游戏流程

大致 5 分钟

1. 题目与标题展示 —— 开始游戏 UI
2. 点击开始游戏之后直接开始。 UI
   1. 画面展示一段文字，解释当前场景 UI
   2. 切入游戏画面，玩家坐在电脑前，电脑屏幕上是监控视角。 UI
   3. 左上角 任务目标 “通切换摄像机找到人质”。 UI
   4. 摄像机在场景中，玩家通过点击跳到摄像机的视野。 摄像机提示UI
3. 玩家看到这些画面需要通过 ——
   1. 地图搭建；
   2. 摄像头摆放；
   3. 通过鼠标自由移动视角，并通过点击“摄像机提示UI”切换不同摄像头；
4. 玩家通过切换摄像头找到了躲藏的NPC，并开始引导NPC逃离：
   1. 吸引NPC注意；
   2. 让NPC拿起蓝牙耳机；
   3. 正式与NPC建立对话链接。
5. NPC最终 通过打开屋内的门 离开房间作为demo结束。
   1. 门有钥匙：
      1. 玩家一开始控制NPC打开门，NPC打不开，玩家开始寻找线索。
      2. 屋内电视机可以吸引玩家的注意力。
      3. 玩家操作NPC去那边看看。
      4. 电视机给出谜题：星星落地，红毯中间，取回钥匙。
      5. 玩家操作NPC拿取钥匙（门卡），解开门锁。
6. 有一些信息 需要NPC提供给玩家：
   1. 主角直接问问题：他不会回答。

| 玩法 | 描述 |

|------|------|

| 🗝️ 环境谜题 | 摄像头看到密码部分，医生要在另一个房间找剩下部分 |

| 🧍 恐怖分子路径预测 | 摄像头跟踪敌人，玩家需判断安全时机发出移动指令 |

| 💬 假装死亡 | 玩家可让医生“装作昏倒”，诱骗敌人离开 |

| 🎙️ 情感对抗 | 医生在精神崩溃边缘时，玩家需对话安抚或转移注意力（通过 LLM设定提示词） |

| 📷 限制视野 | 摄像头失灵或有延迟，玩家需基于旧画面指挥医生移动 |

**1. 🔐【语言线索解锁门】**

* 门被锁住，NPC说：“门的密码是我生日那天的倒数第二位……还有你得从厨房墙上的便签里找月份。”
* 玩家需引导 LLM 控制的 NPC：
  + 去厨房查看便签内容
  + 结合对话中生日线索，推理出数字密码

✅ **考验**：LLM对模糊描述和组合逻辑的理解

* NPC站在电视前。电视显示一串奇怪的句子：“星星落地，红毯中间，取回钥匙。”
* 玩家输入：“你能试试把红色地毯掀开看看吗？”
* LLM理解「红毯」指的是客厅里的红边地毯 → 控制NPC执行动作

✅ **考验**：自然语言 → 场景物品绑定 → 正确动作生成

* 厨房有一张纸条写着：“水+热=安全通行”
* 玩家发现水杯和微波炉，通过语言指令让 NPC：
  + 取杯 → 装水 → 放入微波炉 → 加热
  + 加热后门锁解除（设为触发机关）

✅ **考验**：因果理解、动词指令组合

* 玩家可以问 NPC：“你最后一次用这个房间是做什么？”
* NPC描述过去经历（LLM生成一段过去记忆）
* 玩家从中提取隐藏线索（如“我总把重要钥匙藏在靠近加热器的抽屉”）

✅ **考验**：叙事线索挖掘 + 回溯逻辑