游戏时间设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *创建* | 陈磊 | 2021-06-03 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 游戏内时间

## Step1 定义

* 将现实时间转换为游戏内时间，转换结果可得到【时辰】信息，再根据【时辰】区间，可转换出【昼夜】参数；
* 【时辰】、【昼夜】参数可作为游戏通用参数使用；

## Step2 时辰

* 服务器0点为游戏时间0点，服务器每300秒（可配置）为游戏中1时辰；

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **子时** | **丑时** | **寅时** | **卯时** | **辰时** | **巳时** |
| 23:00-00:59 | 01:00-02:59 | 03:00-04:59 | 05:00-06:59 | 07:00-08:59 | 09:00-10:59 |
| **午时** | **未时** | **申时** | **酉时** | **戌时** | **亥时** |
| 11:00-12:59 | 13:00-14:59 | 15:00-16:59 | 17:00-18:59 | 19:00-20:59 | 21:00-22:59 |

## Step3 昼夜

* 白昼：【辰时】开始→【酉时】结束；
* 夜晚：【戌时】开始→【卯时】结束；

# 时间变化影响

## Step1 场景色调影响

* 根据地图划分：
  + 受时间影响：
    - 改变当前场景色调（UI层不受影响），色调值根据对应当前游戏时辰具体定义；
  + 不受时间影响
    - 场景始终保持原色；