**魁地奇桌球游戏规则**

1. **游戏组成**

游戏由一个桌子、6个蓝色的初始不动的懒惰球、6个红色的缓慢移动的游走球、1个受玩家控制的白色主球、1个有复杂移动路线的黄色的金色飞贼组成。

1. **游戏控制**

玩家通过移动鼠标来调整视角，其中左右移动控制视角水平旋转，上下移动控制视角的俯仰。主球会以一定的速度向前滚动，当视角偏离主球的滚动方向时，主球将以一定的速度转向，最终重新与视线方向重合，主球的速度越快，相对地主球转弯会越慢。主球碰到或被其他球碰到时都会按物理规律改变速度，随后以一定的加速度恢复其初始速度。

任意时刻都可以按R键重新开始游戏。

可以按W键拉近镜头，按S键拉远镜头。

1. **游戏规则与得分**

当主球碰到红色的游走球时，玩家减30分。当主球碰到蓝色的懒惰球时，依据主球与懒惰球的碰撞接近速度（即相对速度在球心连线上的分量）大小得分，所得分数与接近速度为二次函数关系。当主球碰到金色飞贼时玩家获得300分，同时游戏结束。

1. **懒惰球的移动**

懒惰球在初始时不动，当其他球与其碰撞时，懒惰球会依据物理规律获得一定的速度，随后以一定的加速度减速，直到重新静止。这个过程中懒惰球可能再次被碰撞而获得或失去速度。

1. **游走球的移动**

游走球在初始时以一定的速度向随机一个方向移动，随后游走球以一定的速率向着主球转弯，从而一直追着主球移动。游走球碰到或被其他球碰到时都会按物理规律改变速度，随后以一定的加速度恢复其初始速度。

1. **金色飞贼的移动**

金色飞贼在初始时处于漂浮状态，漂浮状态的金色飞贼会以一定的速度向随机方向移动。漂浮状态的金色飞贼有一定几率变为冲刺状态，向着某个目标点以很快的速度冲刺，到达后恢复到漂浮状态。漂浮状态的金色飞贼还有一定几率选定一个桌上的目标点降落，一定时间后重新起飞回到漂浮状态。

相对于其他球，金色飞贼的质量非常大，所以所有碰到金色飞贼的球将以原速度弹回。