Water Adventure（小水滴的冒险）

**游戏类型：**单机冒险2D游戏

**主题：**小水滴在云中看向地面，被一片一望无际的蓝色宝石迷住了。它询问它的朋友那块蓝色的宝石是什么，它的朋友们告诉它那是海，里面汇聚着无数的水滴。小水滴从此对大海产生了向往，它渴望汇入大海，感受大海的广阔。直到有一天它随着其他水滴从空中落下，它记住了海的方向，落下后它不断冒险，最终汇入大海。

**风格：**卡通风格

**玩家控制：**玩家通过鼠标点击交互，游戏过程通过“->”或“D”键控制右移，“<-”或“A”键控制左移，“PgUp”或“W”键进行跳跃，“PgUp”或“W”键+“->”或“D”向前跳跃，“PgUp”或“W”键+“<-”或“A”键向后跳跃，玩家未操控游戏角色停止运动。

**游戏玩法介绍：**本游戏以关卡形式呈现，在每一关中，玩家通过控制游戏角色进行障碍物躲避，水滴收集壮大自己的实力，不断前进最终到达终点——大海。

1. **水量：相当于水滴的生命值，生命值耗尽则游戏失败，初始水量暂定100（不同水量范围有不同形态）**
2. **关卡设置：每一关会有特定的环境状态（例如阴天，小水滴自身蒸发减少——水量减少不大，晴天则自身蒸发多——每分钟会减少多少水量）**
3. **障碍物：**

**（增加障碍种类，功能不同（岩浆，增益），对玩家挑战性，先思考怎么玩，按键组合操作多样性）**

**水量蒸发加快，但添加补充**

**每个关卡让玩家主要做什么**

**弱到难（难度递增）**

**水量**

**流失速度：玩家水量越多，流失速度越快**

**（待定）污染度**

**障碍物分为普通障碍物，垃圾和污水，动物朋友**

**普通障碍物：**例如石头，木枝干，玩家通过控制跳跃躲过，若是跳过失败则不会损失水量。

**垃圾和污水：**玩家若是未能跳过垃圾则会损失相应水量（不同垃圾损失水量不同），水滴碰到垃圾，垃圾消失，水滴水量减少（碰撞体）。

**动植物朋友：**选择帮助动植物朋友（需消耗前方垃圾和污水障碍物一半的水量），动植物朋友跟随冒险，帮助消除前方一处垃圾障碍物，消除完障碍物后朋友消失。

若选择不帮助，朋友消失继续冒险。

**PS（待定）**：帮助动植物朋友，会积累环保值，环保值满则可获得勋章（环保值根据全局游戏而定，通过不同的关卡来积累环保值，达到一个值则可获得勋章）（帮助不同动植物获得不同的环保值）

**游戏机制：**

1. **关卡：**

每一关的关卡按钮会显示该关卡的游戏环境例如“天气：多云 水量蒸发：每分钟-5”。

玩家点击鼠标进入关卡

1. **关卡视觉，UI**：左上方分别有环保值血栏（初始环保值10）和水量栏（初始水量100）

点击右上方“设置”按钮，可以暂停游戏，结束游戏或查看游戏玩法。

刚进入关卡会有雨声声效，同时水滴从天降落（初始状态），天气为下雨，当水滴降落到地面，游戏天气环境根据关卡变换成相应天气。

1. **开始游戏**

