

# 关卡设计-One & Only Studio

蓝色字体为 10 月 10 日更改内容

## 【操作方法】

Wasd 或者手柄左摇杆控制移动方向。按空格或者右肩键进行加速跑。K 键、左肩键跳跃。通过按住 J 键、手柄圈键吸附在字上。一般条件下在一个身位之内才能吸附上字。吸附在字上时，可按方向键进行摆动蓄力，松开 J 键把主角往摆动方向甩出。墨滴把自己和其他字连接在一起的时间有限制，连续最长不能超过 X 秒。

可吸附的字在玩家一段时间没有按 J 键时会浮现在空中，提示可互动的字的位置，并且供玩家阅读其内容。

玩家掉落至无法移动回到关卡内的位置时，削减玩家的剩余时间，让玩家回到该版面起点重新开始。

## 道具

道具均为特殊外形的字，通过进行一次吸附在上面的动作，在接下来一段时间内获得某种特别能力。

1、丰（足、饱） 一个肚子很大的字，可以吸附其上吸收它的墨水，然后玩家的剩余时间就会增加。

2、长 一个形状细长的字，吸附它可以增加吸附上字的判定范围，并增加摆锤运动的摆绳长度。

3、弹 吸附它可以进行蓄力，然后按 a、d 选择方向把自己发射出去。（弹簧机关）

4、缩 吸附它可以使接下来一段时间吸附字时会把自己拉向吸附的字，并且每个字可以吸附的时间会大幅缩短。（仅仅够墨滴拉近一段距离，改变它的水平位置）

5、快

## 【关卡流程】

所有关卡体量相似，包含 3-4 个障碍/机关组，预计过版时间 1-2 分钟。

没有剧情必要性的机关都可以更换。机关的排列顺序也可以变更。可以视需要加入增加剩余时长的道具。

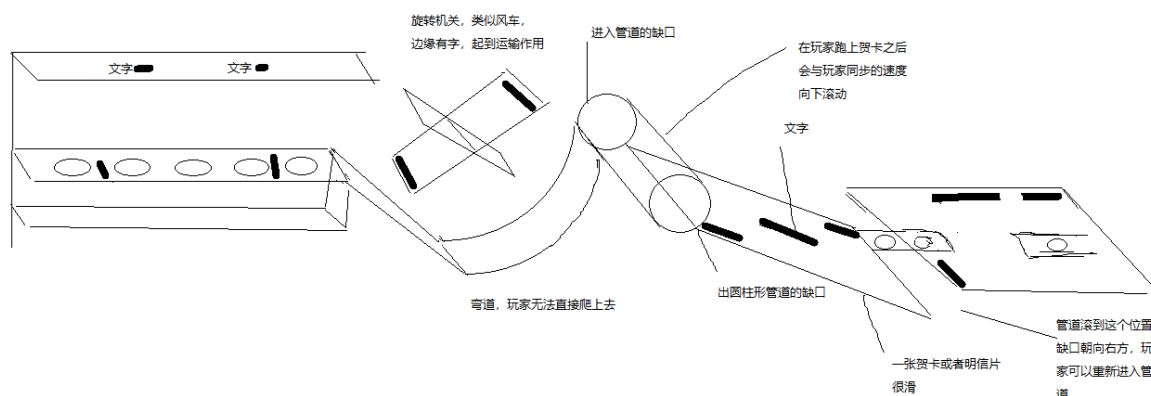
## 玩家

关卡设计可以结合道具提供的特殊能力。

## 1-1

包括一个教学用版面，难度不高。示意图如下。

风车机关有所变动，吸附字变为“弹”字，切换为弹簧机关。（mors 反映吸附字在风车机关上手感会比较奇怪）



## 1-2

**本场景当中，风是主要的障碍要素。**

场景障碍包括一架拱桥，拱桥上下都可通过，拱桥上可适当设置障碍与文字抓手，拱桥下可以是需要跳跃通过的平台，被风吹落可以通过斜坡重新爬回拱桥起点重新通过。设计弹簧供玩家弹回拱桥下的道路（位于中段）。

一段向玩家移动相反方向传输的传送带，玩家在传送带上移动较为缓慢，在传送带上移动时受风的影响较小（感觉上类似粘性），需要跳起来借助风的吹动快速前进。风会从水平的四个方向进行吹动，风向的顺序和时间间隔自定，但要有一定规律，让玩家可以找到规律快速地前进。传送带两侧（或把传送带贴着背景放置，这样只用设置一侧）可以设置机关（跳跃或者上下移动平台机关或者弹簧机关）让玩家返回传送带靠前位置（非起点）。

水平方向的移动平台组合：由在固定时间间隔内固定方向进行移动的平台组成，玩家需要在小平台之间跳跃，从而到达该版面终点。操作的重点在于抓住两个平台接近的时机进行跳跃。此版面同样有风的影响，玩家站在平台上时受风影响较小，但在跳跃时受影响较大。

**需要玩家在空中跳跃的位置，可适当在天花板增加可吸附的字，从而增加玩家的容错率。**

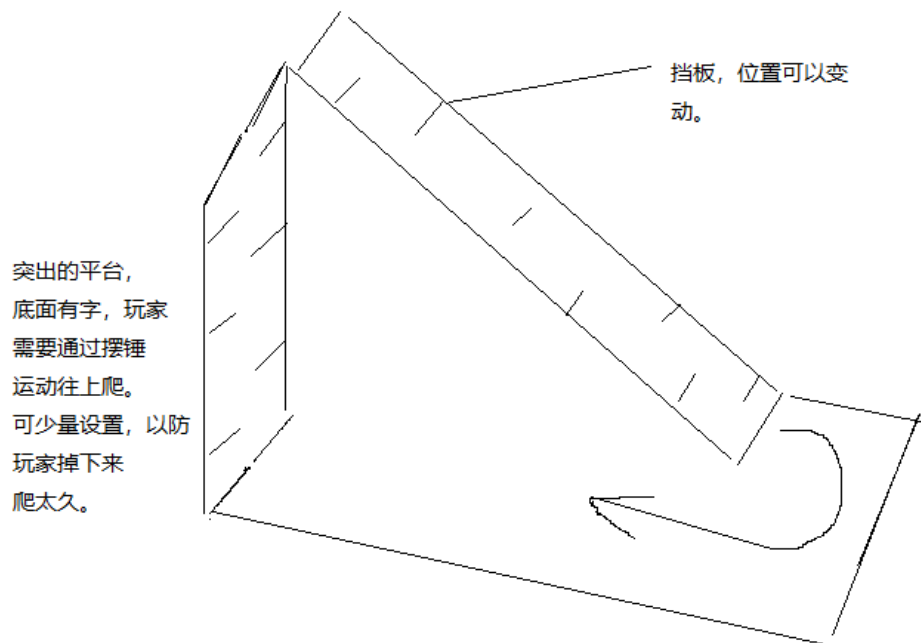
此外也可设置其他机关的小版面（活页纸连环跳等），与环境要素（吹动的风）进行组合即可。

## 1-3

**本关是吸附摆锤操作较多的攀爬关卡。**

开始时玩家需要先通过一个倾斜向下的加速滑道，路上有挡板，玩家需要避开。

设置了一面带平台的墙壁，玩家需要进行攀爬。玩家在开始时攀爬时需要吸附“长”字。墙壁上有突出的平台，平台底面有字，玩家需要通过摆锤运动往上爬。可少量设置，以防玩家掉下来爬太久。



玩家爬上去后，需要跑过一段移动平台，平台只会在  $ws$  方向移动，可调整平台移动的速度和位置使玩家有一个可以一口气通过的时机。在平台后半段（ $1/3$  或  $4/1$  位置），会有一个在较高位置的天花板上的字（只有拥有长字效果才能拉到），玩家可以通过这个字把自己一口气甩到对面平台，无风险地通过后半段。（对攀爬过程速度快的玩家的奖励）

根据摆锤运动的设定，向上攀爬的机关可能会不太合理。考虑换成“攀”字，玩家可以在该字上跳跃。（视摆锤动作的最终设计而定）

到达对面平台，此时长字的效果消失。（如果玩家在之前花费了较长时间也可提前）并设置一个“长”字，供玩家在接下来的版面内使用。

接下来可以是一段很长的在天花板上进行摆锤操作的版面。本版面由带字的天花板和供玩家站立，停下休整的平台组成。玩家需要控制恰好的速度和方向来摆动到下一个可站立的平台，玩家没有成功甩到可站立平台上需要跑回起点重新开始。（也要重新吸附“长”字）可站立的平台可以随着位置的靠后而缩短，在玩家跳到最后要面对的平台是最小的。在  $ws$  方向上，可设置一个平行的同样机制连续闪烁平台，不同在于该组的平台更大，但会在玩家站立其上 4 秒（或比玩家从一端跑到另一端稍长的时间）后消失。玩家离开平台几秒后重新出现。

也可有其他用到吸附摆锤操作的机关和设计。

## 2-1

在一个超长的纸筒中下落的关卡。下落前可以吸附“缩”字。纸筒内有着挡板和活动式机关（机关自定，自由组合，纸质即可，推荐移动平台、旋转挡板、倾斜挡板、水平方向的吹风口、碰撞后短暂时间就会消失的挡板等），纸筒壁上每隔一段距离有字（字的位置根据障碍确定），供玩家改变水平方向的位置。

墨滴在本关内会逐渐加速，在一段时间内没有碰撞到障碍物会达到最大值。墨滴碰到障碍物后会减速为 0，在障碍物点停下，玩家可以选择一个方向重新开始下落进程。

## 2-2

下落到一个软着陆平台上。之后玩家需要通过一个向圆心倾斜的螺旋走道，在过程中需要向外部移动以阻止自己从螺旋走道上滑落，但在快要到达底部时可以让玩家直接向圆心跳跃降落。

（相当于在安全高度降落）降落至圆心后，玩家又要开始一段水平方向的旅程。

这一关可以使用变速传送带、带弹簧的连续跳跃平台等第一关出现的机关变体进行组合。从现在开始，可适当使用一些上有较多文字纸张，供剧情表现（写信人线）使用。

### 2-3

关卡 2-2 的延长。场景要素待定。

### 3-1

最终场景。暂未确定。可能会是一个大型场景，玩家和一封信里的字进行互动。可以是墨滴对墨水较多的字进行劫富济贫。这些富有的字可以是写信人感情深邃的字。