

Demo设计

Demo的游戏规则和流程概述

开始游戏

游戏开始时海獭在【⑧出生点】处生成，与【⑨NPC_a】对话得知“【③深海区】中【⑩NPC_b】的坐标，以及【⑩NPC_b】知道海獭祖先的坐标。

游戏进程

游戏场景由四种海域、三种陆地组成。

海獭在水里时，会一直掉**体温值**。体温值掉到0时游戏结束。四种海域中**体温值衰减速度**不同。

海獭可以通过**捕食恢复体温**，也可以**爬到小岛、浅滩上停止体温值的减少**，如果小于50会慢慢恢复到50

游戏结局

与【⑩NPC_b】对话后得知，深海区的海獭族群原本是生活在【④地中海】的，但人类的填海造陆行为破坏了那里的生态环境。当时是从一条暗河迁徙出来的，那条暗河应该还在。

得到【④地中海】坐标，以及暗河的大概位置后，主角前往【④地中海】。

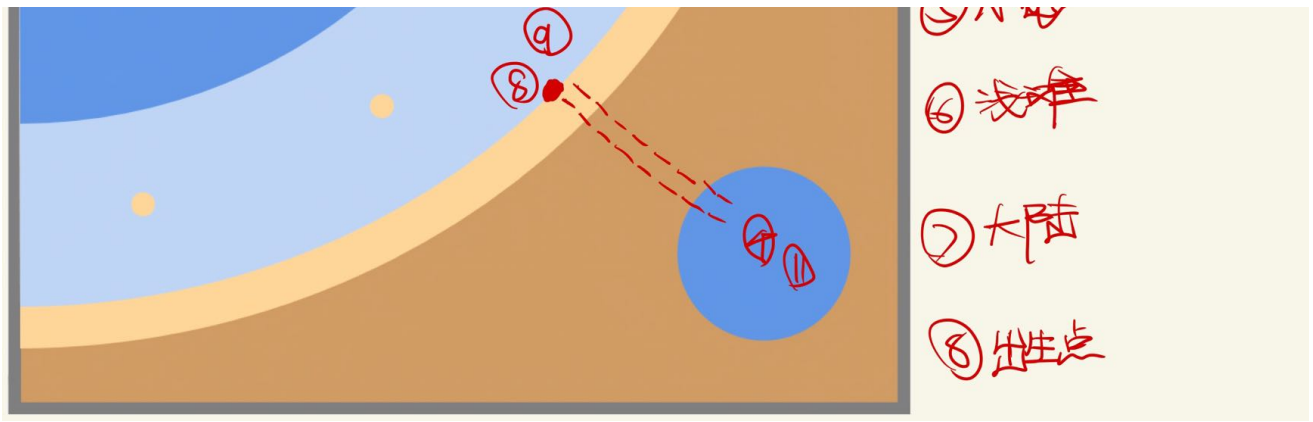
在【④地中海】处海獭遇到了探险家。探险家正在拍照、写新闻稿，但语言不通无法看懂稿子的内容。此段剧情过后可自由探索。

地图

场景规划

场景尺寸：50 × 50 m²





大地图功能

- 按下【M】可打开大地图
- 大地图初始全部被迷雾覆盖
- 大地图会实时更新海獭当前所处的位置，并且以海獭模型的几何中心为圆心，半径1m的圆形范围的迷雾也会被实时消除
- 与【⑨NPC_a】对话后，【⑩NPC_b】的位置生成一个红点
- 与【⑩NPC_b】对话后，覆盖在【④地中海】区域的所有迷雾被消除

主角海獭

动作

动作名	玩家输入	动作功能	备注
普通游泳	↑↓←→	普通游泳	
加速游泳	按住【shift】	加速游泳	
下潜/上浮	按下【space】	切换水上/水下状态	
抓取	按下【F】	如果抓住食物，则自动收回背包	
吃	打开背包并选中某个食物时，按下【F】	吃掉选中的食物，触发食物功能	暂不做背包系统，做成道具栏

环境交互	按下【R】	触发不同环境元素的不同交互反馈	
------	-------	-----------------	--

固有属性

属性名	数值规划	备注
身长	1.5米	
普通游泳速度		需要明确一个蹬腿周期内最大前近距离
加速游泳速度		需要明确一个蹬腿周期内最大前近距离
相对水面的下潜高度		需要明确具体数值
可潜水时长（氧气）		需要明确具体数值
可加速时长（耐力）		需要明确具体数值

生存属性 - 体温

体温挡位	体温值变化区间	游泳速度衰减系数	备注
35°C	[0,30)	0.6	
36°C	[30,60)	0.8	
37°C	[60,100]	1	

食物

食物名	生成规则	AI	恢复体温值	备注
贝壳	石头被掀开时30%的概率生成一个贝壳	静止	10	

螃蟹			30	AI设计还没做，先不加入版本
鱼			50	AI设计还没做，先不加入版本

地形

地形类型	是否可进入	体温衰减速率/s	备注
浅海	是	0.5	
中海	是	0.7	
深海	是	1	
地中海	是	0.3	
小岛	是	0	
浅滩	是	0	
陆地	否	0	

环境元素

环境元素名	交互反馈	刷新CD	分布位置	备注
石头	交互后消失	60s	浅海的水底	暂无规划思路，先随便摆一些