产品名：能量泡泡

AppName：PaoPao

阶层划分：

将不同级别层的玩家归入其不同的作战区域

如：

欢乐1层===欢乐2层===。。。===欢乐9层==漂移1层==。。。===》漂移9层===》…

每一层中，对应泡泡半径从10px 到 100px，超过阶级范畴则进入下一层，不足则打回前一层

每一层 中包含一些房间 room

泡泡属性：

总能量 energy ，新玩家进入游戏时，总能量 30，能量小于10时候则视为死亡/出局

场1能量范围：[10-50)；

场2能量范围：[50-100)；

死亡需要消耗道具重生符文，新玩家可以免费收到3个重生符文，3个符文如果全用完，再复活，就需要花Q点购买了。

战斗场中产出小怪，小怪的能量会被泡泡吸收（全世界总能量的来源）

定期投放 黑洞， 会吸收玩家能量

能量吸收率：即将吞噬到的能量以多少比例转化到自身

范围：（0%，100%）

初始值：10%

攻击率： 10%---即吞噬对方一次对对方造成的能量损失

范围：（0%，100%）

初始值：10%

场景移动速度

最低速度+场景引力/能量 即 能量越大，移动速度越慢

技能系统：

消耗 体力值/能量值

技能类型：（demo）

闪现 隐身 增强（临时增加能量） 锋利（临时增加攻击率）

能量扣除行为要托管给指定场景容器， 如 普通历练地图

因为 不同场景容器，所结算规则不同，比如，在家族赛模式中，同一个家族的泡泡之间不会互相吞噬。

普通场景中，好友不会相互吞噬。

场景移动同步算法：

操作方式， 鼠标点击

将玩家鼠标点击全局广播