**地图**

* 1. 中等大小的地图（2560x1440，视角移动由鼠标控制，鼠标往哪里移动，视角就会往哪里移动）
  2. 地图上充斥着各种各样的物品，具体而言有
     1. 各种形状的障碍物，大小不同，分为纯粹只是障碍/碰到会掉血两种
     2. 高低坡
     3. 各种地图道具（先待定不写）
        1. 血球：回复最大生命值的40%。
        2. 强化药：

盾手吃了：重量提升20%（吃到就生效）下下个个己方回合开始时消除。

战士吃了：攻击附带30点固定的额外伤害。

牧师吃到：治疗范围变成AOE（包括自己）

* + 1. 坑洞，掉下去即宣告死亡
    2. 弹簧（蘑菇）：撞到之后玩家会被反弹
    3. 金币：地图上有6个金币刷新点，每个点有圆形判定范围（点和判定范围都不可见）。每经过两个大回合（敌方＋我方）之后，从任意一个判定范围内没有角色的点中冒出一枚金币。
  1. 地图会随机出现各种气候
     1. 雷电（己方回合开始前地面上会有预警（随机多个大块圆形范围），己方回合结束后会落雷，被雷击中失去40%最大生命值，下回合无法行动）
     2. 下雨（所有行动附加巨大的惯性）

**玩家**

* 1. 有两位玩家，每位玩家操纵三个角色。
  2. 三个角色依次是战士/刺客/牧师类职业（可能会有更多）
     1. 盾手：血量160

重量10

初始速度10

速度衰减10

但是只有将别人撞到陷阱或者坑洞中才会造成伤害。

* + 1. 战士：血量120

重量7

初始速度14

速度衰减7

只要撞到别的单位即可造成（15+20%敌方最大生命值×当前速度/初始速度）的伤害，撞到陷阱或者坑洞中仍然会造成伤害。

* + 1. 牧师：血量100

重量6

初始速度16

速度衰减6

* + 1. 只有将别人撞到陷阱或者坑洞中才会造成伤害。但是可以主动撞击友方单位来为其回复25%的最大生命值。
    2. 冲撞者对被撞击者产生的撞击和位移按照动量守恒进行计算。
  1. 游戏按照回合进行，一人自己的三个角色全部进行一次操作后切换至另一个人。
  2. 角色的一次操作即：玩家可以为其选择一个冲击方向，以及冲击力的大小，然后进行发射。需要进行手柄和鼠标适配。需要加入取消功能。
  3. 生命值归0/被撞下坑洞即宣告死亡。死亡单位会在下一个自己行动回合继续保持死亡，再下一个自己行动回合重生。
  4. 胜利条件：率先达到30分的玩家获胜。

加分条件：吃到金币＋4分。

将敌方任意一名角色击杀一次+3分。

**动画（红色为最重要）**

**静止状态：**比如头饰可以一抖一抖的，武器也可以微微抖动，衣服尾巴可以飘动。

**蓄力状态：**牧师的武器会开始聚集能量等等，盾手和战士的身体都会微微向前倾斜。

如果盾手的头饰改好了的话可以从这个上面也下一点文章，比如两个角微微发光或者啥的。

战士可能会衣服（比如后面那两块布）疯狂抖动

**攻击动作x2：**

**起手：**盾手：将盾牌狠狠地砸在自己面前。战士：将拿剑的手往后一缩或者怎么样。牧师：法杖上面做一点文章，表示能量吸收完毕。

**冲击：**整个身体被严重拉伸（快速冲刺状态），周围可以用横杠适当表示一下风。其中注意一下盾手，这个时候盾牌在自身正前方。

**后退动作（被别人撞了或者是自己撞到什么反弹）：**盾手盾在前方，整个人顶着盾在抗拒后退的样子。剩下两个可以有微微的痛苦状后退。

**死亡：趴在地上或者倒下来什么样的**