非常战斗策划案

一、游戏概况

运行平台：PC端

操作方式：鼠标

游戏类型：3D Leisure games

游戏视角：透视相机主视角跟随

二、游戏规则

* 该游戏为对战游戏，玩家以回合制度操控一个物体，在桌子上与物体对战。
* 操控方式为对物体的选定点位施加一个选定方向和大小的力，使物体冲撞目标，将目标撞离安全区。当桌子上只剩下唯一的物体时，那个物体的操控者获胜。
* 物体的外形，重量和材质会影响其速度，摩擦力以及弹性。
* 游戏功能基于引擎的真实物理模拟。

三、游戏地图

* 地图主要分为安全区和死亡区两类。玩家在安全区内对战，将敌人撞出安全区，一旦敌人落在死亡区则被淘汰。
* 部分地图内存在陷阱，道具以及可破坏建筑。

四、游戏难度

游戏以带给玩家轻松愉悦为主，难度取决于敌人的AI智能，物体的基础属性，玩家对地图和道具的了解程度。

五、游戏道具

地图内一些道具，接触后会直接使用触发效果。

a. 效果道具

增大/减小重量，增大/减小摩擦力，增大/减小体积等

b. 卡牌

玩家每成果撞击敌人一次，会获得一张随机能力的卡牌储存在卡槽，最多储存三张。每次接触施力之后，可以使用一张卡牌，卡牌效果与效果道具类似。

六、技术难点

* 对施加力的具现化
* 物体之间对战的平衡性
* 地图的设计