

1. Game Board

1. 3D game board
2. All interactable elements are 3D object's
3. House: 门, 墙, 地板
 - a. 地板 : 3d 方块, 可互动, 玩家一格一格移动 (可否移动多格, 根据消耗ap值判断最短路程)
 - b. 视角 : 全景镜头, 上帝视角80度左右, 可以拉近拉远, 移动
 - c. Floor (linked list / reference)
4. Extra feature:
 - a. 加可以与玩家互动的objects (卫生间 水龙头灭火) (床)
 - b. 易燃物 (每次被烧会爆炸) (extra feature: 可换状态) 被烧后 available = disable
5. 拆墙表达方式 : 0AP => 完整的墙 1AP => 墙裂 2AP => 无墙
6. House Hp条 (game state)

2. Game Elements

1. Experienced mode:
2. Family mode
 - a. 玩家游戏中可做出选择的时间 limit (两分钟)
 - b. 人物模型
 - i. 坏人角色
 - ii. 背人状态 / 背人动画 / 背人画面呈现 (*later*)
 - iii. Role change : 2 AP
 - c. 烟和火: object or 效果
 - d. Hazmat:(易燃物)
 - i. 3D object ==> 油桶模型 (警示符号△) => remove hazmat marker 再加 hot spots
 - ii. Hot Spots & flare ups: 每次碰上hot spots, 需要投两次骰子 => 加 🔥
 - iii. 如果遇到两个hazmat, 让玩家选择爆炸点, 如果超过时间limit, 电脑随机选择爆炸点
 - iv. 油桶 加个buff
 - e. POI: ? 符号
 - i. 🧑
 - ii. 🧑
 - iii. 🧑
 - iv. 🧑
 - v. 🐾
 - vi. 🐾
 - f. 救护车 🚒
 - g. 消防车 🚒
 - h. Extra feature : 警车

3.Game State:

1. 玩家不同技能 (下面显示技能)
2. 2D 界面 (Extra feature: 3D animation)
3. Status bar: 玩家自身AP(条状+格子)
 - a. House status
 - b. Player status
 - c. Menu
 - i. Quit
 - ii. Save
 - iii. option
4. 玩家操作 :
 - a. 开门, 走路, 拆墙
 - i. 点按钮 执行操作
 - ii. **?** : 点技能后判断是否有墙 or 选墙后判断距离长短
 - b. 特殊技能
 - i. 点按钮, 发技能
 - ii. 如果被动, 放在技能框, 不能用 (灰色代表disabled)
 - iii. 若有剩下的AP不用, 设计结束按钮●, 换下一位玩家
5. 交流 : 语音
 - a. Extra feature : 消极游戏=》 静音 / 调音量
 - b. Or 文字聊天框
6. 主界面menu
 - a. New Game
 - i. Create
 1. Choose Map
 2. Mode
 - ii. Join
 1. Start option
 - b. Option
 - c. continue
 - d. Tutorial
 - e. Exit
7. Extra features: 两层楼层