**方案一：**

**游戏流程**

**【剧情介绍（包含规则介绍）】**

1. 剧情简介
2. 规则简介
3. 场地介绍
4. 操纵方式
5. 得分方式
6. 技能使用
7. 注意事项（躲避游走球）

**【点击开始游戏】**

**【抽选扫帚（鼠标点击选择p1或p2开始抽选）】**

**坐骑种类及buff加成：**

普通扫帚：无加成，抽取概率50%

彗星：最大移速降低百分之2，抽取概率10%

光轮2000:最大移速增加百分之2，抽取概率20%

光轮2001:加速度提高百分之20，最大移速不变，抽取概率10%

火弩箭：加速度提高百分之10，最大移速提高百分之1，抽取概率10%

**【开始游戏（倒计时3 2 1）】**

**1.场地设计（空间维度）**

场内有两名玩家，一个鬼飞球，两个游走球，一个金色飞贼，两个球门。球场比例**16：9**，鬼飞球直径约为球场宽的**1/20**，游走球比鬼飞球稍小（**3/4**？），金色飞贼直径为鬼飞球直径**1/5**。（将玩家设置成圆形，直径鬼飞球直径的**3/2**）

场内存在摩擦力，随速度变化（函数关系参考**f=kv**）。球门约为鬼飞球直径的**5**倍。

技能形状圆形，大小与鬼飞球差不多（好像不是很重要）。

**2.移速设计（时间维度）**

每局时长**3分钟**，鬼飞球、游走球一直在场，**1.5分钟**之后金色飞贼开始出现，每隔**20秒**出先一次，**每次出现持续10秒钟**，当玩家靠近到一定范围就会快速移动，**移速比玩家最大移速小百分之1左右**，**移动到触发范围外会停止移动**。

游走球在未触发状态下移速为玩家最大移速的百分之20，当玩家进入一定范围开始触发之后，游走球移速提高至玩家最大移速的百分之200，朝玩家方向发出。

**3.玩家操纵设计**

双方从左右两边开始移动，鬼飞球放置球场中央。

P1；wasd移动，ad提供向前或向后的加速度，ws控制方向，j释放技能

P2：↑↓←→移动，同上，enter键释放技能。

玩家双方在场内移动，撞击鬼飞球进球，同时躲避游走球。进一个鬼飞球得1分。如果玩家被游走球撞击到，反方向弹开一小段距离并眩晕3秒。如果玩家双方撞到，双方均反方向弹开并眩晕3秒。

如果30秒内没有球进门（或距离上一次进球间隔30秒），球场随机出现2-3个魔法技能，触碰即可拾取，点击j/enter可释放技能。

**4.魔法技能设计：**

隐身：使用技能获得15秒隐身，对方玩家不可见，游走球不可识别。

护盾：使用技能获得10秒护盾，与对方玩家、游走球撞击可避免眩晕。

攻击：发射光波或子弹？（奇怪），攻击到对方玩家或游走球使其向后弹开一小段距离，该技能可使用3次。子弹存续时长10秒，碰到墙壁回弹，碰到游走球或玩家销毁。

比赛过去1.5分钟后放出金色飞贼，玩家触碰到金色飞贼即视为抓取成功，得10（？）分，且比赛结束。若一直没有抓取到金色飞贼，则等到时间用尽比赛结束。

**【游戏结束】**

1.3分钟时长用尽，判定比分，比分高者获胜。

2.玩家抓到金色飞贼，游戏结束，判定比分，比分高者获胜。

设计版块：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块 |  |  |  |
| 玩家设计 | 玩家人数 | 2 | |
| 玩家操纵设计 | P1 | wasd移动，ad提供向前或向后的加速度，ws控制方向，j释放技能 |
| P2 | ↑↓←→移动，同上，enter键释放技能。 |
| 玩家速度设计 | 初始速度为0，按键提供加速度，大概5秒加速到最大速度 | |
| 玩家尺寸设计 | 鬼飞球直径的3/2 | |
| 扫帚设计 | 种类及buff加成和抽取概率 | 普通扫帚 | 无加成，抽取概率50% |
| 彗星 | 最大移速降低百分之2，抽取概率10% |
| 光轮2000 | 最大移速增加百分之2，抽取概率20% |
| 光轮2001 | 加速度提高百分之20，最大移速不变，抽取概率10% |
| 火弩箭 | 火弩箭：加速度提高百分之10，最大移速提高百分之1，抽取概率10% |
| 场地设计 | 场地设施 | 两个球门，一个鬼飞球，两个游走球，一个金色飞贼；场内有f=kv的摩擦力 | |
| 场地尺寸 | 16：9，宽为鬼飞球直径的20倍。球门宽为鬼飞球直径的5倍 | |
| 其他 | 球碰到场地四壁可回弹。 | |
| 对局时长 | 3分钟 | | |
| 球类设计 | 尺寸 | 鬼飞球 | 参考标准 |
| 游走球 | 鬼飞球的3/4 |
| 金色飞贼 | 鬼飞球的1/5 |
| 移速 | 鬼飞球 | 不会移动，靠玩家给力 |
| 游走球 | 在未触发状态下移速为玩家最大移速的百分之20，当玩家进入一定范围开始触发之后，游走球移速提高至玩家最大移速的百分之200，朝玩家方向发出。（范围直径：5个鬼飞球直径） |
| 金色飞贼 | **对局开始1.5分钟**之后金色飞贼开始出现，每隔**20秒**出先一次，**每次出现持续10秒钟**，当玩家靠近到一定范围就会快速移动，**移速比玩家最大移速小百分之1左右**，**移动到触发范围外会停止移动**。（范围直径四个金色飞贼直径左右） |
| 技能设计 | 技能出现节点 | 30秒内无球进门 | |
| 尺寸 | 和鬼飞球差不多大 | |
| 类别及功能 | 隐身 | 使用技能获得15秒隐身，游走球不可识别。 |
| 护盾 | 使用技能获得10秒护盾，与对方玩家、游走球撞击可避免眩晕。 |
| 攻击 | 发射光波或子弹？（奇怪），攻击到对方玩家或游走球使其向后弹开一小段距离，该技能可使用3次。子弹存续时长10秒，碰到墙壁回弹，碰到游走球或玩家销毁。（射出的子弹无差别攻击） |
|  | 技能存在时长 | 30秒 | |
|  | 技能限制 | 最多拾取一个，下一个要等这个技能效果结束 | |
| 得分设计 | 一 | 投球进门 | 1分 |
|  | 二 | 抓到金色飞贼 | 10分 |
| 对局结束标准 | 一 | 时间截止 | |
|  | 二 | 金色飞贼被抓到 | |
| 输赢判定 | 比分 | | |

1. **Ui设计（包括场地、控制按钮、抽取界面），与美工对接**
2. 开始界面：按钮：开始（规则介绍、可跳过）、退出
3. 规则界面：

i场地介绍

ii操纵方式

iii得分方式

iv技能使用

v注意事项（躲避游走球）

1. 抽取界面：开始抽取按钮、攻击键ready
2. 结束后输赢ui：再来一局和返回主菜单按钮
3. **球类运动**

（1）场地：摩擦力设置，计时器，暂停按钮（esc）➡退出和继续按钮

（2）三种球的移动

（3）球进入球门的计分

1. **玩家控制（玩家移动+玩家扫帚效果）**
2. 两个玩家的移动，和技能释放，以及技能效果
3. 扫帚视觉效果和移速效果
4. 技能掉落