

关卡三文档

一、基础信息

主题：荒凉危险的冰河时代

参考地：阿拉斯加冰川

季节：冬天

时间：深夜

一句话概括关卡：为了寻找妈妈而踏上旅途的小海獭所遇到的真正的难关，关卡

主要内容为在各个阵营间进行选择，并达成自己的目的。

参考概念：

荒凉 危险 复杂

关卡体量：

游戏时间 15min 左右



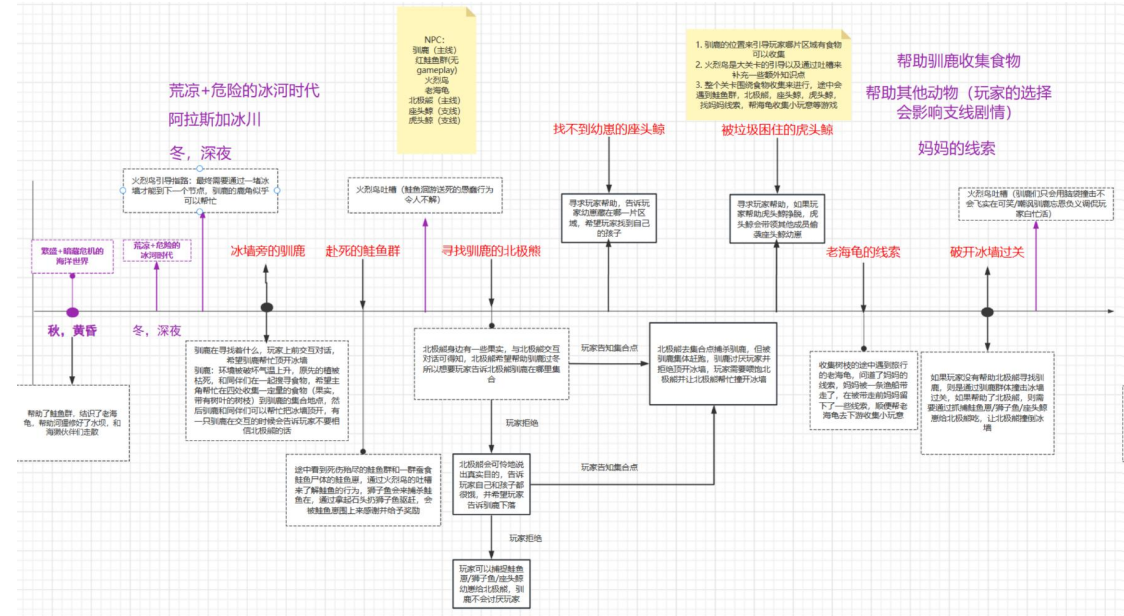
二、机制以及元件设计需求

关卡基础结构：

关卡中“通过冰墙”为主线，其余角色与内容均为支线。

任务简称	剧情内容	机制	分类
冰墙旁的驯鹿	冰墙旁存在着一群正在寻找着什么的驯鹿。原是因为环境被破坏，气温上升，此地的植被枯死，驯鹿群不得不聚集在一起寻找搜集食物，玩家如果能帮助驯鹿收集到足够多的食物，驯鹿群便会帮助玩家丁凯冰墙。	<ul style="list-style-type: none">● 仍旧以收集为主要机制。● 福集型收集/???● 在第二关收集的基础上进行增删。	主线 1
赴死的鲑鱼群	上一关卡中的鲑鱼群逆流而上来到了他们都目的地，产下卵并孵化成了后代。玩家将会看见死伤殆尽的鲑鱼群和分食尸体的鲑鱼幼崽。 同时环境中存在着捕杀鲑鱼崽的狮子鱼，玩家可以自行选择是否驱赶。	<ul style="list-style-type: none">● 以投掷为主进行机制。● 可增加部分动作要素。	支线 1
寻找驯鹿的北极熊	在玩家为驯鹿寻找食物的途中，可以遇见一只北极熊，北极熊表示会帮助驯鹿过冬，需要玩家告知位置，北极熊将会帮助玩家将浆果送去。 此时关卡存在选择关系。 1. 玩家拒绝了北极熊的请求。北极熊会说出自己的真实目的，并且告知玩家自己和孩子都非常饥饿，需要玩家帮助。如若玩家持续拒绝，还可以选择捕捉其他幼崽将其送与北极熊。 2. 玩家答应了北极熊的请求。北极熊会前往集合地点捕杀驯鹿，但被驯鹿集体赶跑，驯鹿阵营将讨厌玩家，玩家需要喂饱北极熊并让北极熊帮忙撞开冰墙。	<ul style="list-style-type: none">● 选择和任务为主的内容● 需要在对话上安排内容● 着重演出● 着重丰富的环境生态	主线 2

寻找幼崽的座头鲸	座头鲸在海域巡游，焦急地寻找自己的孩子，遇见玩家时会向玩家求助，告诉玩家自己的幼崽在哪一片区域丢失，希望玩家能帮助自己找到孩子。	<ul style="list-style-type: none">并不影响主线的支线可以参考捕鱼机制或参考追踪踪迹的机制	支线 2
被垃圾困住的虎头鲸	虎头鲸被垃圾所困住了，遇见玩家时会向玩家寻求帮助，如果玩家帮助了虎头鲸，并且座头鲸未还给座头鲸妈妈，虎头鲸会带领其他成员一起攻击座头鲸的幼崽。	<ul style="list-style-type: none">解开垃圾可做解谜也可以做动作偏向于解谜(使用投掷+新元件)	支线 3
老海龟的线索	收集树枝的途中会遇见和上一关相同的老海龟，可以向他询问妈妈的线索，可得知妈妈被渔船带走了，同时可以帮照顾老海龟收集一些东西。	/	支线 4
破冰冰墙	玩家可通过北极熊或者驯鹿两条线破冰冰墙，破冰冰墙就是关卡的主要目的。	/	主线 3



关卡元件设计需求以及案例（以及部分设计）:

名称	具体机制描述	备注	分类
案例 1	需要玩家使用投掷技能准确击打到某一点，才可获得收集物。 可包装为树枝被卡在河流中间某处，需打下来。	无	主线 1 机制
案例 2	玩家以恒定速度向前游动，需要通过上下潜来躲避障碍物。 可包装为礁石。	无	主线 2 机制

