饮食平衡系统

▶ 核心机制概述

服务器内置饮食平衡监控，玩家的长期饮食结构将直接影响角色状态。系统每30秒分析近期进食记录，根据摄入食物类型比例触发相应效果。

◈ 食物类型分类

类别	代表物品
高蛋白	熟肉、鱼类等
谷物	面包、小麦制品等
水果	西瓜、苹果等
糖分	蜂蜜、糖等
蔬菜	胡萝卜、甜菜根等

具体请查看游戏内物品提示框

▶ 状态变化机制

当某类食物摄入不足时触发基础负面状态:

惩罚效果	触发条件
虚弱	蛋白质组摄入比例大于 0.0 且小于 0.15
移动速度下降	谷物组摄入比例大于 0.0 且小于 0.25
采矿疲劳和失明	蔬菜组水果组中任一组摄入比例大于 0.0 且小于 0.2
迟缓和饥饿	糖分组摄入比例大于 0.0 且小于 0.1
生命上限下降	蛋白质、谷物和蔬菜三个组的摄入比例均大于 0.0 且小于 0.3

▶ 饮食记录查看

- 点击背包界面左下角GUI查看当前摄入比例

⚠ 注意事项

死亡重生后各饮食比例将扣除10%

版本号 #4
由 Zoe__May 创建于 3 二月 2025 13:50:41 由 Zoe__May 更新于 4 二月 2025 09:47:46