导体属性策划案

**功能部分**

导体分为固定导体（金属墙、金属地板）和可移动导体（金属球）

导体会与角色产生碰撞，玩家无法通过撞击使可移动导体产生位移

导体可以带电，带电的导体附近会有电场，会对玩家及周围物体产生斥力或吸引力，带的电力越多电场越强；

玩家与带相反电荷的导体接触时会自动吸收相反的电荷，直到两者中有任意一个没有电

玩家无法直接靠近带相同电荷的导体，只能通过冲刺的方式与相同电荷导体产生交互，如果导体带的电大于玩家带的电，玩家的冲刺距离会无法达到导体

玩家与导体交互时，会吸收导体上的所有电荷，然后让导体带上和玩家相同的电荷

玩家与导体交互时可以自由在导体内部移动，不会受到其他力

玩家离开与导体的交互时会带走导体内的所有电荷

导体相互接触会整合所有的电荷，然后将他们视作同一个导体

没有玩家附着的导体相互分离会平均分配电荷，随机分配无法平均分配的部分，不出现小数

如果玩家附在导体上，导体相互分离视作玩家离开导体，会带走所有电荷

玩家无法主动在导体中留下电荷，除非与特殊的用电器进行交互

**美术部分**

金属材质球（三到四种），以及它们在电力视野下的灰度效果

蓝色和黄色的带电效果

蓝色和黄色的渐变电场

角色附着在导体上的待机动画、移动动画