TOC \t "题目, 1,题目 2, 1"

一、概述 PAGEREF \_Toc \h 2

1.1 简介 PAGEREF \_Toc1 \h 2

1.2 游戏特点 PAGEREF \_Toc2 \h 2

1.3 游戏风格 PAGEREF \_Toc3 \h 2

1.4 游戏配置 PAGEREF \_Toc4 \h 2

二、故事背景 PAGEREF \_Toc5 \h 2

三、游戏元素 PAGEREF \_Toc6 \h 2

四、游戏机制 PAGEREF \_Toc7 \h 2

五、AI PAGEREF \_Toc8 \h 2

六、游戏进程 PAGEREF \_Toc9 \h 2

6.1 关卡1 弹球游戏 PAGEREF \_Toc10 \h 2

6.2 关卡2 是男人就坚持20秒 PAGEREF \_Toc11 \h 3

6.3 关卡3 坦克大战 PAGEREF \_Toc12 \h 3

6.4 关卡4 公路赛车 PAGEREF \_Toc13 \h 3

6.5 关卡5 肥鸟难飞 PAGEREF \_Toc14 \h 3

七、系统功能 PAGEREF \_Toc15 \h 3

7.1 游戏开始界面 PAGEREF \_Toc16 \h 3

7.2 排行榜 PAGEREF \_Toc17 \h 4

一、概述

1.1 简介

游戏名称：真汉子就坚持20秒（TrueMan）

游戏类别：2D小游戏

游戏描述：以多年前的是男人系列小游戏为参照，有一定挑战性的闯关类小游戏。

1.2 游戏特点

1、主要靠操作。

2、随时随地可以来一把，作为闲暇之余的放松

3、有一定挑战性。

4、提供排行榜，增加玩家之间的竞争性。

5、根据一些很早以前流行的游戏做改编，面向80后喜欢怀旧的玩家。

6、画面简洁易操作、易上手。

1.3 游戏风格

1.4 游戏配置

二、故事背景

三、游戏元素

四、游戏机制

闯关，完成关卡的最低目标，解锁下一关。完成关卡的成绩记录至每一关的排行榜。

可以重复玩同一关以达到更好的成绩。

总共有6条命，如果没有达到关卡的最低目标则会失去一条命，如果没有命就不能闯关，每5分钟恢复1条命（玩家可以购买vip从而获得无限命的模式）

玩家所有关卡的排名综合，建立一个总榜。

五、AI

六、游戏进程

先选择关卡，下面介绍每个关卡的玩法。

6.1 关卡1 弹球游戏

玩家滑动屏幕操作木板左右移动，接住由上而下掉落的小球，小球触碰木板后弹起，会和屏幕边界发生碰撞，然后继续掉落。

每隔5秒就会有一个新的小球出现。

只要任意一个小球没有接住，则游戏结束。

游戏最低目标30秒。

6.2 关卡2 是男人就坚持20秒

玩家滑动屏幕操作飞机向任意方向移动，躲避来自四面八方的球状炮弹。

飞机被任一炮弹击中，游戏结束。

游戏最低目标20秒。

6.3 关卡3 坦克大战

玩家滑动屏幕上的操纵杆控制坦克向前后左右移动。

屏幕可以划分为9\*9的棋盘。以左上角坐标为（0，0）。

每隔1秒屏幕（0，0）、（0，4）、（0，8）三个位置会出现3个敌方坦克。敌方坦克饱和值为50。

敌方坦克每次（10帧）会选择向前后左右任意方向移动一格或不动，每次都会有50%的机率发炮。

玩家可以按“Fire”键开火，但每次（10帧）只能发射一次。玩家击中敌人，则敌人爆炸消失。

如果玩家被敌人击中，则游戏结束。

敌人的炮弹不会击中敌人。

游戏最低目标20秒。

6.4 关卡4 公路赛车

玩家滑动屏幕上的操纵杆控制汽车左右移动。

随着时间推移，汽车的速度会越来越快，没有刹车。直到达到峰值。

公路上会有别的汽车挡路，玩家如果撞到这些汽车，游戏结束。

汽车速度越快，左右移动需要的提前量越多。

公路的挡路汽车会不会越来越多这个看情况。

游戏最低目标20秒。

6.5 关卡5 肥鸟难飞

屏幕中会有肥鸟在不断折腾，但因为身体太肥一直在下坠，玩家需要不断点击屏幕上的肥鸟，给肥鸟施加上升力，防止肥鸟掉下去。

随着时间推移，屏幕中会出现越来越多的肥鸟，一旦有一只肥鸟掉出屏幕外，游戏结束。

肥鸟下坠的速度不一定相同。

游戏最低目标20秒。

七、系统功能

7.1 游戏开始界面

主体为关卡列表，可以选择关卡。

右上角显示命数及恢复时间。

右下角可以选择设置等选项。

7.2 排行榜