玩家角色移动说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *人物移动规则* | 陈磊 | 2020-06-09 |
| V1.1 | *移动类型设定* | 陈磊 | 2020-06-12 |
| V1.2 | *修改文档结构，修改了行动类型的描述* | 陈磊 | 2020-07-23 |
| V2.0 | *移动规则重构* | 陈磊 | 2022-8-30 |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 行走

## 相机参数

* 镜头参数：相对角色位置；

电脑屏幕的照片

中度可信度描述已自动生成

## 操作方式

* 玩家点击场景地面，角色移动到点击坐标；
* 对无法移动的区域，点击操作无效；

图片包含 滑雪, 飞行, 烟, 空气

描述已自动生成

## 寻路要求

* 计算距离最短路线；
* 如果当前位置与目标位置没有可行径路线，则点击无效；

## 镜头跟随

* 镜头始终保持等距跟随；

## 移动速度

* 根据角色移动属性值；

# 行走

## 飞行相机参数

* 镜头参数：相对角色位置；

电脑萤幕

中度可信度描述已自动生成

## 相对位置

* 飞行状态时，角色与地面映射点保持如下关系；

图片包含 图表

描述已自动生成

## 操作方式

* 玩家点击场景地面，角色移动到点击坐标的相对位置；
* 对无法移动的区域，点击操作无效；

猫站在地上

低可信度描述已自动生成

## 寻路要求

* 计算距离最短路线；
* 如果当前位置与目标位置没有可行径路线，则点击无效；

## 镜头跟随

* 镜头始终保持等距跟随；

## 移动速度

* 根据角色移动属性值 \* 飞行系数；