**设计一个个的小demo即可，比如地铁跑酷、神庙逃亡，就是多个demo不断重复出现**

**关卡**

**1：1000m**

**2：1500m**

**3：1500m**

**4：2000m**

**5：2500m**

**6：3000m**

**7：3600m**

**8：4000m**

**9：无尽**

**屏幕大小:约为10m\*7.5m，将任意屏幕大小取为该数值，下列数据均为相对于此数据而制定的  
重力加速度取-10m/s^2  
角色:移动速度10m/s，每500m+2;跳跃速度+7m/s每次;滑翔额外附加加速度+9.75m/s^2，最多持续2s，可提前取消  
水平速度==移动速度+地形速度  
地形速度:水平0，上坡-2，下坡+2，空中、绳上均为0  
(可能不额外加力也没影响)  
上坡下坡且在地面上时给角色一个与重力大小相同方向相反的力  
黑暗:初始离角色1m，速度4.5m/s，每300m+1**

**元素：**

**地面/地形浮台:一块2m\*0.5m(高宽度均可调)  
绳子:2m\*0.2m(高宽度可调)，在绳子下方不掉落  
  
荆棘:0.8m\*0.6m  
地刺:0.4m\*1.5m  
蛛网:(0.5m--2m)^2，范围值  
  
蜘蛛:(0.3m--1.5m)\*(0.4m--2.0m)，比例3:4  
蝙蝠:(0.4m--2.0m)\*(0.3m--1.5m)，比例4:3，速度(4+[路程/300])m/s  
黑龙:自己定吧，反正无法被消灭，持续50s，可四向移动  
发射弹幕:0.4\*0.4，速度(4+[路程/300])m/s  
  
道具:0.4m\*0.4m，大元气团为0.5m\*0.5m**

**1-3关： 地面，蛛网，蜘蛛，元气团，地刺**

**4-5关：+绳子，荆棘，蝙蝠，冲刺，元气盾，元气团**

**6-7关：+隐藏的地刺，地形浮台，大元气团**

**8： +黑龙**

**元气团：**

**下层离地0.3m**

**中层间隔0.3m**

**每个左右间隔1m**

**地刺：**

**间隔0.6m**

**蜘蛛：**

**间隔0.3m**