



ORI AND THE BLIND FOREST

学习过程中的笔记

2018 年 4 月

目录

- 零、游戏背景.....4
 - .1 故事背景.....4
 - .2 核心玩法简介.....4
- 一、移动介质& 动作.....4
 - .1 地面.....4
 - .1.1 简介.....4
 - .1.2 可执行动作.....5
 - .2 镂空地面.....12
 - .2.1 简介.....12
 - .2.2 可执行动作.....12
 - .3 半空.....13
 - .3.1 简介.....13
 - .3.2 可执行动作.....14
 - .4 水底.....21
 - .4.1 简介.....21
 - .4.2 可执行动作.....21
 - .5 墙.....23
 - .5.1 简介.....23
 - .5.2 可执行动作.....23
 - .6 全介质下通用动作.....25
 - .6.1 攻击.....25
 - .6.2 蓄力攻击.....26
 - .6.3 反射.....27
- 二、陷阱.....29
 - .1 简介.....29
 - .2 伤害类陷阱.....29
 - .2.1 荆棘.....29

.2.2	落石陷阱.....	30
.2.3	滚石陷阱.....	30
.2.4	激光陷阱.....	31
.2.5	子弹陷阱.....	32
.2.6	流星锤陷阱.....	33
.3	移动类陷阱.....	33
.3.1	传送门.....	33
.3.2	蹦床.....	34
.3.3	绳索球.....	35
三、	机关.....	36
.1	简介.....	36
.2	拉杆开关与门.....	36
.3	柱形开关与门.....	37
.4	破碎墙.....	38
.5	破碎地面.....	39
.6	光球机关.....	40
.7	石块.....	41
.8	反射木桩.....	42
.9	魔法门.....	43
四、	怪物.....	44
.1	简介.....	44
.2	怪物刷新机制.....	44
.3	怪物.....	45
.3.1	简介.....	45
.3.2	Slyme.....	45
.3.3	跳跳蛙.....	47
.3.4	胖蛙.....	49
.3.5	铁甲犀牛.....	51

.3.6	缩地花.....	53
.3.7	滚滚.....	55
.3.8	蜘蛛.....	58
.3.9	乌鸦.....	60
.3.10	食人鱼.....	62
四、数值系统.....		65
.1	简介.....	65
.2	经验值系统.....	65
.2.1	经验值的存储/ 使用	65
.2.2	经验值获取.....	66
.3	伤害计算.....	66
.3.1	攻击力、防御力特点.....	66
.3.2	伤害计算公式.....	66
.4	生命值系统.....	67
.4.1	生命值上限.....	67
.4.2	生命值恢复.....	67
.5	魔法值系统.....	67
.5.1	魔法值上限.....	67
.5.2	魔法值的消耗.....	67
.5.3	魔法值的恢复.....	68
五、关卡系统.....		68
.1	简介.....	68
五、成长系统.....		69
六、周边系统.....		70

零、游戏背景

.1 故事背景

那是一个充满光明与和谐的森林。火之元素，水之元素，雪之元素，各自守护着一方的生灵，万物皆享受着精灵们的恩泽，森林中一片朝气、和睦。Ori 和他的养父生活在光之森林中，度过了无数快乐的时光。

直到有一天，愤怒的巨鸦铺天盖地地卷走了一切希望，破坏了各元素的守护，森林因此不再和谐，怒火翻腾，万物枯竭，狂风暴雪。巨鸦还将 Ori 的养父掳到它位于巨峰之巅的巢穴中。而 Ori 为了拯救他的养父，踏上艰辛的拯救之路。

虽然 Ori 又弱又小，如那风中摇曳的光明，但他那顽强的决心与意志象征着光明与希望，重新为森林带去希望，经历各种机关与困难，Ori 恢复了元素们的守护。最终他也击败了巨鸦，为森林恢复了光明，也救出了他的养父。

.2 核心玩法简介

Ori and The Blind Forest 是一款横版冒险类游戏。玩家需要控制 Ori 在森林中越过各种障碍和机关，击倒各种怪物，同时到达特定的地点，触发世界事件，推动故事剧情的发展。

游戏中没有关卡的概念，Ori 可以在整个森林中自由的奔跑、探索。为了保证 Ori 的剧情流程，通过在森林中添加需要学习特定动作才可以破坏的障碍物，起到规划探索流程的作用。

同时通过在到达世界事件触发点过程中的各总小怪战斗，宝物探索，机关设计，确保玩家的心流始终保留在一定的高度。当到达世界事件触发点后，通过困难、紧张的关卡设计，配合上音乐，再加上与最终 Boss 巨鸦的联动，在推进剧情的同时，将玩家的心流推至高潮。

一、移动介质& 动作

.1 地面

.1.1 简介

地面，最为基础的移动介质，Ori 可以在该移动介质时进行以下动作：

1. 奔跑/ 走动
2. 跳跃

3. 冲刺/ 蓄力冲刺
4. 蹲下
5. 投掷
6. 推拉

.1.2 可执行动作

.1.2.1 奔跑/ 走动

说明：

通过左摇杆的左右来移动 Ori。

按钮设计：

左摇杆。

操作方式：

摇杆方向-左/右：小推摇杆为走路，大推为奔跑。

操作示意图：

奔跑/ 走动



.1.2.2 跳跃

说明：

跳跃将作为游戏的核心动作之一贯穿整款游戏，可以用来躲避敌人、陷阱，用来跨越地形。

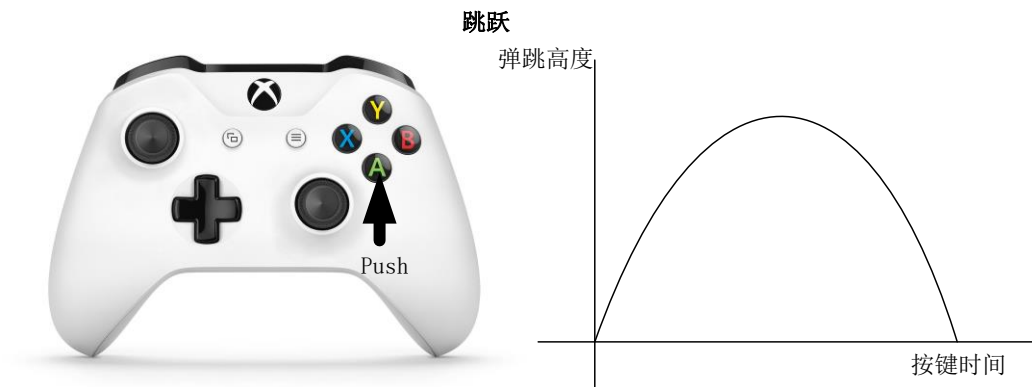
按钮设计：

按钮-A

操作方式：

玩家可以通过按下“按钮”时间的长短控制弹跳高度，直到弹跳的最大值为止，参照马里奥的跳跃。

操作示意图：



.1.2.3 冲刺/ 蓄力冲刺

说明：

Ori 向当前朝向快速冲刺固定距离，可被反向的奔跑/ 走停止；可被跳跃停止；

蓄力冲刺为冲刺的子类，继承冲刺的一切特性，同时具有攻击特性，可以对怪物造成伤害，需要消耗 Mana。

按钮设计：

冲刺：按钮-RB

蓄力冲刺：按钮 LT+按钮 LB

操作方式：

冲刺-按下按钮-RB：Ori 向当前朝向快速冲刺固定距离；

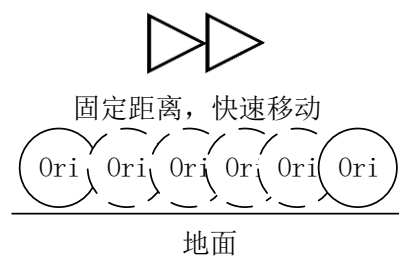
反方向推动左摇杆/ 跳跃：Ori 停止当前的冲刺/ 停止冲刺并向前跳起（带有轻微惯性）；

蓄力冲刺-按钮 LT：按住 LT 一会儿，让后 Ori 会发光，表示充能结束，这时候再按下 RB，将进行蓄力冲刺；

操作示意图：

冲刺

按下RB
进行冲刺

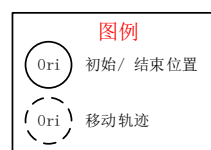


冲刺-跳跃停止冲刺

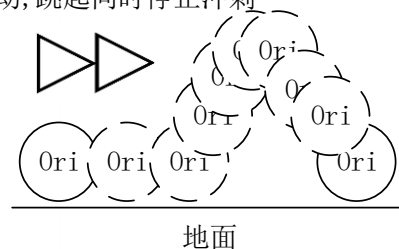
按下RB
进行冲刺

按下A

跳起（带有轻微惯性），同时停止冲刺



快速移动，跳起同时停止冲刺



冲刺-反向移动停止冲刺



.1.2.4 蹲下

说明：

在地面上，Ori 可以蹲下，躲避子弹。

按钮设计：

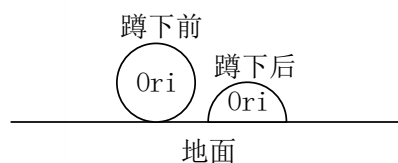
左摇杆。

操作方式：

摇杆方向-下：Ori 蹲下

操作示意图：

蹲下



.1.2.5 投掷

说明：

Ori 投掷处一个光球，光球具有碰撞体积，撞到墙壁/ 地面会反弹（反弹不会很厉害）。

光球可以用于：

- 1、动作-反射，详见 6.3 反射。
- 2、激活机关，详见 x.x 光球机关。
- 3、攻击敌人

光球将存在一段时间后消失。

按钮设计：

按钮-LB+左摇杆（选取方向）。

操作方式：

按钮-LB+左摇杆（选取方向）：按下 LB，选取投掷方向，通过左摇杆控制朝向，Ori 投掷出一个光球，该光球将依据所选取的方向呈抛物线跌落。

操作示意图：

冲刺-反向移动停止冲刺



.1.2.6 推拉

说明：

Ori 可以使用推拉动作为移动石块、反射柱、拉杆开关。

详情可以参考：

- 1、X.X 石块
- 2、X.X 反射柱
- 3、X.X 拉杆开关

按钮设计：

左摇杆+按钮-RT。

操作方式：

左摇杆-方向左/右+按钮-RT：靠近并面对可推拉物品（石块、反射机关、开关机关），按住按钮-RT 抓取物品，然后通过左摇杆，控制 Ori 拉着物品移动。

操作示意图：

参见各个机关的示意图。

.2 镂空地面

.2.1 简介

镂空地面，继承地面的所有属性，但同时带有镂空属性， Ori 通过跳跃/ 降阶穿透该地型，Ori 继承所有地面介质下的动作，此外新添下面动作：

1. 降阶
2. 跳过

.2.2 可执行动作

.2.2.1 降阶

说明：

当 Ori 站在镂空的地面时，可以进降价，Ori 将向下穿透镂空地面。

按钮设计：

按钮-A+摇杆方向-下。

操作方式：

按钮-A+摇杆方向-下：当 Ori 站在镂空的地面时，Ori 将向下穿透镂空地面。

操作示意图：



.2.2.2 跳过

说明：

当 Ori 通过蹦床或蹦床等方式跳高时，Ori 可以自下而上穿越镂空地面，当 Ori 的脚底水平高度高于镂空地面时，Ori 落下时将站立于镂空地面，而不会再次穿越镂空地面。

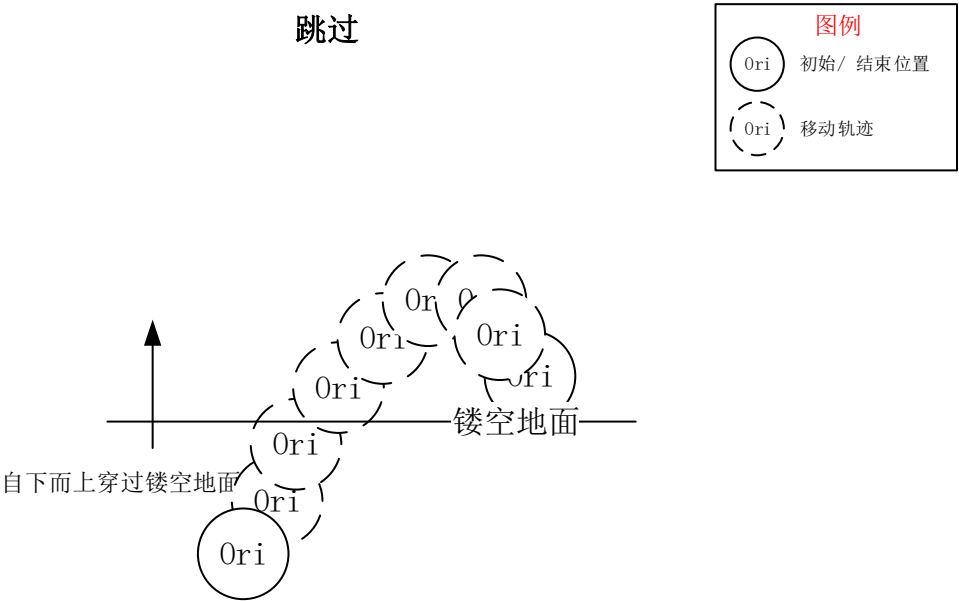
按钮设计：

无。

操作方式：

跳跃/ 蹦床/ 弹射等等跳高的方式。当 Ori 自下而上超过镂空地面即可。

操作示意图：



.3 半空

.3.1 简介

当 Ori 通过下坠/ 跳跃离开地面时所处在的状态，Ori 可以在该移动介质时进行以下动作：

1. 左右横移

2. 二段跳/ 三段跳
3. 空中冲刺/ 蓄力空中冲刺
4. 千金坠
5. 投掷
6. 滑翔/ 上升

.3.2 可执行动作

.3.2.1 左右横移

说明：

在半空中，Ori 可以通过左摇杆左右移动自己的位置。

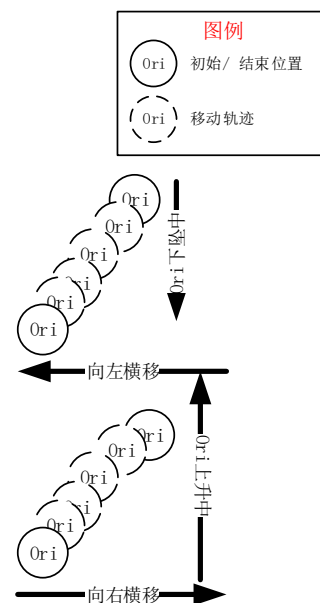
左摇杆。

操作方式：

摇杆方向-左/右：通过左右来横移 Ori。

操作示意图：

左右横移



3.2.2 二段跳/ 三段跳

说明：

当 Ori 处于半空中，Ori 可以在半空中进行二段跳。进行二段跳后可以在半空中进行三段跳。当 Ori 处于半空中，其初始的跳跃计数器为“1”，当进行二段跳后，该计数器值为“2”，三段跳后，该计数器值为“3”。当计数器数值为“3”后，Ori 将无法再次跳跃，Ori 落地/ 弹射/ 抓取墙壁后，该计数器清零。二段跳、三段跳为跳跃的子类，继承跳跃的操作方式与数值。

按钮设计：

按钮-A。

操作方式：

半空中，按钮-A：按一下跳一下，在半空中跳来~跳去~。

操作示意图：



3.2.3 空中冲刺/ 蓄力空中冲刺

说明：

空中冲刺与地面冲刺一下，都是快速移动固定距离。当 Ori 处于半空中，Ori 可以在半空中进行空中冲刺。当在地面冲刺一次后，不允许在紧接着的跳跃中（0.5s 内）使用空中冲刺。

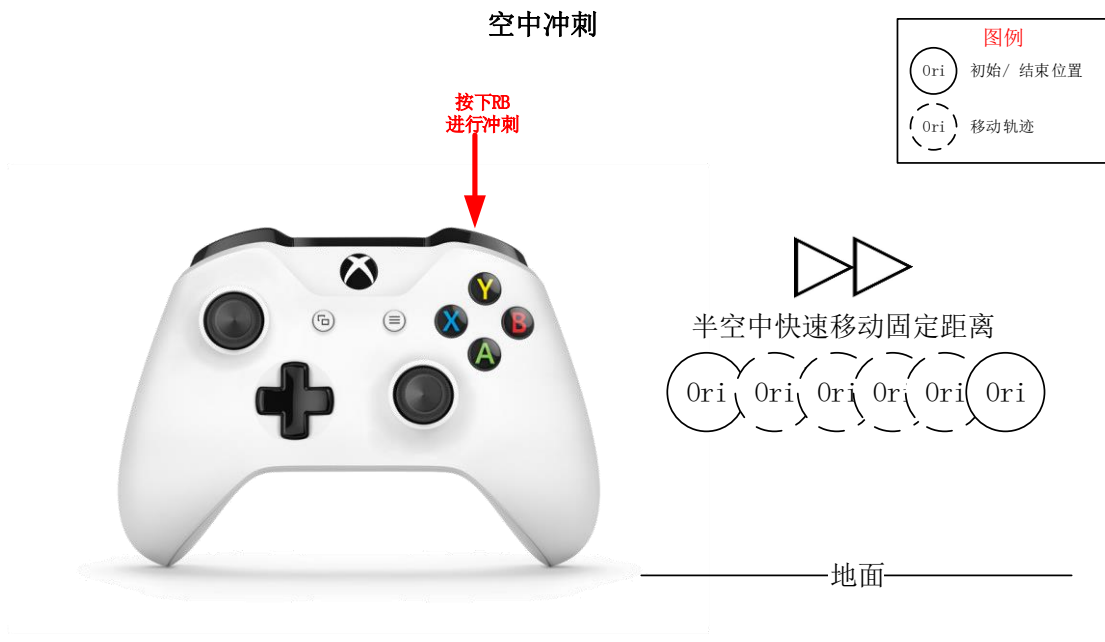
按钮设计：

按钮-RB。

操作方式：

半空中，按钮-RB：当处于半空之中时，按下 RB。

操作示意图：



空中冲刺-跳跃停止冲刺



.3.2.4 千金坠

说明：

Ori 可以在半空中快速、大力下坠，对下坠地点附近敌人可以造成伤害，距离着陆点越近伤害越高，如果正中怪物则反弹小跳的高度（反弹高度可以参考马里奥踩蘑菇），。

同时下坠可以与特定机关联动（破碎地面、柱形开关），请参考 X.X 破碎地面以及 X.X 柱型开关。

下坠可以与陷阱-蹦床联动，请参考 X.X

按钮设计：

摇杆方向-下。

操作方式：

半空中，摇杆方向-下：Ori 将于空中快速下坠，对下坠地点附近敌人造成冲击（伤害），同时也可与特定机关联动（破碎地面、柱形开关）。

操作示意图：

千斤坠



千斤坠-正中怪物



.3.2.5 投掷

说明：

Ori 在半空也可以做出投掷动作，但只可以向当前面向的方向固定角度投掷小光球，不可调整。所投掷的小光球效果与地面上投掷出来的一致。

按钮设计：

按钮-LB。

操作方式：

半空中，按钮-LB：在空中，Ori 将向当前面向的方向按照固定角度投掷光球。

操作示意图：



.3.2.6 滑翔/ 上升

说明：

Ori 打开降落伞，当有上升热气流时，打开降落伞将使得 Ori 缓慢上升，默认情况下将垂直上升（无惯性），可通过左摇杆-左/ 右 方向进行水平移动。当 Ori 处于半空下落中，打开降落伞能减缓下落速度，默认情况下将垂直下落（无惯性），可通过左摇杆-左/ 右 方向进行水平移动。

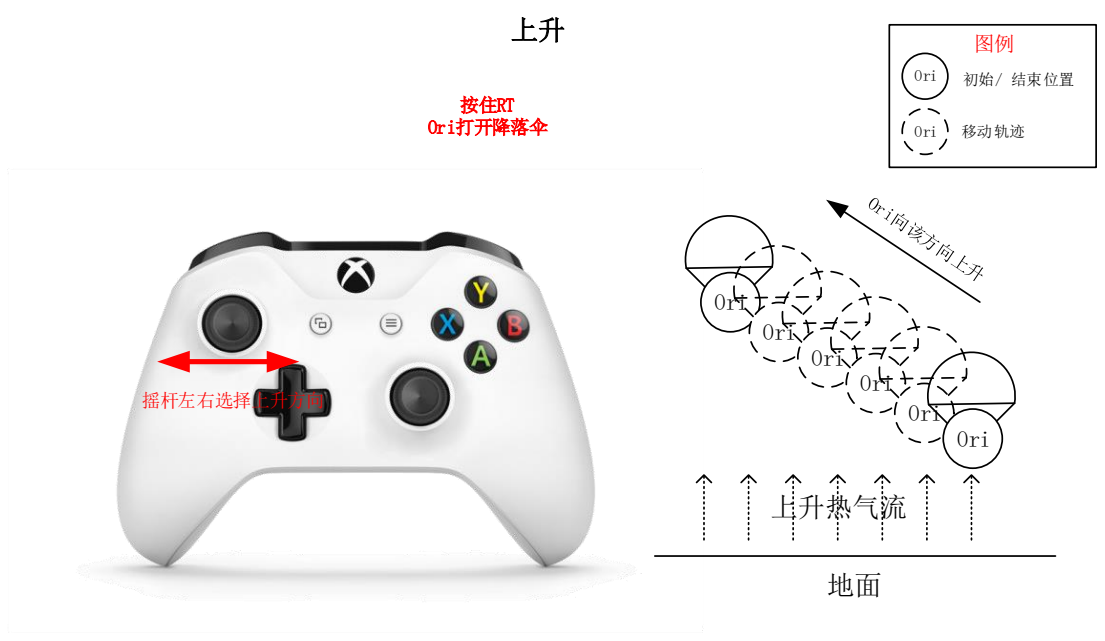
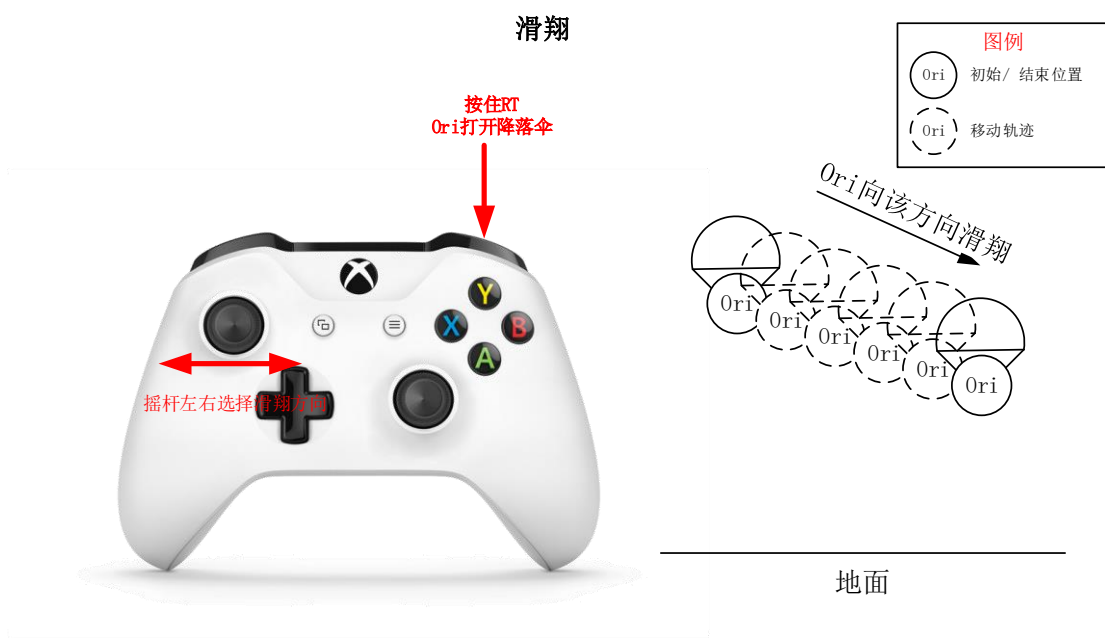
按钮设计：

按钮-RT。

操作方式：

半空中，按钮-RT： Ori 打开降落伞。

操作示意图：



.4 水底

.4.1 简介

水，Ori 可以在该移动介质时进行以下动作：

1. 游泳
2. 游泳加速

.4.2 可执行动作

.4.2.1 游泳

说明：

当 Ori 进入水中，Ori 将使用游泳的动作进行移动。当处于水中时，Ori 可以上下左右自由移动。当 Ori 处于水面时，Ori 可以使用跳跃，离开水面。当 Ori 处于水底时，将受呼吸时间的限制，当超过最大呼吸时间后，Ori 将持续扣血，直至到达水面；到达水面后呼吸时间将重新计算，

按钮设计：

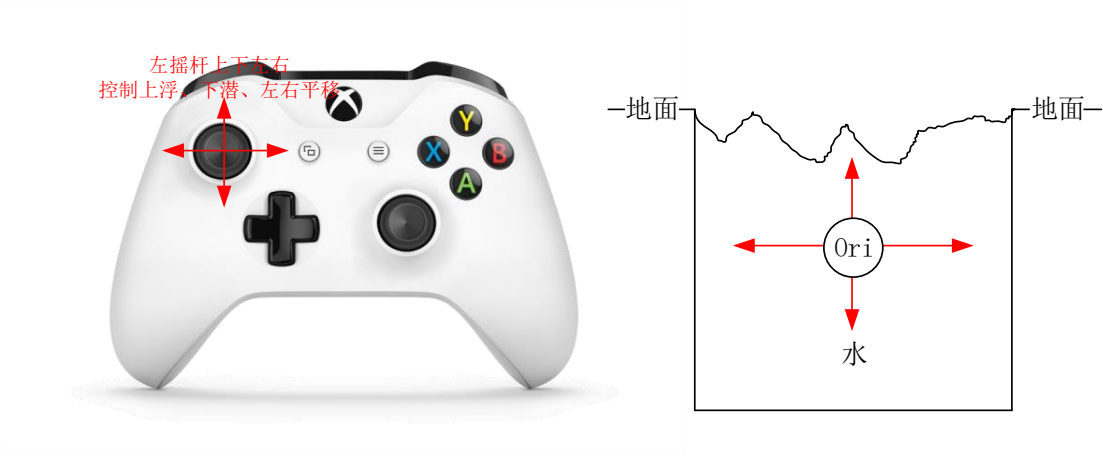
左摇杆。

操作方式：

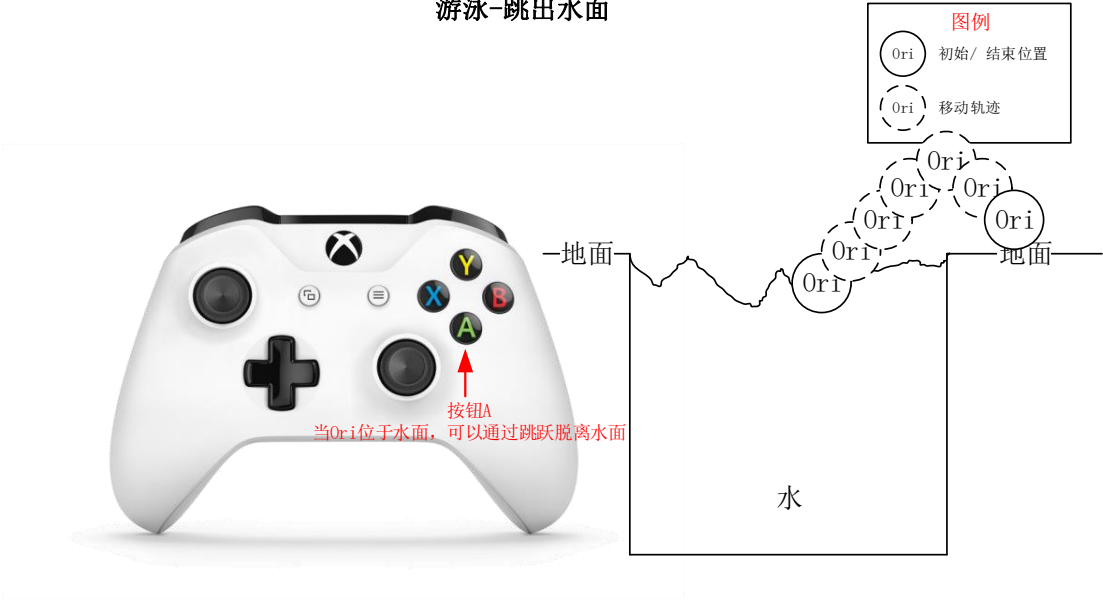
摇杆方向-上/下/左/右：通过摇杆控制 Ori 在水中的左右移动、上浮/ 下潜。

操作示意图：

游泳



游泳-跳出水面



.4.2.2 游泳加速

说明：

当 Ori 处于水中时，可以通过按住按钮-A 让游泳加速。

按钮设计：

按钮-A。

操作方式：

按钮-A：游泳过程中按住按钮-A 即可加速游泳，松开恢复正常。

操作示意图：

略。

.5 墙

.5.1 简介

墙，为垂直方向介质，Ori 可以在该移动介质时进行以下动作：

1. 爬墙跳
2. 爬墙下滑
3. 攀爬

.5.2 可执行动作

.5.2.1 爬墙跳

说明：

当 Ori 附在墙上时，对着墙壁方向使用跳跃，可以使用爬墙跳，爬墙跳可以依附于墙壁上升一些高度，通过连续的爬墙跳，能够上升更大的高度，越过障碍物。也可以通过左摇杆朝着离开墙壁的方向跳跃，离开墙壁的跳跃将更远，更高，通常可以用于对立的墙之间的切换。爬墙跳可以参照洛克人。

按钮设计：

左摇杆+按钮-A。

操作方式：

左摇杆方向-左/右+按钮-A：通过左摇杆对着墙壁使用跳跃，可以提升高度。

操作示意图：



5.2.2 爬墙下滑

说明：

当 Ori 附在墙上时，对着墙壁方向推左摇杆，Ori 将贴着墙壁缓慢下滑，可以参照洛克人的贴墙下滑。

按钮设计：

左摇杆。

操作方式：

左摇杆方向-左/右：向着墙壁方向推摇杆，Ori 将贴着墙壁缓速下滑。

操作示意图：



.5.2.3 攀爬

说明：

当 Ori 附在墙上时，对着墙壁方向推左摇杆。

按钮设计：

操作方式：

操作示意图：

.6 全介质下通用动作

.6.1 攻击

说明：

Ori 身边会有一个小精灵，通过该小精灵可以自动瞄准，发出火花，攻击怪物，只要在射程范围内，且中间无遮挡物，该攻击将必定命中。

按钮设计：

按钮-X。

操作方式：

按钮-X：靠近敌人时，按一下攻击一下。

操作示意图：



.6.2 蓄力攻击

说明：

Ori 可以进行蓄力攻击，通过一段时间的储气，Ori 可以发射以自身为圆心的原型震荡波。该震荡波可以用于攻击范围内的敌人。

也可以用蓄力攻击来破坏机关-破碎墙，打开通道。与机关的联动请参考 X.X 破碎墙。

按钮设计：

按钮-X

操作方式：

按住-按钮 X：按住按钮-X，Ori 将开始蓄力，大约 2 秒后蓄力完成，松开按钮-X，将释放震荡波。

操作示意图：



.6.3 反射

说明：

Ori 可以通过反射来抓住子弹/ 怪物，通过左摇杆选择子弹/ 怪物的反射方向。反弹子弹/ 怪物时，将同时沿着反射子弹/ 怪物的反方向发射自己。抓住怪物/ 子弹的时间有限，可以在时间内选择反弹方向，超时后将强制发射。

在抓住子弹/ 怪物期间时间暂停，一切机关/ 怪物/ 动画等都将停止，直到反射释放。

此外，Ori 也可以通过反射来抓住陷阱-绳索球、或自己通过投掷制造的小光球，以此反射自己。

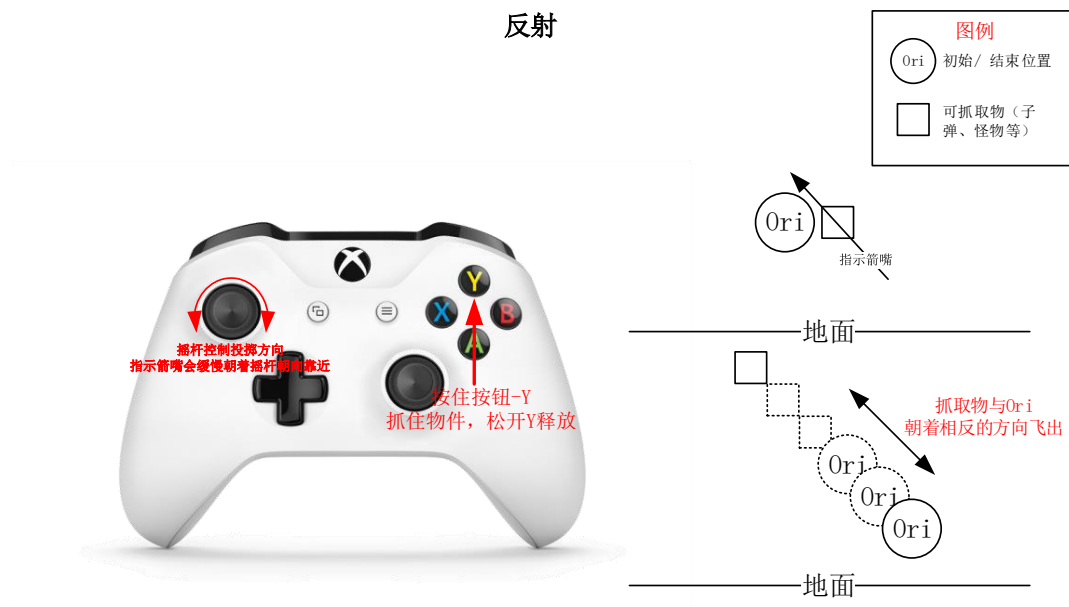
按钮设计：

左摇杆+按钮-Y

操作方式：

左摇杆+按钮 Y：当 Ori 接近可抓取物时（子弹、怪物、绳索球、小光球），按住按钮-Y，可以抓住物件，同时通过指示箭嘴选择物件反射方向，释放按钮-Y 或抓取最大时限到后，物件将朝着选定放下飞出，同时 Ori 会向物件飞行的反方向射出。如果 Ori 朝着地面 90 度发射自己，将没有效果。

操作示意图：



二、陷阱

.1 简介

陷阱是无法通过 Ori 的各种动作去改变其运作方式的设施，他们将以固定的方式运作。陷阱分为两类：

- 1、伤害类陷阱：会对 Ori 造成伤害。
- 2、移动类陷阱：帮助 Ori 移动，不会对 Ori 造成伤害。

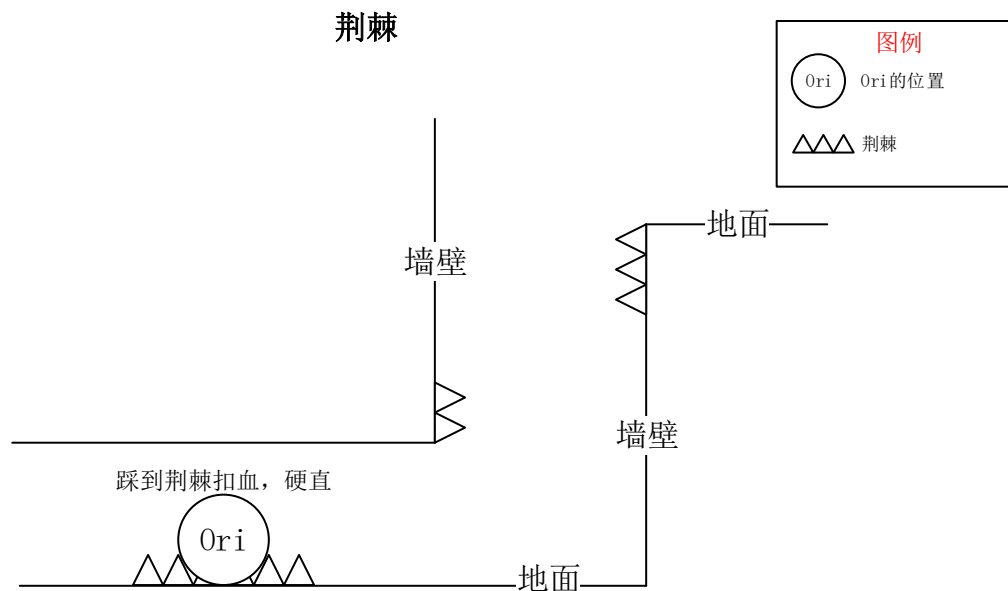
.2 伤害类陷阱

.2.1 荆棘

说明：

荆棘可以附着在地面上或者墙上，当 Ori 踩在荆棘上会受到伤害并作出硬直动作，部分荆棘会有秒杀的伤害。应对荆棘的策略就是越过他，当然如果头硬，也可以一路踩过去，但多半没命那么干。

示意图& 与应用场景：



Ori 想要到最右边的地面：

- 1、越过地上的荆棘

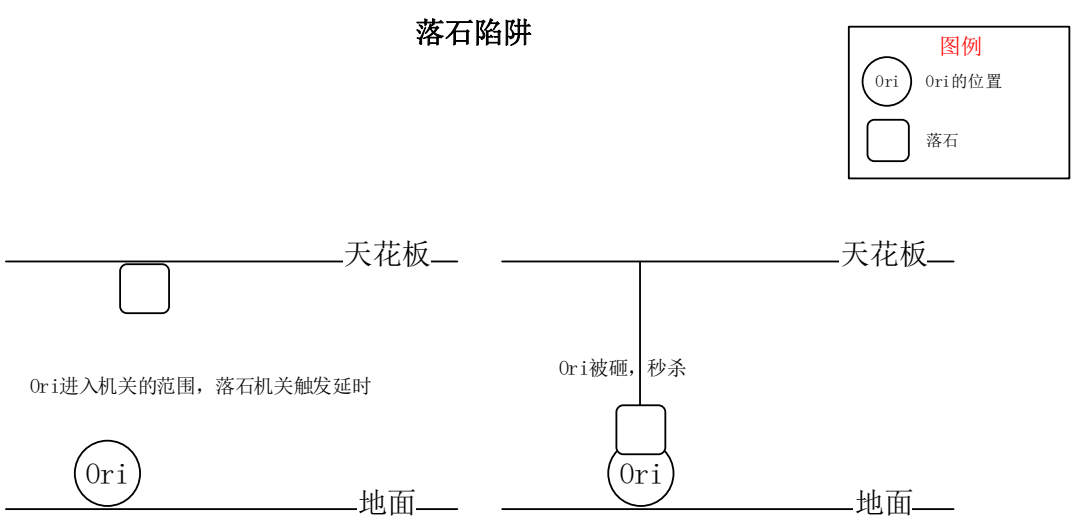
- 2、利用爬墙跳先爬右边的墙壁，在到达荆棘前离墙跳到左边的墙壁，并且留意不能碰到左边墙壁底部的荆棘
- 3、沿着左边墙壁爬墙跳到顶部，最后离墙跳到右边地面。

.2.2 落石陷阱

说明：

落石陷阱会悬挂在天花板上，当 Ori 步入落石陷阱的范围内，落石陷阱触发，触发有延时，延时到达，落石迅速下坠，砸到 Ori 将秒杀。砸到地面后，落石陷阱将缓慢上升回到天花板，等待再次触发。

示意图& 与应用场景：



Ori 想要通过该落石陷阱，需要快速通过该陷阱，比如使用地面/ 空中动作—冲刺。

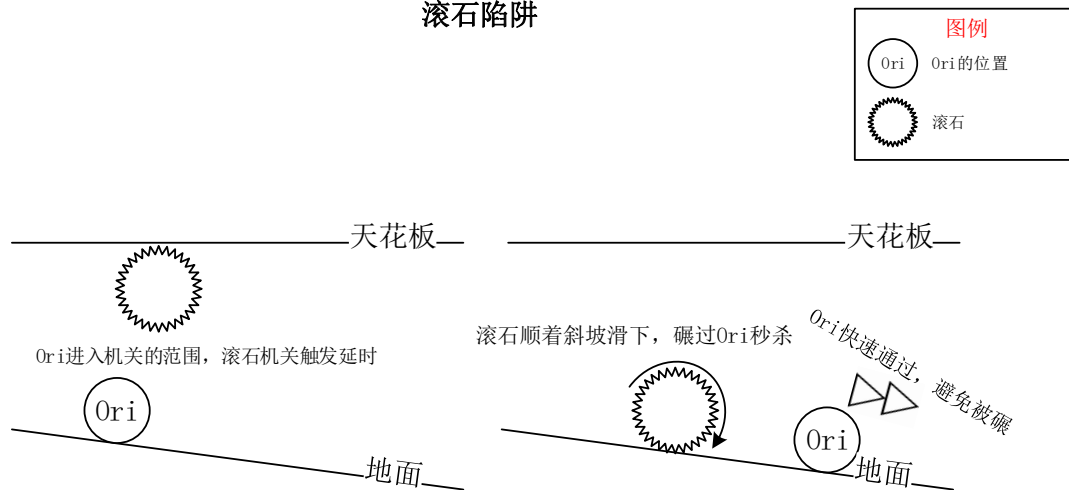
.2.3 滚石陷阱

说明：

滚石陷阱会悬挂在天花板上，当 Ori 步入滚石陷阱的范围内，滚石陷阱触发，触发有延时，延时到达，滚石落到地面，顺着有斜度的地面滚向 Ori，Ori 被碾过直接秒杀。

示意图& 与应用场景：

滚石陷阱



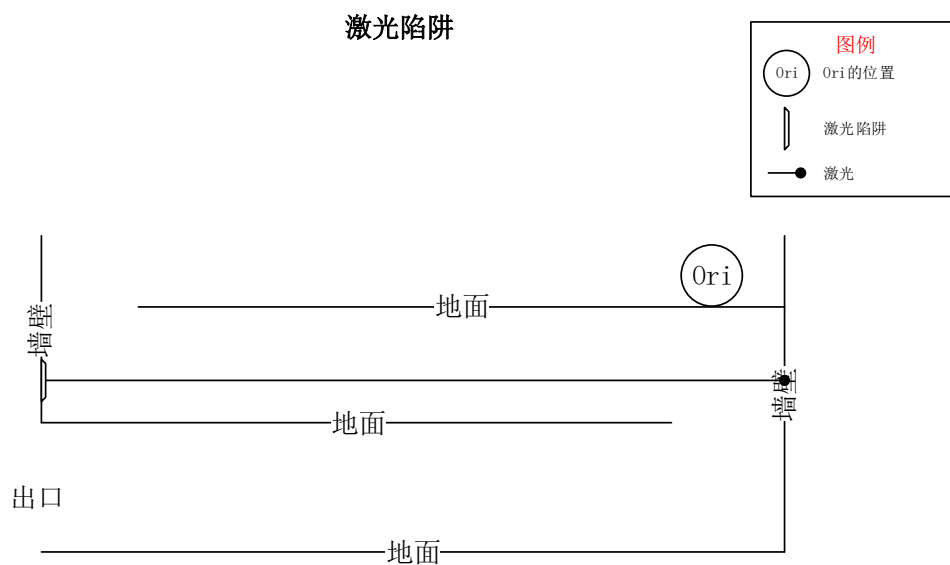
需要使用动作冲刺，尽可能快地通过滚石陷阱的覆盖范围，这样 Ori 才能逃脱该陷阱。

.2.4 激光陷阱

说明：

激光陷阱每隔一段时间就会发射一次激光，该激光弹道为光速，且会持续一段时间，激光会受到墙壁物体的阻挡。Ori 如果接触到激光会被秒杀。

示意图& 与应用场景：



Ori 想要到达位于左边的出口，需要先等待 2 层的激光陷阱暂停工作，当没激光的时候快速通过二层。否则碰到激光会被秒杀。

.2.5 子弹陷阱

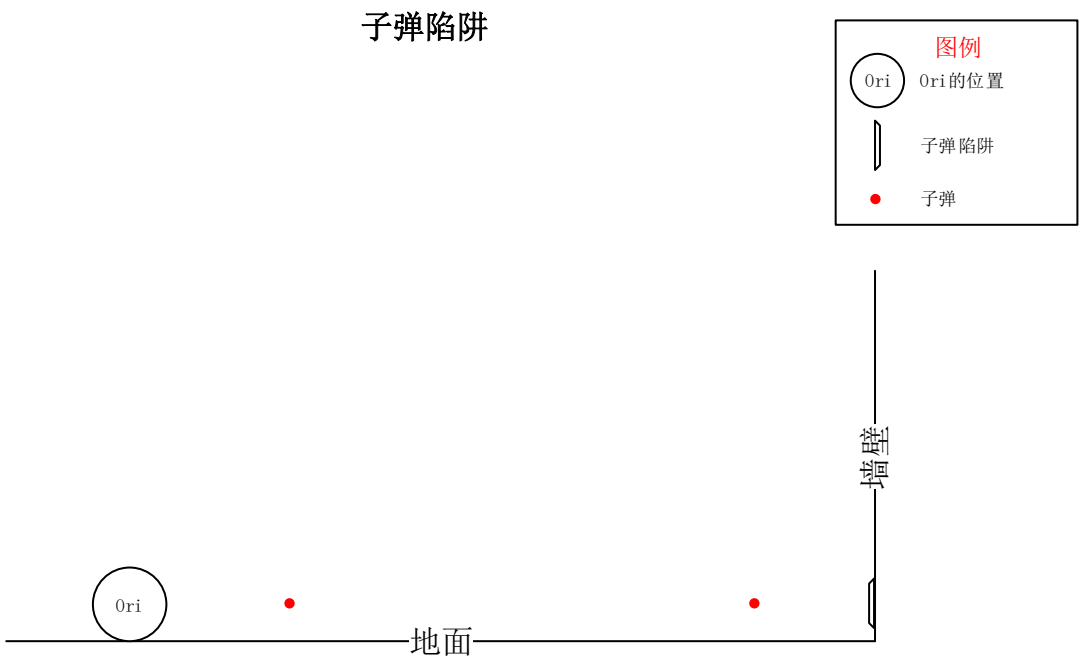
说明：

子弹陷阱每间隔一段时间会发射出一枚子弹，该子弹拥有弹道，按照特定速度移动。Ori 接触到该子弹会受到伤害。

可以通过子弹陷阱与机关反射木桩联动，用于破坏特定的破碎墙壁。详情参考机关 x.x 反射木桩。

可以通过子弹陷阱与全介质动作--反射联动，用于破坏特定的破碎墙。详情参考机关 x.x 破碎墙。

示意图& 与应用场景：



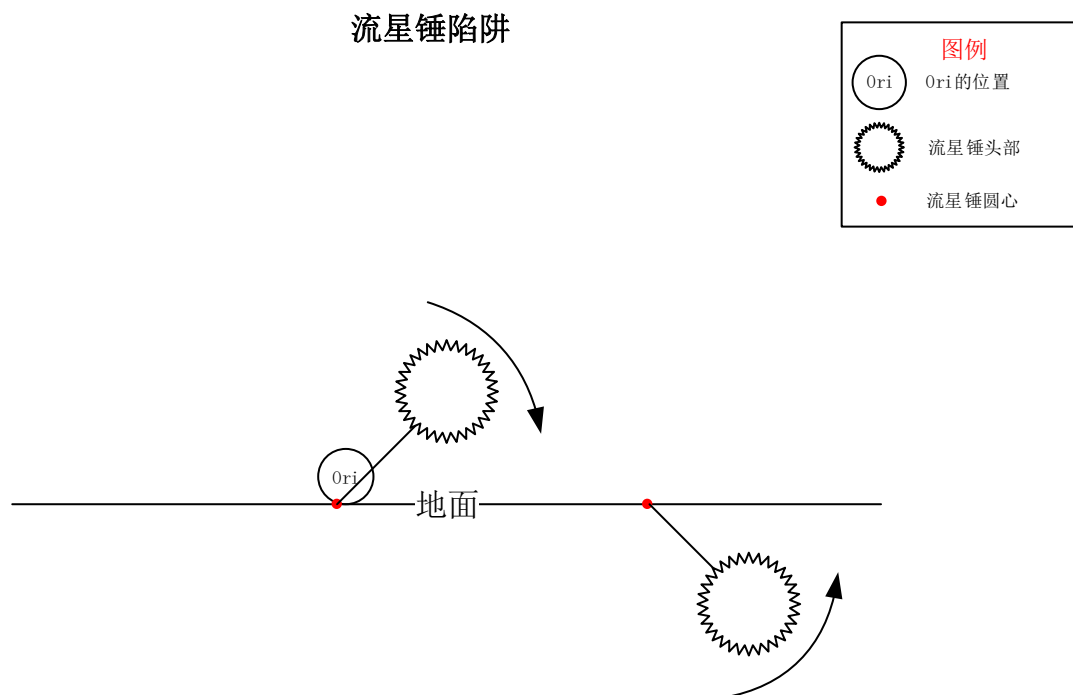
Ori 想要到达墙壁，需要躲避子弹陷阱发射出的子弹，Ori 可以选择通过跳跃躲避子弹，或者通过全介质动作--反射来反射子弹。

.2.6 流星锤陷阱

说明：

流星锤陷阱会依附在地面上，且围绕着固定的圆心转动，转动方向为顺时针或逆时针，转动的速度为恒定值，不同的流星锤可以拥有不同的转动速度，流星锤陷阱的头部会对 Ori 造成伤害（扣血），其余部分不会造成伤害。

示意图& 与应用场景：



Ori 想要到达右边，需要通过时间差的控制，先躲进第一个流星锤陷阱的安全区域（除头部外的区域），然后等待时机快速前进到第二个流星锤的安全区域。然后再次等待时机的到来，前进通过第二个流星锤。

.3 移动类陷阱

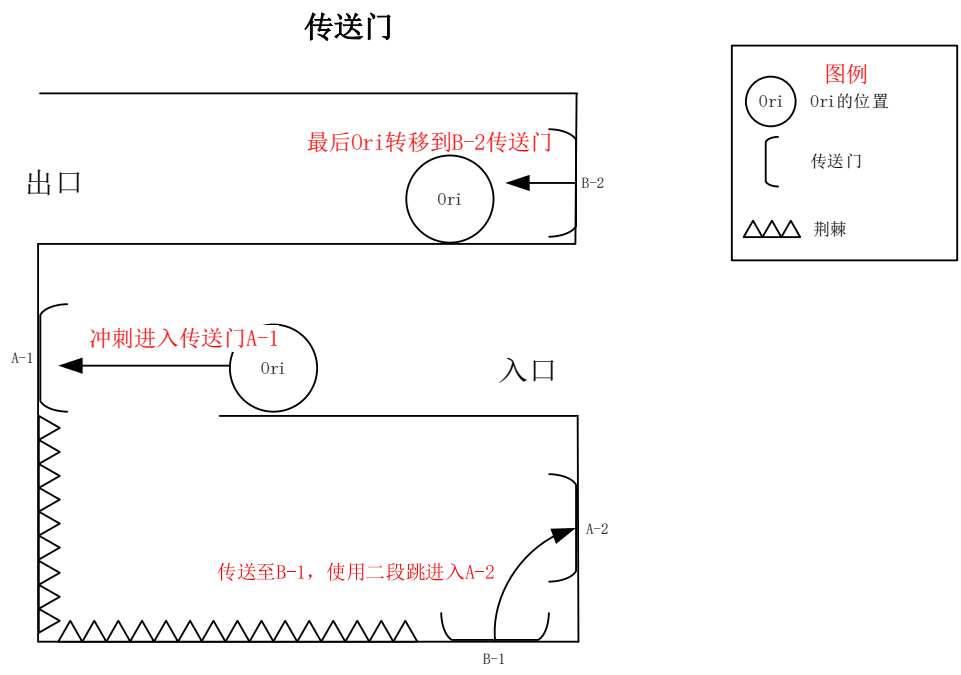
.3.1 传送门

说明：

传送门全部都以一对的方式出现，分为两端，如 A 端与 B 端。Ori 通过 A 端，会被传送到 B 端。且传送门可逆，由 B 端进入将被传送到 A 端。当传送门的出口朝向与地面垂直，则 Ori 被视为处于半空中，可以使用半空动作（如：二段跳、空中冲刺）

联动动作：
无。

示意图& 与应用场景：



.3.2 蹦床

说明：

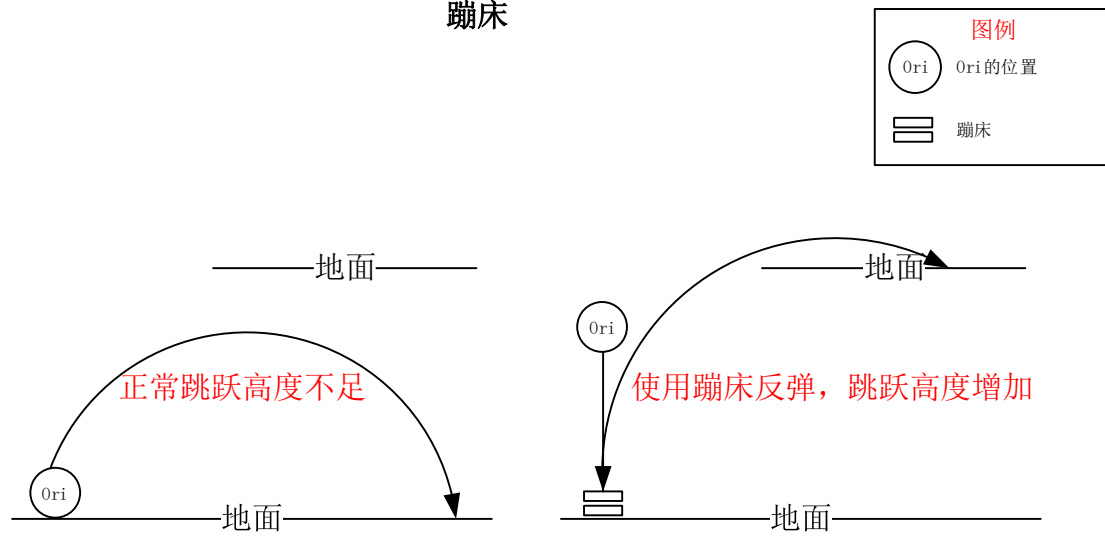
蹦床，当 Ori 踩上蹦床时，通过蹦床的反弹，跳跃高度增加。使用千斤坠，跳高的高度将更高。

联动动作：

地面动作--跳跃
半空动作--千斤坠

示意图& 与应用场景：

蹦床



.3.3 绳索球

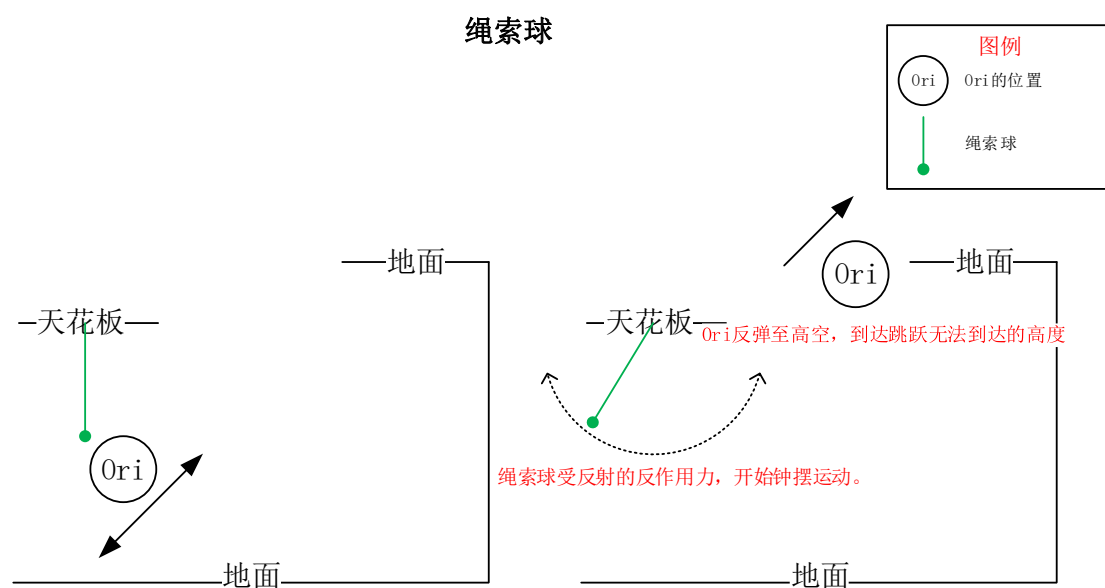
说明：

绳索球，由天花板上垂下来的一条绳子，Ori 可以将其作为反射对象，用于攀高。当绳索球被反射后，将受到反作用力开始钟摆运动，并逐渐减缓至停止。

联动动作：

半空动作--反射

示意图& 与应用场景：



三、机关

.1 简介

机关是 Ori 可以通过各种特定动作去改变其状态。通常机关用来做隔断作用，限制 Ori 的可进入区域，除非学到特定的动作去改变其状态，否则无法通过该机关造成的阻断。

.2 拉杆开关与门

说明：

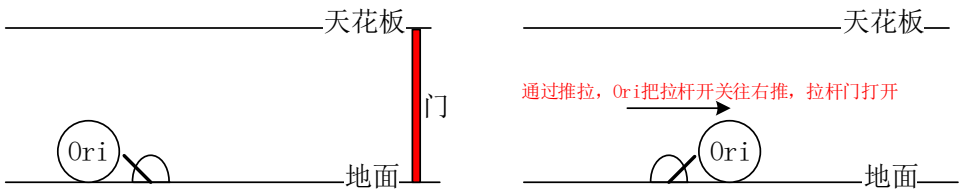
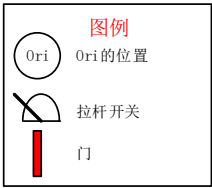
拉杆开关是最简单的开关，像电灯开关一样，左推关闭，右推打开，操作可逆。通过动作推拉可以对拉杆开关进行操作。推拉开关可以控制对应的门的开关，默认情况下门为关闭状态，阻挡 Ori 的前进，需要打开拉杆开关才可以通过。

联动动作：

地面动作--推拉

示意图& 与应用场景：

拉杆开关与拉杆门



.3 柱形开关与门

说明：

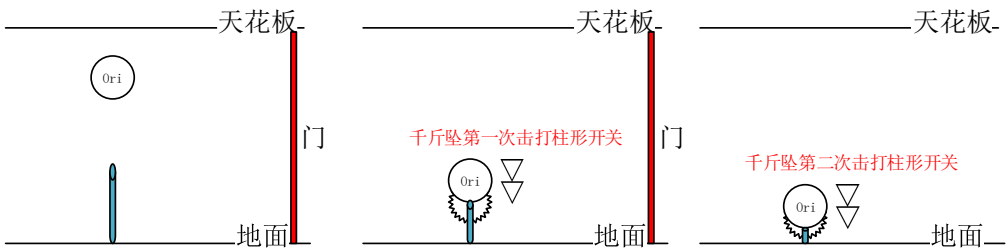
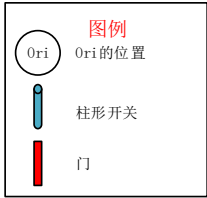
柱形开关，像个钉子一样，通过半空动作千斤坠可以将其钉入地面，完全钉入地面后打开对应的门，该操作不可逆。

联动动作：

半空动作--千金坠

示意图& 与应用场景：

柱形开关与门



.4 破碎墙

说明：

破碎墙，可以被不同的方式所破坏的墙，通常用作阻挡物，墙身上有不同颜色的光，代表需要不同的方式与物体去破坏，共有 2 总破坏方式：

- 1、蓄力攻击破坏墙
- 2、反射怪物/ 子弹破坏墙

墙身微光颜色与所对应破坏方式及所需反射物：

- 1、蓝光—蓄力攻击
- 2、紫光—反射（缩地花射出子弹）
- 3、红光—反射（子弹陷阱射出子弹）
- 4、绿光—反射（滚滚）

联动动作：

全介质动作—蓄力攻击

全介质动作—反射

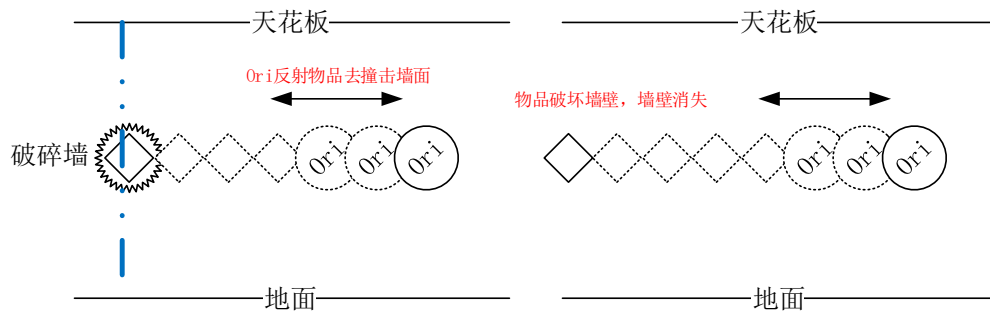
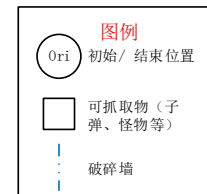
示意图& 与应用场景：

图例

○ Ori 初始/ 结束位置

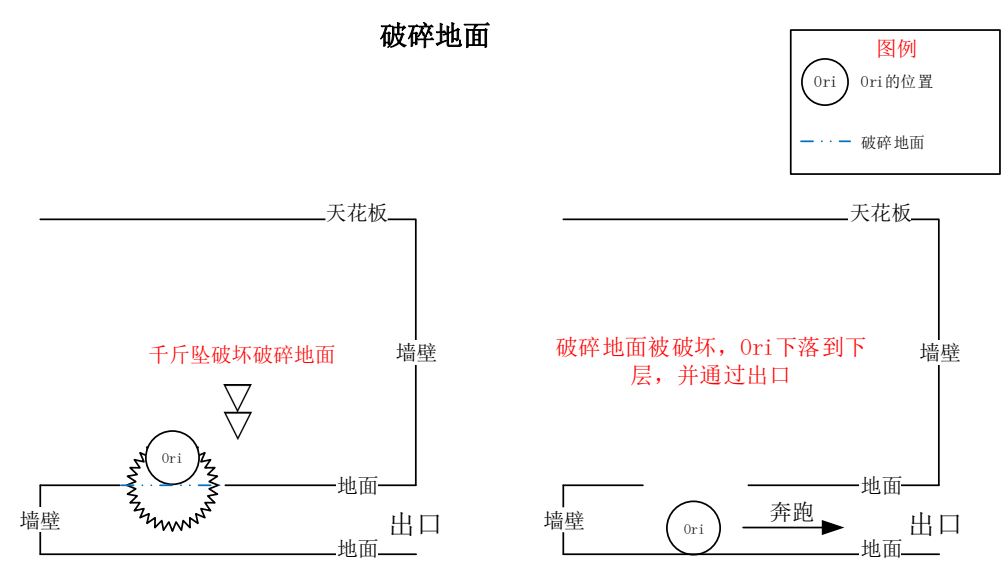
⊗ 震荡波

⋮ 破碎墙



半空动作--千斤坠

示意图& 与应用场景：



.6 光球机关

说明：

光球机关，可以通过地面/ 半空动作将小光球投到该机关上来激活光球机关，激活后墙打开对应的门，该操作不可逆。

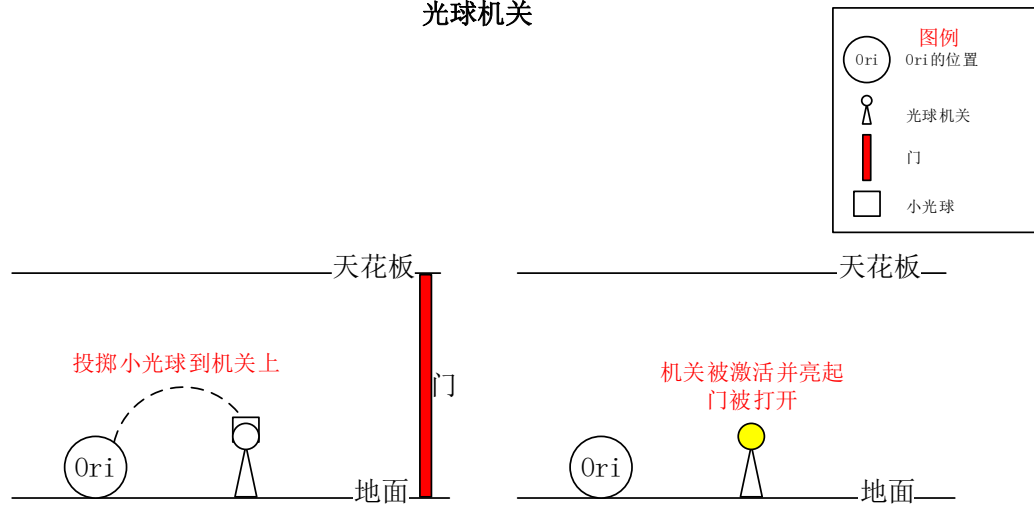
联动动作：

地面动作—投掷

半空动作—投掷

示意图& 与应用场景：

光球机关



.7 石块

说明：

石块，可以通过地面动作—推拉来移动其位置。石块有以下几个作用：

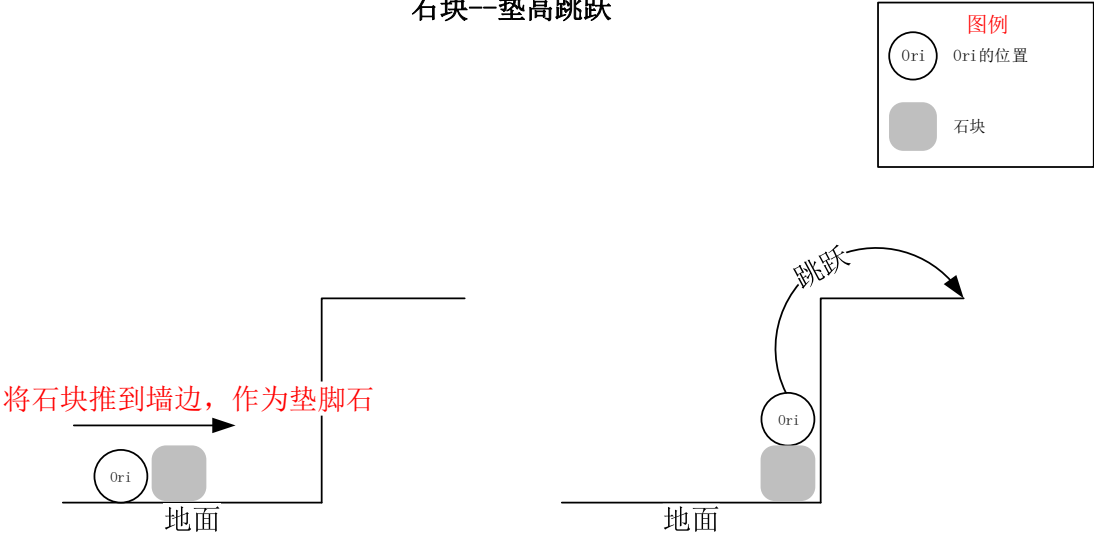
- 1、垫高 Ori 的起跳高度，越过较高的墙壁
- 2、当挡箭牌，用于阻挡激光陷阱发射出的激光，防止 Ori 被秒杀

联动动作：

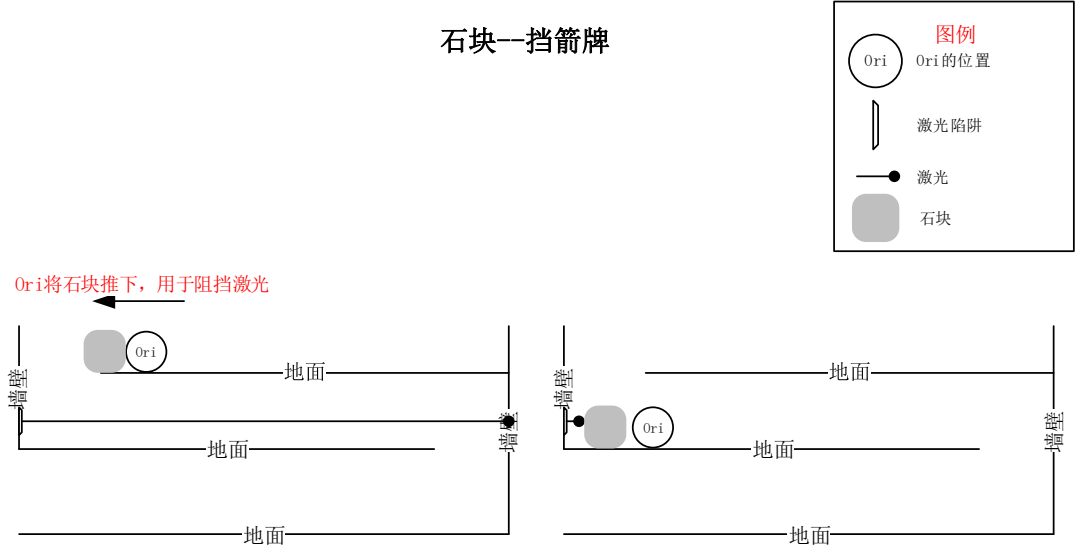
地面动作—推拉

示意图& 与应用场景：

石块—垫高跳跃



石块—挡箭牌



.8 反射木桩

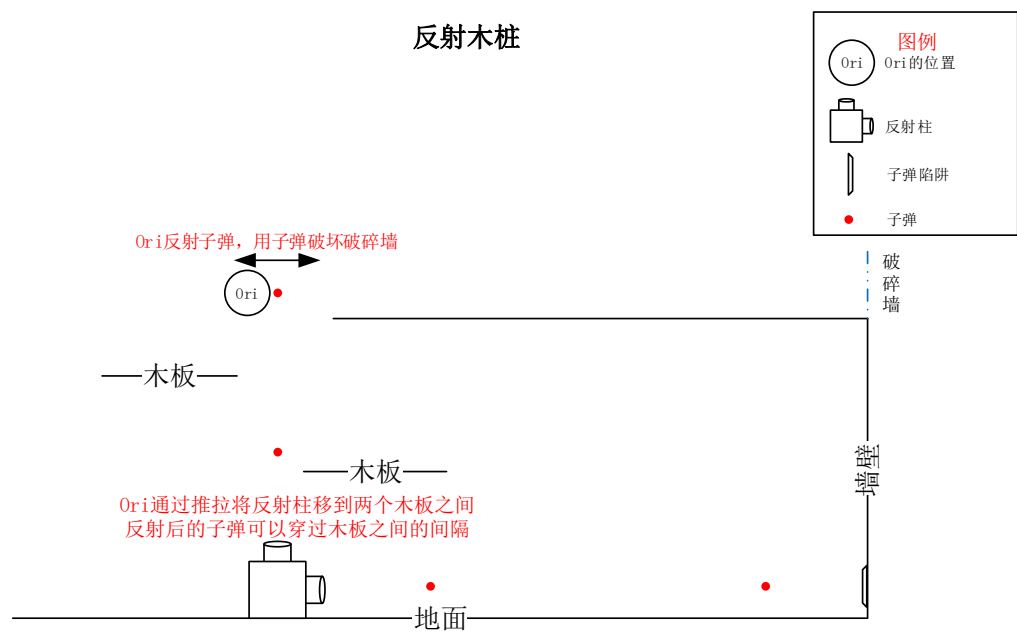
说明：

反射木桩可以使用地面动作—推拉移动其位置，用于反射子弹。该机关将会将通过的子弹改变发射方向，通过其可以破坏用一次反射子弹无法碰到的位置较为刁钻的破碎墙。

联动动作：

地面动作—推拉

示意图& 与应用场景：



.9 魔法门

说明：

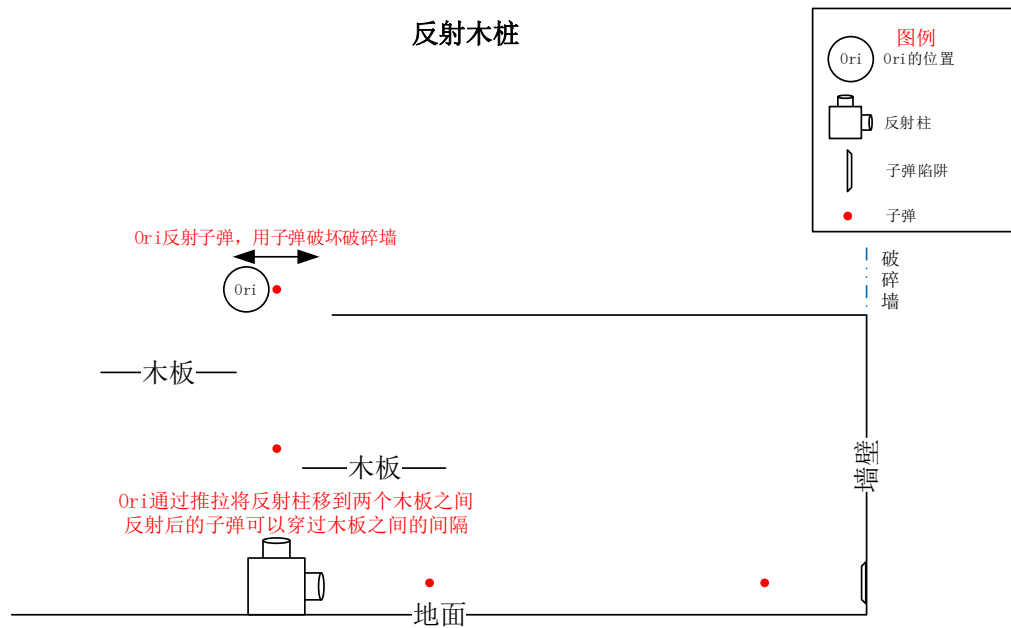
魔法门上表示有打开该门所需的魔法值，只有 Ori 拥有足够的魔法值时才能打开，打开后将扣除 Ori 的魔法值。

联动动作：

无。

示意图& 与应用场景：

反射木桩



四、怪物

.1 简介

怪物是 Ori 的敌人，Ori 触碰他们的身体或者他们发射出来的子弹会受伤，并且出现硬直。怪物可以被击败，Ori 可以使用以下方法去攻击怪物：

- 1、攻击：用小精灵揍怪物
- 2、蓄力攻击：蓄力满，用冲击波揍怪物
- 3、蓄力冲刺：蓄力满，利用自己的冲刺去揍怪物。
- 4、反射：反射怪物发出的子弹去攻击怪物。或者将地面上的怪物反射进入水中，将会秒杀怪物。将怪物反射、勾引入伤害类陷阱中也能秒杀怪物。
- 5、千金坠：直接快速落下砸中怪物或者冲击波

.2 怪物刷新机制

怪物死亡后会在固定的地点刷新，每次在刷新区域内只会有一只怪物。其刷新规则如下：

- 1、退出游戏后再次进入。

- 2、Ori 挂了重新读档。
- 3、Ori 击败怪物后，离开刷新点一段距离后。
- 4、不讲道理式刷新，特殊需要，杀完就立马在刷新点刷新。

.3 怪物

.3.1 简介

怪物的活动范围为地面、墙壁、水，如果非水生桂爱武被引入或者反弹进水中、陷阱中，该怪物将会被秒杀。Ori 无论碰到那种怪物或者怪物发射出来的子弹都会受伤。

.3.2 Slyme

简介：

Slyme 为游戏中最为常见的怪物，血量低，攻击力低，移动、攻击模式都较为固定。

活动介质：

- 1、地面
- 2、墙壁

移动方式：

贴墙、地面移动，且每只 Slyme 都有固定的活动范围，它们会来回巡航，不会被 Ori 勾引超出其活动范围。

移动方式示意图：

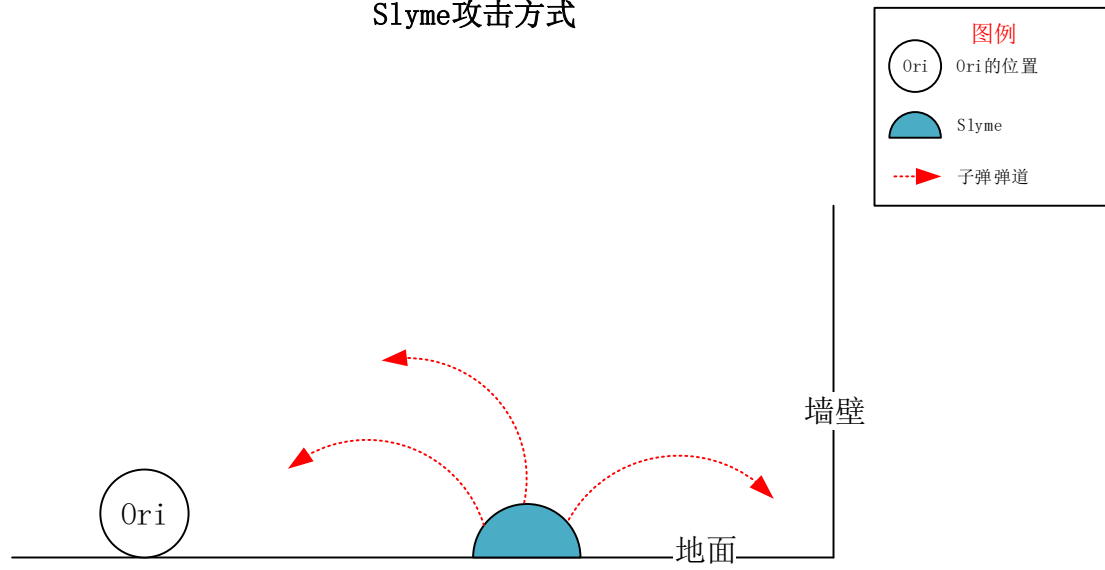
略。左右/上下贴地面/ 墙壁横移。

攻击方式：

每间隔一段时间，向着 Ori 发射子弹，子弹以抛物线形式下坠。

攻击方式示意图：

Slyme攻击方式



机关联动：

无。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象，但其子弹不能作为反射对象。

艺术参考：

参考 WoW 的小软，一坨。



分支：

- 1、岩浆 Slyme：橘红色的 Slyme，其子弹发射方式、移动方式与一般的 Slyme 一致，但其所发射的子弹击中墙壁、地面后不会马上消失，而是附着在上边，间隔一段时间后爆炸。
- 2、寒冰 Slyme:冰蓝色的 Slyme，其子弹发射方式、移动方式与一般的 Slyme 一致，但其所发射的子弹击中墙壁、地面后不会马上消失，而是附着在上边，间隔一段时间后消失。

.3.3 跳跳蛙

简介：

跳跳蛙，其移动方式和攻击方式都为跳跃。跳跳蛙的移动速度相对较慢，可以被 Ori 甩开。

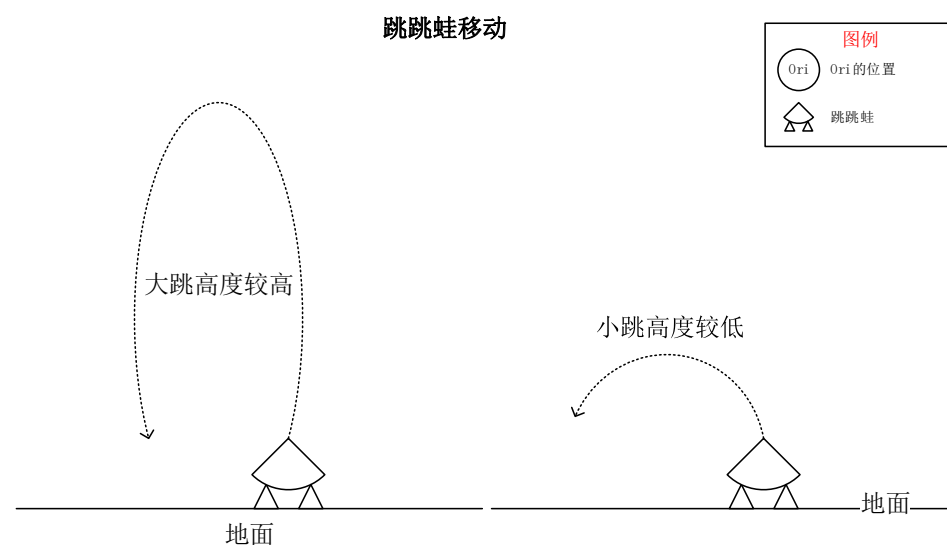
活动介质：

地面。

移动方式：

通过跳跃在地面间移动，没有固定的可移动范围，在遇到 Ori 前固定在刷新点不动，当 Ori 出现后将追着 Ori 跑。跳跃可以分为小跳和大跳，当 Ori 距离跳跳蛙近时，优先使用小跳，当距离较远时，优先使用大跳。小跳的动作前摇较小，大跳的动作延迟较大。

移动方式示意图：



攻击方式：

追着 Ori 跳，当其跳跃时，Ori 碰到它将受到伤害，而当其下坠时，冲击力大，被踩到会扣大量血。当其大跳时，Ori 可以快速通过其下方，避免与之接触。

攻击方式示意图：

略，同移动方式。

机关联动：

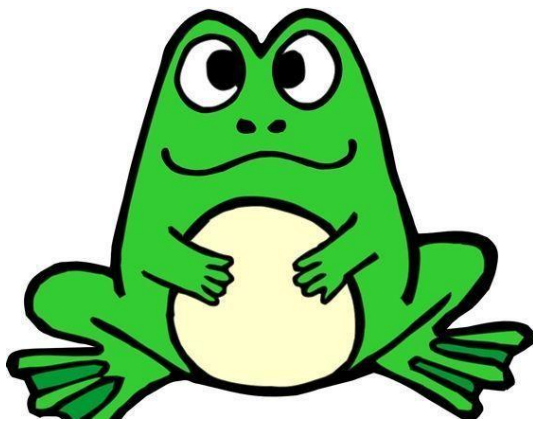
无。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象。

千斤坠：当 Ori 使用千斤坠时，无论是跳跳蛙起跳后还是在地面，冲击波都可以使得其出现硬直（摔倒），且停止当前的行动状态。

艺术参考：



分支：

无。

.3.4 胖蛙

简介：

胖蛙，走得慢，攻击也比较慢，是一个笨重的怪物

活动介质：

地面。

移动方式：

左右走动，其走动速度较慢，且每只胖蛙都有固定的活动范围，它们会来回巡航，不会被 Ori 勾引起出其活动范围。

移动方式示意图：

略，左右走动。

攻击方式：

每隔一段时间，胖蛙会停下来，蓄力发射一枚具有较平的抛物线的子弹。

攻击方式示意图：

胖蛙攻击

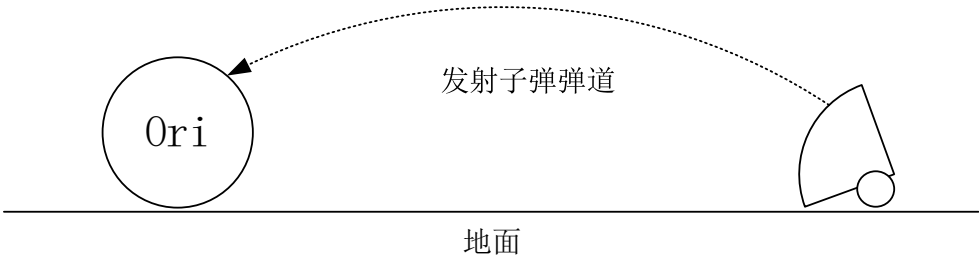
图例

Ori

Ori 的位置



胖蛙



机关联动：

无。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象，其子弹也可作为反射对象

艺术参考：



分支：

无。

.3.5 铁甲犀牛

简介：

一头横冲直撞的犀牛，一旦发动冲击，其移动速度很快，且具有如同挡箭牌一般的外壳，可以抵御 Ori 的攻击。

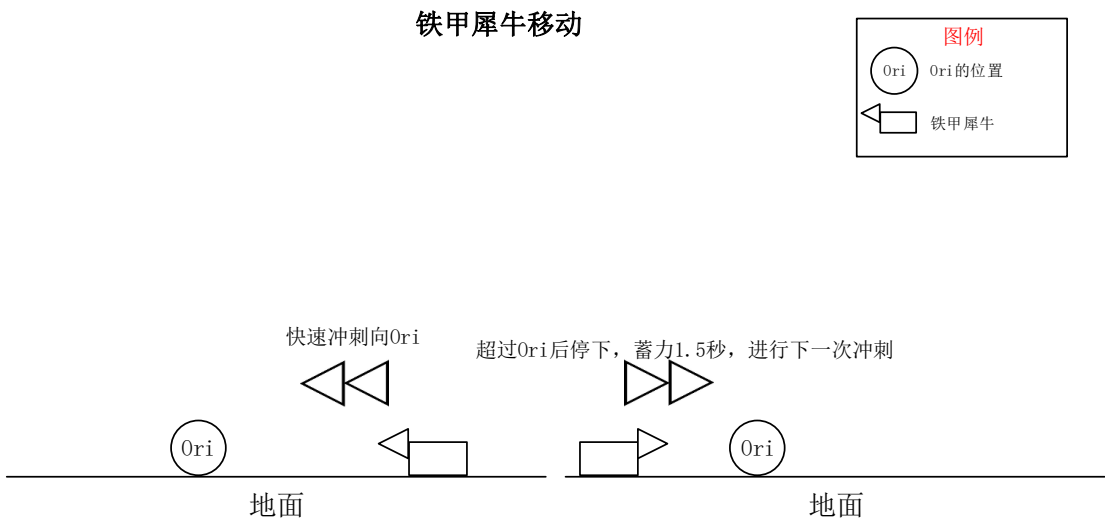
活动介质：

地面。

移动方式：

在地面上左右冲刺。冲刺需要蓄力一段时间，冲刺超过 Ori 一段距离后会停下，准备下一次冲刺，之后如此反复。不具有固定的移动范围，理论上可以追 Ori 到天涯海角，实际上由于其不会爬墙、游泳，很容易被地形阻挡。

移动方式示意图：



攻击方式：

通过冲刺来撞击 Ori，伤害较高，但可以被跳跃躲过。

攻击方式示意图：

略，同移动方式。

,

机关联动：

无。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象，但由于铁甲犀牛较为笨重，反弹其基本不会被弹出太远。

千斤坠：铁甲犀牛有多层外壳，当 Ori 使用千斤坠时，冲击波能剥落其外壳。在第一层外壳未被剥离时，铁甲犀牛将不会受到 Ori 攻击的伤害。

艺术参考：



分支：

无。

.3.6 缩地花

简介：

缩地花，类似于 Super Mario 中的水管食人花，当 Ori 踩在上面时将不会出现。

活动介质：

1、地面

2、墙壁

移动方式：

无法移动，只能在特定的位置出现，当 Ori 踩在其出现位置上方时，它将不会出现，当 Ori 离开其出现位置，它将冒出来。

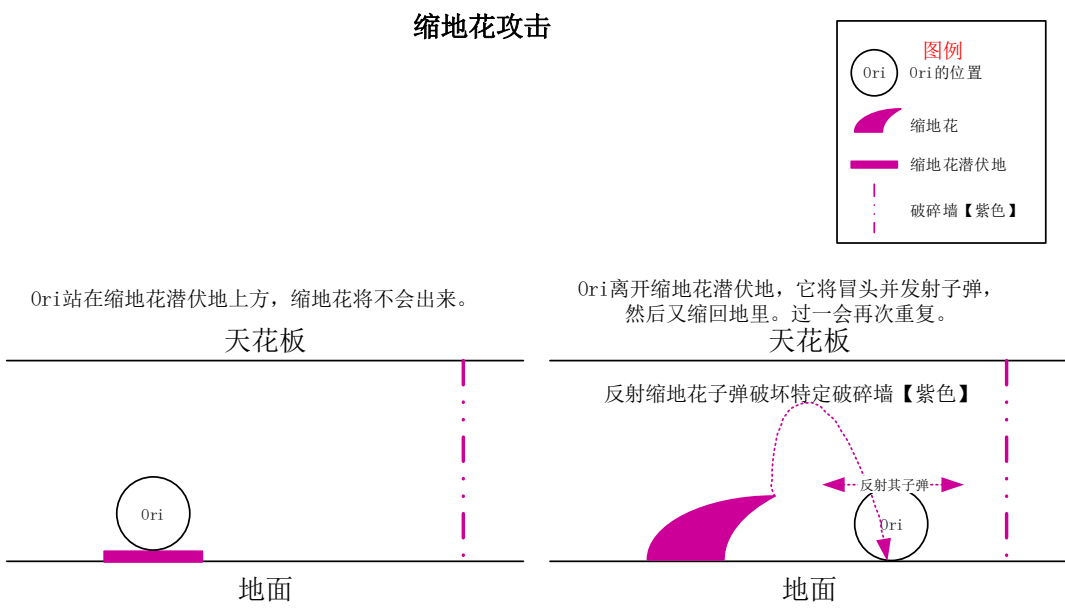
移动方式示意图：

无。

攻击方式：

当缩地花冒出地面，它将朝着 Ori 吐出一个高抛物线的子弹。

攻击方式示意图：



机关联动：

破碎墙：Ori 可以通过反射缩地花所发射出来的子弹来破坏特定的破碎墙。详见上方攻击方式示意图。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象，其子弹也可作为反射对象。。详见上方攻击方式示意图。

艺术参考：



分支：

无。

.3.7 滚滚

简介：

滚滚，当 Ori 出现在它跟前，他将缩成一个球，向 Ori 高速滚来。

活动介质：

地面。

移动方式：

滚滚会缩成一个球，朝着 Ori 高速滚来，其不具有特定的移动范围，会朝着 Ori 滚去，且不会转弯，除非被 Ori 的反射射向高空，它才会掉头。滚滚不具备跳跃的能力，滚动中很容易会撞到墙壁而把自己撞死。

移动方式示意图：

滚滚移动-滚向Ori

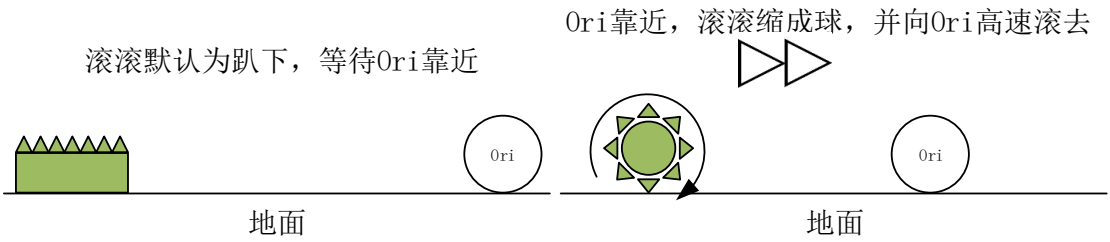
Ori

Ori的位置

趴下的滚滚

缩成球的滚滚

破碎墙



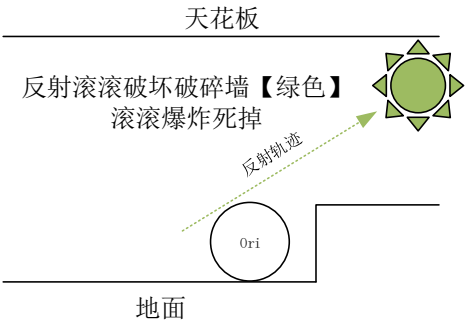
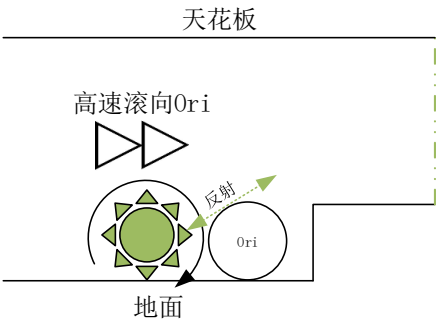
滚滚移动-反射

Ori

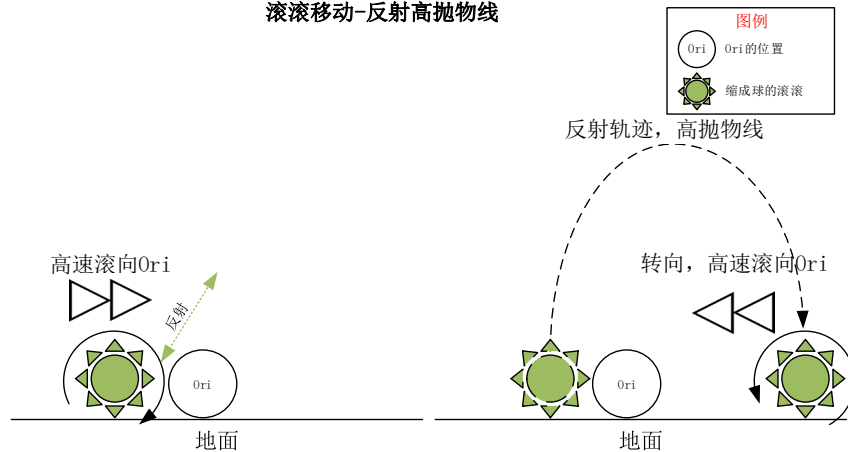
Ori的位置

缩成球的滚滚

破碎墙【绿色】



滚滚移动-反射高抛物线



攻击方式：

把自己变成球，高速滚向 Ori，且不可回头，当 Ori 被其撞到时，滚滚会爆炸，且对 Ori 造成大量的伤害。

攻击方式示意图：

略，同移动方式示意图。

机关联动：

破碎墙：滚滚可以被 Ori 的反射作用，将其滚动方向改变，滚滚可以被反射向特定的破碎墙，用于破坏该墙。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象，当反射滚滚的弧度较高时，其可以重新调整滚动方向，再次朝 Ori 滚去。当反射滚滚的弧度较低时，其将操作反射方向滚去。

艺术参考：



分支：

无。

.3.8 蜘蛛

简介：

蜘蛛，悬挂在天花板下，时常可以被 Ori 用于翻阅障碍物之用。

活动介质：

半空。

移动方式：

蜘蛛会通过蜘蛛丝悬挂在天花板下，无法主动移动，只能通过 Ori 的反射被动地做钟摆运动。

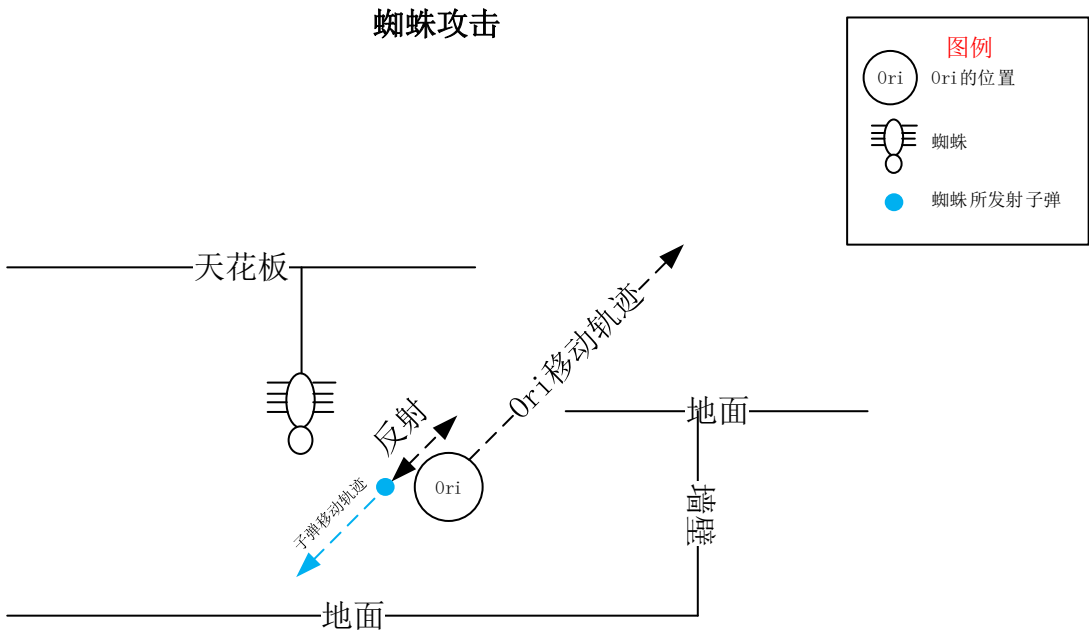
移动方式示意图：

无。

攻击方式：

蜘蛛每间隔一段时间会向 Ori 发射一枚子弹，子弹的飞行轨迹为直线，容易被预测和躲避。

攻击方式示意图：



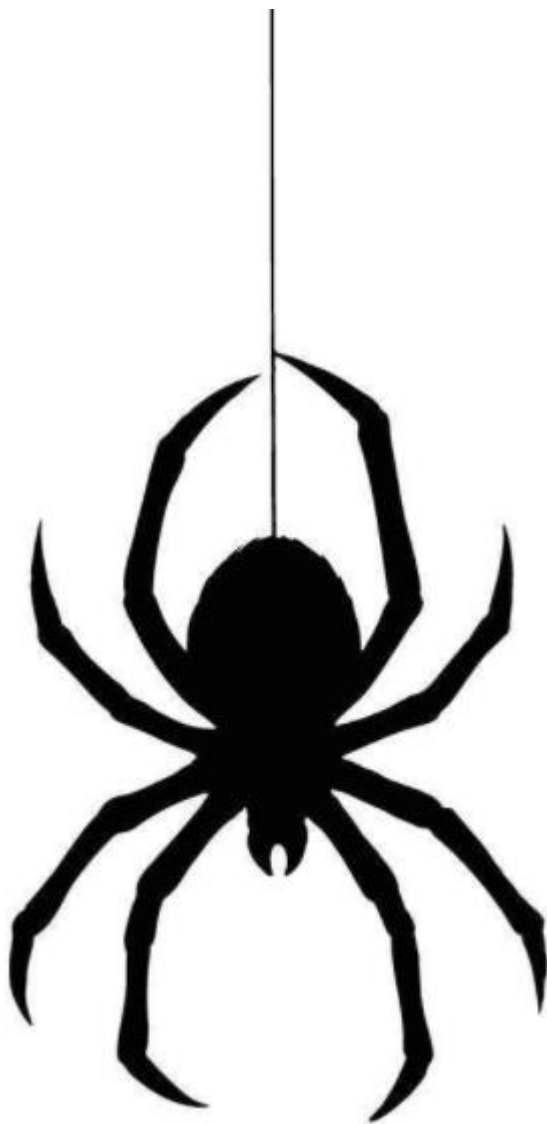
机关联动：

无。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象，其子弹也可作为反射对象。由于其处于半空中且无法移动，子弹弹道简单，所以蜘蛛可以被用作越过障碍物之用。

艺术参考：



分支：

三子弹蜘蛛：相比较普通蜘蛛，他可以同时发射 3 枚子弹，3 枚子弹成扇形扩散开来，其中中间的子弹朝向 Ori 瞄准发射。

.3.9 乌鸦

简介：

盘旋与半空中的乌鸦，他的移动模式较为容易预测，可以被用作反射，时常用来翻越障碍物。

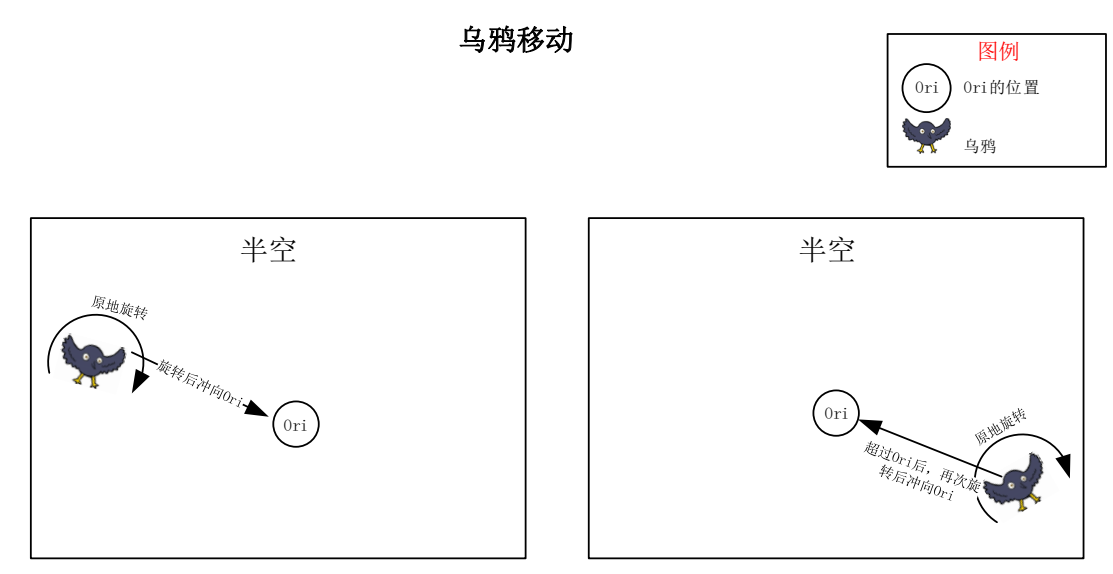
活动介质：

半空。

移动方式：

在空中原地旋转，然后以直线高速朝着 Ori 冲来，超过 Ori 后，继续冲刺一段距离后将停下来，再次重复旋转冲刺的动作。它没有固定的移动范围，但由于其旋转需要一定时间，很容易被 Ori 甩开。

移动方式示意图：



攻击方式：

同移动方式，把自己作为炮弹，舍身向 Ori 冲来。

攻击方式示意图：

略，同移动方式示意图。

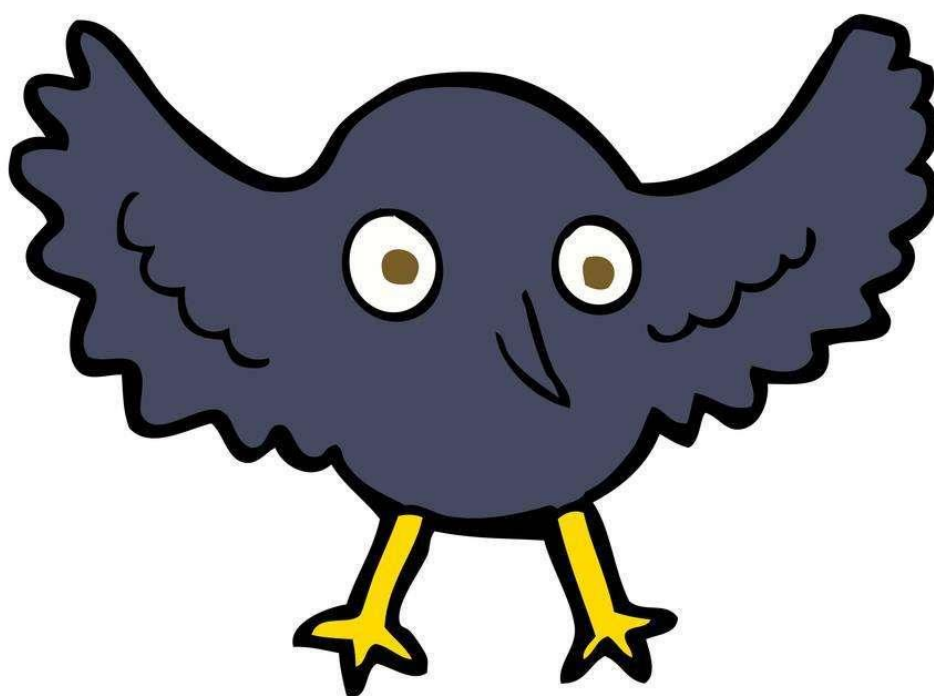
机关联动：

无。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象。由于其处于空中，且移动方式较为简单，可以被预测，通常可以用于越过障碍物。

艺术参考：



全景网 www.quanjing.com

分支：

无。

.3.10 食人鱼

简介：

活动与水中的鱼，无法跳出水面。

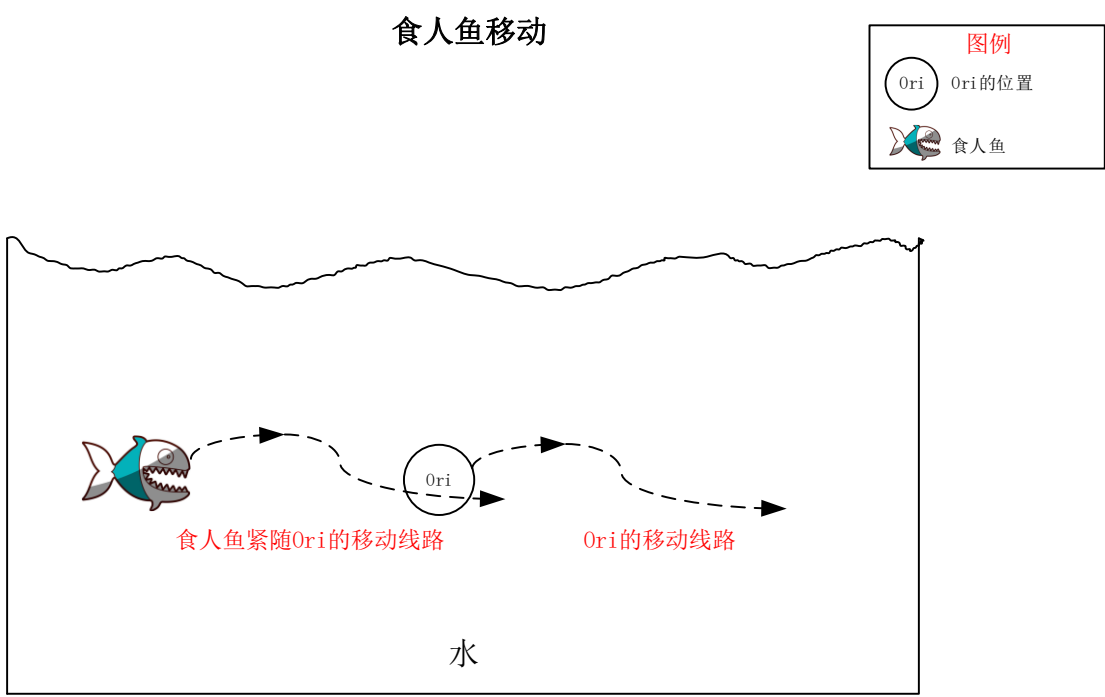
活动介质：

水，

移动方式：

未遇到 Ori 前会在水中固定范围巡航，当遇到 Ori 后会追着 Ori 跑，但移动速度没 Ori 加速游泳快。

移动方式示意图：



攻击方式：

同移动方式，追着 Ori 跑，接触 Ori 造成伤害。

攻击方式示意图：

略，同移动方式示意图。

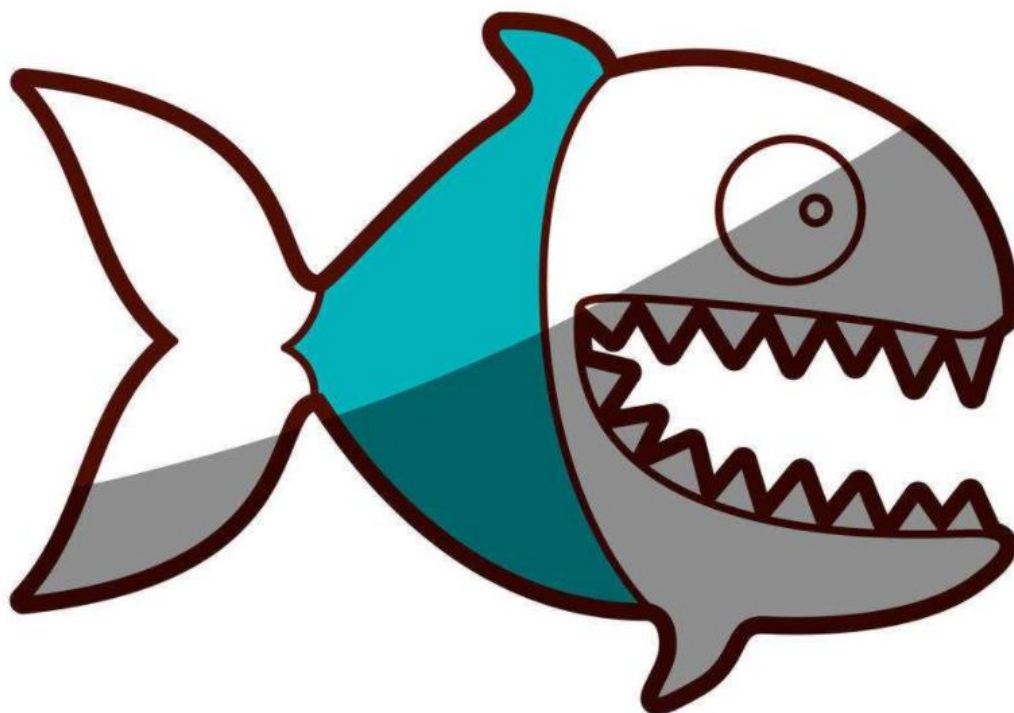
机关联动：

无。

Ori 动作联动：

反射：可以被 Ori 作为反射对象。能被 Ori 反射出水面，然后变成只会原地挣扎的咸鱼。

艺术参考：



分支：

无

后记

当你搓坏了手柄/敲坏了键盘终于通关的时候，请务必完整的看完制作者名单：当 Art 一栏出现的时候，请膜拜上面的所有人，当 Music 一栏出现的时候，请膜拜上面的所有人，当 Level Design 一栏出现的时候，请给上面唯一的那个人寄刀片。

四、数值系统

.1 简介

游戏中一共需要使用到 5 项数值，分别是：

- 1、经验值
- 2、攻击力
- 3、防御力
- 4、生命值
- 5、魔法值

Ori 拥有一项数值—经验值，经验值可以通过打怪掉或者拾取固定位置的经验水晶球增加。可存储的经验值不设上限。经验值可用于学习 Ori 的能力，这些能力能帮助玩家降低游戏难度。

数值系统用于计算 Ori/ 怪物/ 陷阱的攻击力、防御力、生命值、魔法值【Ori 独享】。魔法值为 Ori 专属，Ori 如果释放特殊的攻击性技能，或者 Ori 开启一个生命链接将消耗魔法值。

攻击力与防御力用于计算伤害值。生命值用于抵扣伤害值，当生命值小于等于 0，Ori 或怪物死亡。

.2 经验值系统

.2.1 经验值的存储/ 使用

经验值的存储会通过经验槽来显示其获取进度，每次经验槽满后，经验槽将清零，并且获取一点能力点，能力点可以用在 Ori 的能力成长系统中学习不同的能力。每个能力所需的能力点不同，越厉害越贵。通过学习能力，能够降低玩家的游戏难度。

.2.2 经验值获取

Ori 获取经验的方式有两种：

- 1、打怪：Ori 击败怪物后，怪物会掉落经验球，该经验球具有重力属性，会自由落体，同时当 Ori 靠近到一定距离时，会主动飞向 Ori。经验值的吸取距离可以通过后天的能力学习来调整。
- 2、经验水晶球：经验水晶球位于地图的固定位置，每次重新载入游戏都会刷新，但只有第一次拾取时会获得大量的经验，之后只获得少量的经验。

.3 伤害计算

.3.1 攻击力、防御力特点

攻击力、防御力具有以下几个特点：

- 1、Ori 不同的攻击方式具有不同的攻击力。
- 2、Ori 的攻击力可以通过能力的学习进行加强。
- 3、Ori 的防御力可以通过能力的学习进行加强。
- 4、陷阱的攻击力很定不变。
- 5、陷阱攻击包含秒杀伤害，可以将其视为攻击力 9999999。
- 6、怪物的攻击力、防御力固定。

针对各种攻击力与防御力的设定请参考文件[数值设定.exl----还没写]。

.3.2 伤害计算公式

怪物、Ori、陷阱所造成的伤害都使用一样的减法公式，公式如下：

伤害值 = 攻击力 - 防御力

剩余生命值 = 当前生命值 - 伤害值

.4 生命值系统

.4.1 生命值上限

Ori 具有血量上限，Ori 恢复超过血量上限的血量，超过部分将被忽略。Ori 可以通过搜集位于地图各地的生命水晶球来增加自己的血量上限，这些生命水晶球通常位于位置刁钻的地方，需要通过解机关或者高难度的操作才能到达。

.4.2 生命值恢复

生命值的恢复以下几种方法：

- 经验槽满：当经验槽满时，血量将补满到血量上限。
- 固定储存点保存：通过在固定保存点保存，血量将补满到血量上限。
- 灵魂连接：Ori 可以通过按住 B 键，召唤灵魂链接（详情请参考 X.X 灵魂链接），每次召唤灵魂链接都可以恢复血量，且恢复的总量可以通过学习能力提高。
- 杀死怪物：杀死怪物有一定几率会掉落生命球，该球的工作方式类似于经验球，但生命球用于恢复血量。
- 踩生命花苞：当 Ori 跳到生命花苞上时，Ori 会略微反弹，同时生命花苞会破开，并且掉落生命球，拾取恢复血量。

.5 魔法值系统

.5.1 魔法值上限

Ori 具有蓝量上限，Ori 恢复超过蓝量上限的蓝量，超过部分将被忽略。Ori 可以通过搜集位于地图各地的魔法水晶球来增加自己的蓝量上限，这些魔法水晶球通常位于位置刁钻的地方，需要通过解机关或者高难度的操作才能到达。

.5.2 魔法值的消耗

主要有以下几种方式消耗魔法：

- 蓄力攻击、蓄力冲刺：这两种攻击方式都需要通过魔法值来释放，当释放技能后将结算魔法扣除。
- 开启灵魂连接：打开灵魂连接将消耗魔法值，学习特定能力后，魔法消耗量将下降。
- 开魔法门：打开魔法门将消耗 Ori 的魔法值，消耗量按魔法门所要求数量为准。

魔法值的消耗量请具体参考[数值设定.exl----还没写]。

.5.3 魔法值的恢复

- 经验槽满：当经验槽满时，蓝量将补满到蓝量上限。
- 固定储存点保存：通过在固定保存点保存，蓝量将补满到蓝量上限。
- 破坏魔法水晶：Ori 可以攻击魔法水晶，破坏后魔法水晶将掉落，会像经验水晶一样飘向 Ori。

五、关卡系统

.1 简介

游戏中没有关卡的概念，Ori 可以在整个森林中自由的奔跑、探索。为了保证 Ori 的剧情流程，森林中设有各种“门”，这些“门”，需要 Ori 学习特定的动作后才能通过，起到规划探索流程的作用。

同时，当 Ori 到达特定的地点，触发世界事件，推动故事剧情的发展。

虽然游戏中没有关卡系统，但整个地图被分割为几个部分，每个部分都有独特的艺术设计及怪物、陷阱特点。共有以下几个小地图：

- 冰世界：冰雪覆盖的世界，主色系为白色。
- 火焰山：火焰翻腾的世界，主色系为红色。
- 迷失森林：森林里有各种植物、苔藓，主色系为绿色。

.2 冰世界

在冰世界中，大雪纷飞，各种陷阱、怪物、环境都改为符合该地图主题的样子，具体如下：

- 1、荆棘→冰锥。
- 2、破碎地面→破碎冰面。
- 3、Slyne→冰雪 Slyme，颜色变为白色，发射出来的子弹也变为白色。
- 4、地面、墙壁等→覆盖雪的地面、墙壁等。

.3 火焰山

在火焰山中，烈火翻腾，各种陷阱、怪物、环境都改为符合该地图主题的样子，具体如下：

- 1、荆棘→岩浆
- 2、Slyne→岩浆 Slyme，颜色变为红色，发射出来的子弹也变为岩浆。
- 3、地面、墙壁等→底部为岩浆的地面、墙壁等。

.4 迷失森林

在迷失森林中，大地被植物、绿色所包裹，各种陷阱、怪物、环境都为系统中的原型模样，同时，在森林的中央有一颗世界之树，由于巨鸦，世界之树的供水被阻挡，森林中的水都变为紫色，且不可游泳。呆 Ori 触发世界之树的世界事件后，水重新变为蓝色，可以游泳。

六、成长系统

.1 简介

在游戏中，Ori 可以通过学习技能与能力成长。[\[第一章\]](#)介绍的部分动作需要通过学习技能与能力才能使用。

技能主要用于关卡控制与添加新的操作项，首先技能的学习能够起到规划游戏剧情流程的作用，此外可以增大玩家的可操作性与操作的复杂性，随着进度的推进，可操控性越来越大，确保玩家始终觉得有趣。心流的高度受到操作难度的影响，逐渐增高。

能力主要作用是辅助玩家更容易地玩游戏，包含有如获得经验值上升、回血量上升、攻击力、防御力上升等数值辅助。此外，能力中包含部分动作，这些动作无法用于通过关卡隔断障碍物，但可以帮助玩家降低部分游戏难度。

.2 技能

技能是 Ori 通过到达地图的特定位置，通过技能之树学习得到的动作。这些动作通常用于通过特定的障碍物，起到控制游戏剧情流程的作用。

技能动作如下：

- 地面、半空中动作--投掷
- 半空动作--二段跳
- 半空动作--千金坠

- 地面动作--冲刺
- 半空动作--滑翔/ 上升
- 墙动作--爬墙跳
- 半空动作--攀爬
- 全介质动作--蓄力攻击

.3 能力

Ori 可以消耗由经验值积攒而得来的能力点去学习。能力的学习可以通过召唤灵魂链接后，站在灵魂连接上按按钮-B 来进入能力树，分配新学习的能力。能力树一共分为 3 个序列，学习每个蓄力的能力需要先学习该序列的前一个能力（每个序列的第一个能力可以直接学习）。

能力可以大致分为 3 类：

- 动作类：该类能力是动作中的一部分，只不过这些动作不会影响 Ori 通过关卡的顺序（不能与障碍物机关联动），这些动作能增强 Ori 的可操作性，如：空中冲刺，蓄力冲刺、三段跳。
- 数值类：这些能力能降低玩家的游戏难度，如：提高攻击力、防御力、经验获取、生命获取、水下呼吸等。
- 辅助类：能够在地图上对玩家给予帮助性的指示，方便玩家更快地找到特定资源，如：在地图上显示技能之树标签

六、周边系统

.1 存储系统

玩家可以保存游戏进度，当 Gameover 或者重新载入游戏时可以再次读取游戏进度。

游戏中可以通过两种方式保存：

- 灵魂链接：玩家可以在没有怪物的地面上，通过长按按钮-B 召唤出灵魂链接，召唤后自动保存。当召唤灵魂链接后，玩家可以通过站在链接上按按钮-B 再次进行储存。召唤灵魂链接可以恢复血量，且可以通过灵魂链接进入能力树进行能力学习。
- 记录点：地图上有固定的记录点，玩家可以通过其进行进度存储，每次存储将恢复 Ori 的所有血量与蓝量。记录点还可以用于小地图

.2 地图系统

地图系统为整个平面的缩略图，

.3 能力学习系统



.4 统计系统