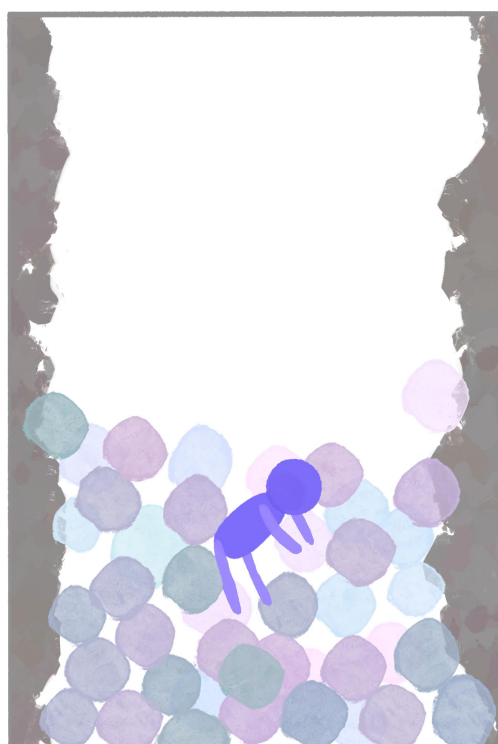


示意图:



杂物·障碍

可操作角色

[只在公司写过一些功能的需求...写一个 demo 的需求有点不知道从哪里下手,就以示意图来尽量描述和传达了 orz]

视角: 像图上这样的第三人称固定视角

操作: **【X】** 键或鼠标中键 控制 胳膊

**【Z】** 键或鼠标左键 控制 左腿

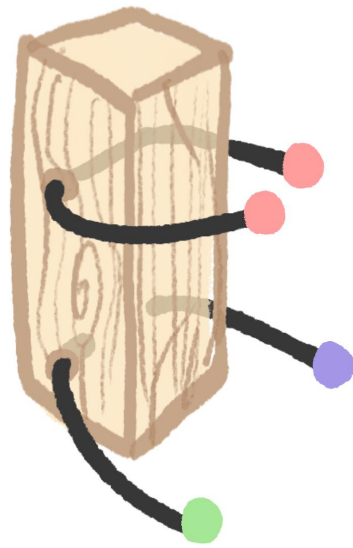
**【C】** 键或鼠标右键 控制 右腿

按住对应按键,角色的手脚就会吸附住临近的物体,松开按键,对应的手脚就会取消吸附;

在松开某一肢体时,滑动鼠标,即为挥动这个肢体;在松开两个按键时,滑动鼠标为这两部分的肢体同时同向的挥动,但吸附状态的肢体有时间(力竭)限制;

在没有任何肢体吸附的情况下/在全部肢体都在吸附状态时,滑动鼠标将没有意义;

在攀爬过程中有偶尔掉落的障碍/落石阻挠玩家。



滑动鼠标——鼠标现实中向哪个方向甩动,在游戏内表现为向屏幕内对应的相同方向运动

力竭——在仅有一个吸附的状态仅能维持 1.5 秒 (1.5 秒可以吗我暂时没有概念,做出来之后再调这个数值叭),需要一个进度条显示

落石——被落石砸到时减少随机一个肢体的吸附,此时玩家即使保持按键吸附也同样失效,玩家需要迅速判断失效的位置然后重新吸附

角色类似上图,胳膊像横穿木块的一条铁丝,转动的角度是左右都保持一致的;左腿和右腿分别是两根铁丝,可以分别转动。

由于是 demo...我感觉目前只实现上面示意图上大小的场景就够了?  
不知道还有哪里交代的不明确 QUQ.....