

送信员模仿动作爬楼交互操作指南（进阶版）

一、交互升级核心：从“主动举手”到“动作模仿”

为增加游戏趣味性和挑战性，新增“动作模仿验证”机制——屏幕会先给出“目标动作提示”，玩家需摆出与提示一致的动作，判定成功后，送信员阿豆将一次性爬上**三层楼梯**（对应故事里“阿豆找到爬楼技巧，一次跨多阶台阶”的设定），未通过则需重新模仿，直到成功为止。

二、完整交互流程：四步完成“模仿 - 爬楼”

1. 第一步：接收“目标动作提示”

当阿豆停在某楼层时（比如初始的1楼），屏幕**正中央**会弹出“目标动作卡片”，包含3类信息：

- **动作名称**：比如“单手举高”“双手比心”“握拳抵肩”；
- **动作示意图**：简洁的卡通图标（例：“单手举高”为一只手向上伸直的简笔画）；
- **倒计时**：10秒倒计时条（提示“请在10秒内摆出对应动作”），避免玩家长时间停留。

2. 第二步：玩家摆出“模仿动作”

根据“目标动作卡片”，在摄像头前做出对应动作，需满足以下“姿势标准”（确保识别准确）：

目标动作	玩家姿势要求
单手举高	任意一只手完全伸直（手臂与身体呈90°以上），手掌张开，高于肩膀（参考屏幕上1/3线）
双手比心	双手在胸前交叉，拇指与食指分别形成两个小圆圈（类似“比心”手势），手掌朝向自己
握拳抵肩	任意一只手握拳，拳心朝向自己，将拳头贴在同侧肩膀上（手臂弯曲呈90°）
双手上举	两只手同时完全伸直，手掌张开，高于头顶（参考屏幕上1/4线）

3. 第三步：系统“动作判定”

摄像头实时捕捉玩家动作，通过手部关键点（手指位置、手臂角度）对比“目标动作标准”，2秒内完成判定，屏幕会弹出两种结果提示：

- **判定成功：**提示框为绿色，显示“动作一致！阿豆爬三层楼～”，同时伴随“噔噔噔”的快速爬楼音效；
- **判定失败：**提示框为红色，显示“动作不对哦～再试一次！”，倒计时重新重置为10秒，玩家可调整姿势后再次尝试（无次数限制）。

4. 第四步：送信员“爬楼反馈”

- **判定成功后：**阿豆会从当前楼层一次性向上移动“三层楼高度”（比如从1楼直接爬到4楼，若当前楼层+3超出总楼层，则爬到顶楼为止），屏幕左侧“楼层进度条”同步更新（例：1楼→4楼，进度条从25%满格至100%）；
- **未触发爬楼时：**若倒计时结束仍未通过判定，屏幕会弹出“别着急！再试一次吧～”，重新显示目标动作卡片，玩家可继续模仿。

三、特殊场景处理：避免“爬楼异常”

1. **楼层超限保护：**若当前楼层+3超过总楼层（比如总楼层为5楼，玩家在4楼成功模仿），阿豆不会“超层”，而是直接爬到顶楼（5楼），并提示“已到顶楼！准备送信啦～”；
2. **动作调整缓冲：**判定失败后，玩家无需退出界面，可直接在摄像头前调整姿势（比如“单手举高”没举直，可伸直手臂后等待重新判定），系统会自动再次检测；
3. **多人误触排除：**若摄像头捕捉到多只手（比如他人入镜），屏幕会提示“请让一只手出现在画面里哦～”，仅保留“最先进入画面的手”作为判定对象，避免干扰。

四、操作技巧：提高“判定成功率”

1. **动作幅度要大：**尽量让动作舒展（比如“单手举高”时手臂完全伸直，不要弯曲），避免小幅度动作导致系统误判；
2. **保持姿势稳定：**做出动作后，保持2秒不动（直到判定完成），不要频繁晃动身体或手部；
3. **调整摄像头角度：**若“双手比心”总判定失败，可稍微低头，让摄像头更清晰捕捉胸前手势（避免被肩膀遮挡）；
4. **光线聚焦手部：**若在昏暗环境中，可让手部靠近灯光（比如台灯），避免手部因光线不足导致关键点识别模糊。

五、交互升级亮点：让游戏更有参与感

- 成就感更强：**一次成功模仿就能“跨层爬楼”，比“逐层爬”更有满足感，尤其适合低龄玩家；
- 动作多样性：**后续可新增更多目标动作（比如“单手比耶”“双手握拳”），通过更新脚本扩展“动作库”，避免玩法单调；
- 剧情联动：**每次成功模仿后，屏幕会弹出一句剧情小提示（例：“阿豆说：这个动作让我爬得更快啦！”），呼应故事背景，增强代入感。

现在，当屏幕弹出“单手举高”的提示时，试着伸直手臂举高手掌，看看阿豆能不能一次爬上三层楼吧！

| (注：文档部分内容可能由AI生成)