风扇相关策划案

功能相关

停止的风扇会与玩家产生碰撞，运动的风扇玩家可以单方向的穿过风扇

玩家的冲刺和交互按钮都可以进入风扇，为风扇提供电力

风扇带电时，会根据电力值的大小进行旋转，电力值越大影响的范围就越大；正负电荷会使风扇正反转；风扇被提供电力时不会在周围产生电场

风扇的力可以推动玩家和非固定的导体、绝缘体

除了与风扇的本体进行交互，风扇还有一条导线（可选），玩家可以通过导线的末端进入导线；带电导体与之接触也可以对风扇进行供电

玩家离开风扇时，风扇会由于惯性继续工作一小段时间，电力越强，工作时间越长，范围随时间逐渐衰减

美术相关

风扇的模型及贴图，模型大小2\*1

风扇及电线在电力视野下的高亮效果

电力视野下风扇工作时的两种电荷的效果

风扇的转动效果

风的特效