

# 三组PPT汇报





# 目录 Contents

01

成员分工

02

游戏演示

03

总体设计

04

特色和创新点



# 01

---

## 成员分工

姜旻 李奕岑 丁白梦

整理信息

姚子杰

负责代码编写

王彦钊

负责PPT制作与汇报

朱柯娃

负责收集图片信息，例如背景





# 02

游戏演示

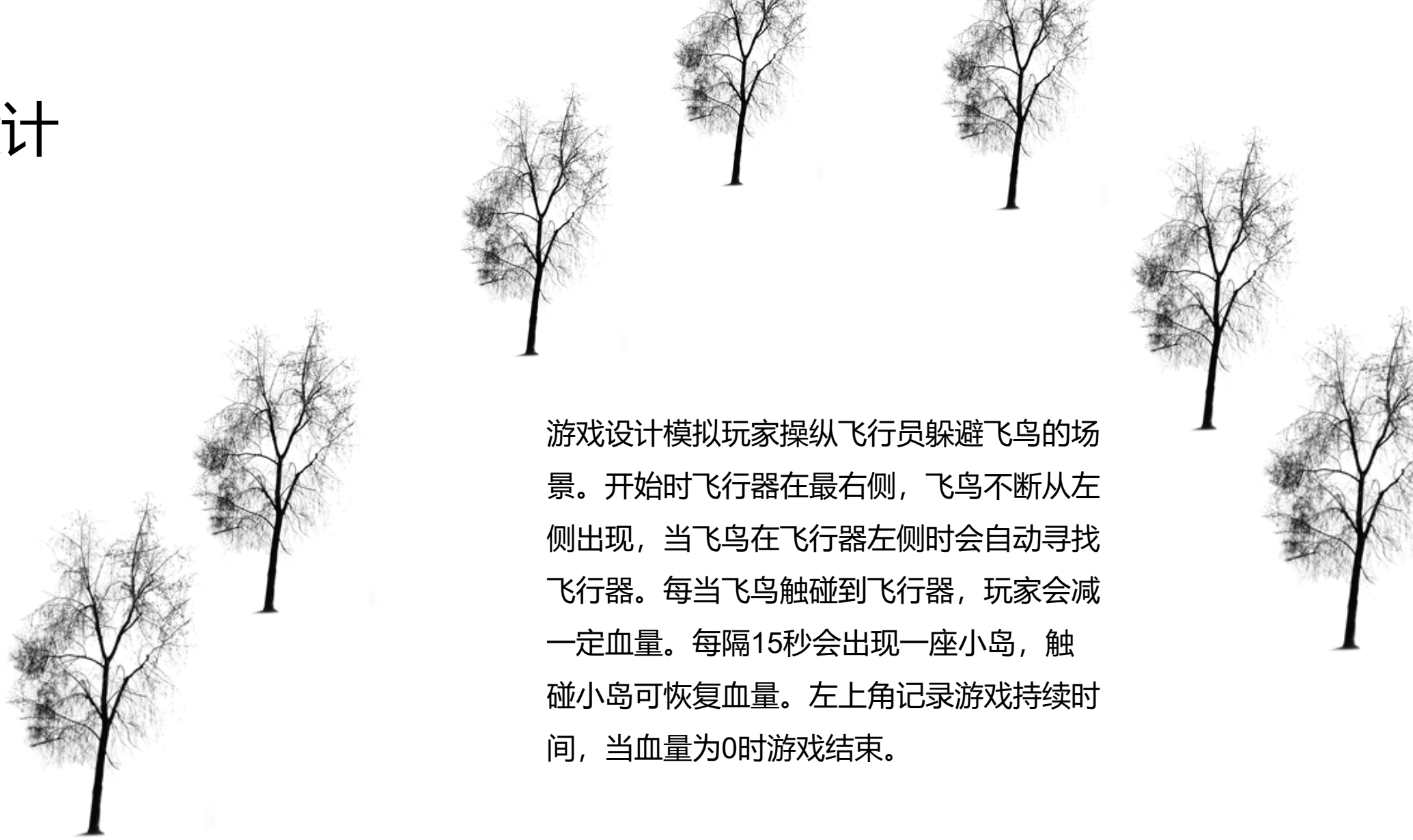


# 03

## 总体设计



# 总体设计



游戏设计模拟玩家操纵飞行员躲避飞鸟的场景。开始时飞行器在最右侧，飞鸟不断从左侧出现，当飞鸟在飞行器左侧时会自动寻找飞行器。每当飞鸟触碰到飞行器，玩家会减一定血量。每隔15秒会出现一座小岛，触碰小岛可恢复血量。左上角记录游戏持续时间，当血量为0时游戏结束。



# 04

---

特色和创新点



# 特色和创新点

本游戏的大体设计参考了《飞机大战》的玩法，构造了新的游戏环境。与《飞机大战》相比，本游戏我们设计了单双人两种模式，并且为飞鸟增添了追踪的功能，使飞鸟能追踪跳伞的人物，从而增加游戏难度。



# THANK YOU

