，开火

7. 道具：时效性：无敌时间，移动速度 永久性：血瓶，提升伤害，产生方式：地图生成

8. UI：菜单：只有开始菜单，不能中途呼出；主角属性显示：屏幕下方，固定

9.掉落系统  
10.等级系统  
11.技能系统