

关卡二文档

一、基础信息

主题：繁盛秋天里暗藏危机的海洋世界

参考地：俄勒冈森林瀑布



季节：秋天

时间：傍晚

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第一难关，关卡主要内容为树枝收集，关卡结构半线性，主要解密机制为“投掷”与“潜水与否时的视角切换”。

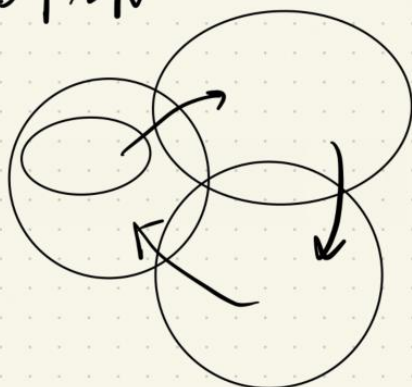
参考概念：

繁茂 热闹 冒险 友人

关卡体量：

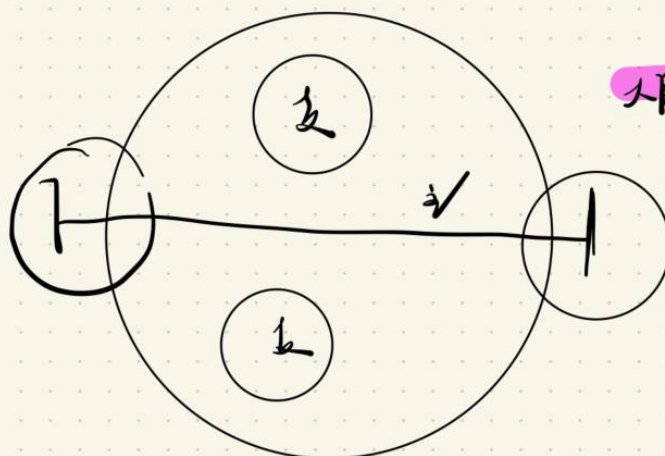
游戏时间 10min 左右

第一交互卡结构



图书基础的线性

第二交互卡参考结构



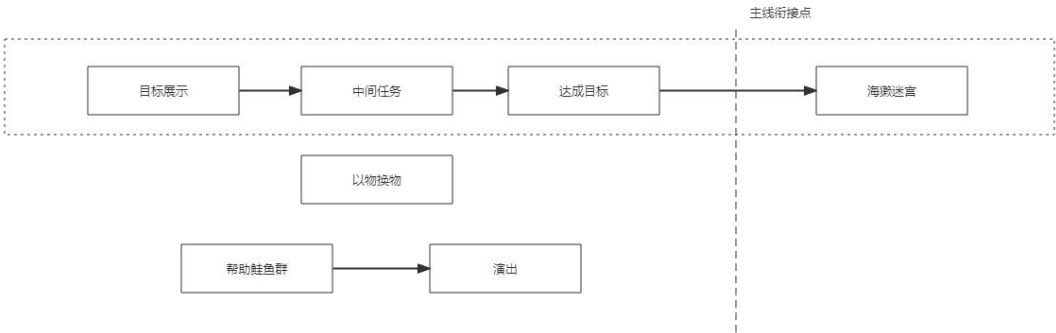
人胜天✓

二、机制以及元件设计需求

关卡基础结构：

关卡中“完成树枝收集”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
被树木压住的河狸	因人类基建/气候变化，树木数量锐减，河狸不得不修建更为坚固的水坝。在砍伐尺寸巨大的树木时，河狸被倒下的树枝压住。 “我”跟随着海獭朋友出门寻找母亲，在过程中遇见这只河狸，被河狸请求帮忙完成水坝（同时“我”前进也需要水位下降）。在“我”修复完水坝后，通过河狸迷宫，便完成了关卡。	1. 以“投掷”和“潜水”为主要机制，结合场景特殊元件，制作谜题。并以其余角色的提示作为线索，完成收集。 2. 关卡结构需有“初始”-“过程”-“结局”的明显结构。在“我”完成任务、触发剧情后、立刻进入河狸迷宫。	主线 1
一场悲壮之旅	在森林瀑布中有一群鲑鱼也因水位问题而被困在这里。鲑鱼离开大海，逆流而上，不再进食，试图奋力跳过溪流。在“我”帮助他们之后，会在后续关卡继续进行剧情。	无机制， 只需安排剧情演出与表现方式。	支线
长者的指示	在收集树枝的途中可能会遇见正在旅行的老海龟，通过收集物品与其交换，可以获得关于妈妈和树枝的线索。（非必需）同时老海龟会提供一些关于旅途的建议，或者自己的见解，升华一下主题。	机制是以物易信。 需筹备关卡文字内容。	支线
海獭家族迷宫	在“我”修建了水坝后，水位下降，露出了曾经的海獭家族迷宫，“我”需独立穿过迷宫，根据老海龟的指引去寻找妈妈的消息。	主要机制为“上下潜时不同视角带来的信息差异”结合场景元件，创造氛围较为紧张的单线关卡。 1. 强动作戏？ 2. 强解谜？	主线 2



关卡剧情相关内容：

角色名称	特征概括	剧情内容
河狸	为使命奉献的家族性动物。	河狸作为本关卡的重内容，始终扮演着最关键的角色。河狸家族负责着这片水流的水坝建筑，我们所救助的河狸因树木倒伐而被困住，同时它也象征着被环境改变而影响的那部分人。在“我”完成了他原有的使命后，他是否能从树木中活着出来...?
老海龟	因年岁渐长而深富才识。	老海龟作为故事中年长的导师定位角色，会为我们将剧情内容进行解析并深化，作为催化剂而存在。也许后续可以讨论关于生死的问题。
火烈鸟	年轻聒噪，可靠的同伴。	火烈鸟填补陪伴以及友情。主要作用是作为关卡的引导。
海獭同伴	背景。	背景。
红鲑鱼群	无法沟通也无法理解的族群。	鲑鱼洄游是充满悲壮色彩的，同时红色的鲑鱼能为画面增添丰富的色彩。剧情中无需为鲑鱼洄游做出合理的解释，只需感受红色的生命逆流而上即可。

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