

Quidditch 游戏规则

钱泽森 (5130379069)

October 26, 2015

在一个正方形的球桌上, 有四类球

GhostBall 幽灵球, 是最普通的球. 在不受到外力的情况下, 在球桌的摩擦力下会慢慢减速直到停止.

CueBall 等同于幽灵球, 但是玩家可以控制.

WanderBall 游走球, 自带动力. 即使没有受到外力的情况下也会慢慢游走. 会尽量避让别的球, 但是如果收到撞击后加速可能会碰到别的球.

SnitchBall 金色飞贼, 长期在球桌上空随机飞行, 但是会周期性 (暂定 10 秒) 地掉落到球桌上 (沉睡). 沉睡状态下受到 CueBall 的撞击, 或者沉睡一定时间 (暂定 10 秒) 后, 会再次离开球桌.

玩家控制

玩家可以控制 CueBall. 玩家通过鼠标移动来控制球杆方向, 鼠标按键的时间长短来控制力度. 松开鼠标按键后, 球杆即会撞击 CueBall, 并接着撞击其他球.

积分规则

玩家通过控制 CueBall 撞击别的球来得分. 各个球的分数如下:

GhostBall 1 分, 因为平时是静止的, 最容易撞击.

WanderBall 2 分, 因为总是在无规则游走, 比较难撞击.

SnitchBall 5 分, 因为很少降落到桌面, 且沉睡时间也较短, 非常难撞击.