

概要

游戏目标	进入村庄，抵达川主庙	任务	1.翻越山坡 2.进入村庄 3.穿过街道 4.进入川主庙
区域类型	战斗区域，探索区域，解谜区域	机制关键词	复制，可以复制选中的目标为自身或到自己手中
LD 成分	1.复制敌人进行伪装 2.复制物品 3.探索隐藏通道和收藏品	敌方单位	强盗，民兵，守卫
关卡类型	多路径关卡	预计关卡游玩时长	10-30 分钟
环境	丛林，村庄	玩家情绪	兴奋，好奇，紧张
关卡基调	战斗，解谜，尝试不同游玩风格	主要游玩机制	玩家可以对选中的目标进行复制，规避或是迎接战斗，探索不同道路，揭开川主庙之谜

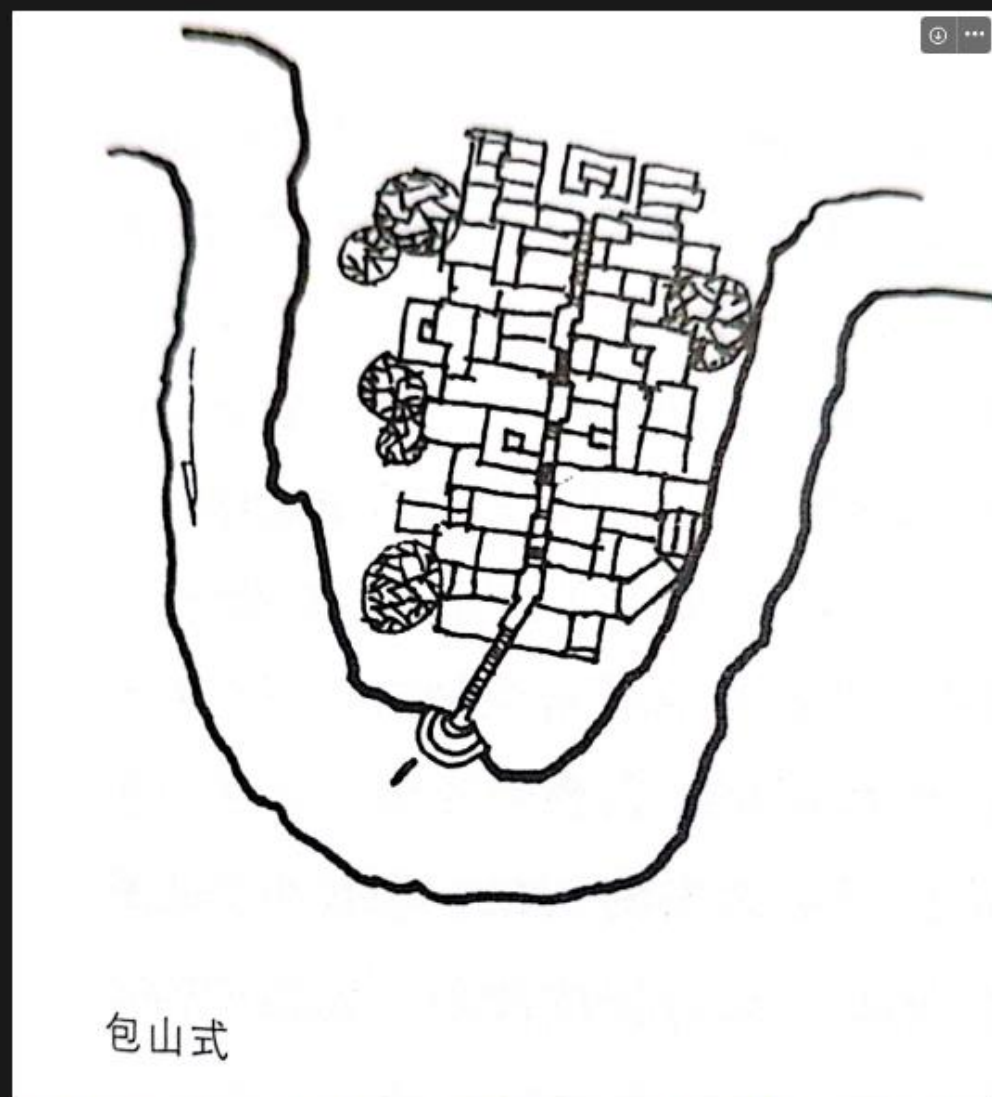
点击此处查看Level 1的Demo

链接: <https://www.bilibili.com/video/BV1hS411F7Q9/>

关卡设计

设计思路

“Village” 关卡的设计灵感来自《民居·聚落：西南地区乡土建筑文化》中，巴蜀场镇聚落部分对“包山式”的描述。



包山式

山寨式：有围合，无论石质、夯土，在场镇一级的聚落中，似乎不太多，但城墙煞有介事，有城楼、四门、垛子，甚至瓮城，百姓又称城门为寨门

旱码头式：一般而言，没有河流的场镇叫旱码头，这个数量也很多，多在古驿道、盐道、商贸干道上出现，或通往重要城镇的路线过长，或边远产粮平坝必需有相应的服务中心

么店子式：川人称么店子为比较小的、介于两聚落之间的单家独户，或三五家相邻组成的群体者。如果道路上行人渐多起来，么店子也随之变大，并沿着道路两旁不断新建房屋，不过终究还是没有形成固定的赶场日期

- 1.玩家作为外界人士到达村庄前的山坡处，会理所当然选择从山路直接前往。
- 2.为了进行基础操作的教学，山路中需要加入会阻挡玩家移动的元素。
- 3.在简单的操作环节之后，需要有一个实践环节。
- 4.为了给玩家更多选项而非单纯的线性流程，在实践环节处需要实现两条路线：一条距离较长的常规路线，一距离较短、带有挑战性的简短路线。
- 5.常规路线只有一些需要操作通过的地方，路上会出现小型的动物作为隐藏指引。
- 6.简短路线相对较短，需要灵活进行移动，有环境伤害致死的可能。
- 7.新机制的应用不会局限于单一类型，可以应用为潜行玩法或是战斗玩法。
- 8.无论是哪条路线，都需要教会玩家利用技能来自由进行潜行或战斗两种玩法。
- 9.通过已有机制挑战处后也需要展现新机制的教学，以免后续流程时玩家无法掌握机制。
- 10.穿过山坡后到达村庄，此时关卡风格会大幅切换。
- 11.抵达村庄后玩家可以进行探索。此时因为背景骑士团没有给 P 足够的情报，所以任务切换至寻找路人询问川主庙的位置。
- 12.玩家可以选择不从路人提到的大街前往，而是走房屋构成的小巷。有了山坡上路线选择的铺垫，玩家可以了解此处也可以进行抉择。
- 13.前往川主庙的路上需要有挑战环节，这个环节依旧复用潜行/战斗二选一来进行的方式，如果潜行失败则直接进入战斗。
- 14.从小巷出发与敌人无接触的路线需要有一些额外机制，而不能仅是省略掉使用技能的优化路线。因此在与敌人接触的路线可以获取解锁川主庙的钥匙，而潜行路线则会因为没有钥匙而需要进行解谜环节来打开大门。
- 15.进入川主庙后，玩家需要解谜找到密室大门的开关。
- 16.密道内需要展现出 K 对玩家前来寻找他这件事情的掌握，展现出 K 的手段。密道内有一道门专门用来给 K 通过，无法被破解，迫使玩家穿越陷阱、破解谜题。
- 17.穿过密道到达终点处不能直接完成关卡。在整个关卡流程中，前面的区域可以无战斗通过，而为了避免玩家在后续的流程中因为没有经历战斗而缺少操作能力，需要一个无法规避的战斗流程。
- 18.作为关卡的结束，为了平复玩家的情绪，最后的密室大门也是需要解谜的，但没有时间限制，玩家可以放轻松来应对接下来的环节。

简单关卡流程

1. 玩家在山坡前出生。抵达分岔路口，选择沿着山路前进或是从山谷穿行。
2. 玩家在前往村庄的小路上遇到强盗，选择复制强盗伪装无战斗通过，或复制武器战斗通过。
3. 玩家在山谷中穿行，规避敌人，到达村庄。
4. 玩家在主路可以获得川主庙钥匙，一路向前抵达川主庙。没有钥匙抵达川主庙时只能破解门锁。
5. 玩家进入川主庙后破解谜题，进入密道。
6. 破解密道大门并进入，解谜、战斗后破解密室大门，进入密室关卡胜利。

关卡背景及攻略

【区域 01, 02】骑士团接收到线人 M 的汇报，通缉目标 K 在两天中不断出入 X 村庄的川主庙。第三天时，骑士团失去了线人 M 的联络信号。为了进行对 K 的抓捕并查明 M 的踪迹，玩家 P 被调往 X 村庄附近。由于唯一熟悉 X 村庄的 M 下落不明，而且没有多余补给，没有村庄情报和装备的 P 选择直接翻越山坡进入村庄。

这一部分中，主要是对玩家进行操作教学。作为多路径关卡，玩家在这一阶段可以选择沿着山路前行，在强盗的营地处看到强盗时会进行复制技能的教学，玩家可以自由选择潜入或是战斗的玩法；或是另辟蹊径选择穿行山谷，这样不会面对营地内的强盗，但是会对玩家的基础操作进行考验，山谷穿行后会到达营地后方，无需与强盗进行交互，也会进行复制技能的教学。无论是穿过营地还是穿过山谷，玩家都可以走出山坡。

【区域 03, 04】P 沿着山路前行，抵达村庄。村庄内房屋遍布，商贩行人分散路中。村庄的房屋修缮并不横平竖直，中间穿插着许多小路。玩家 P 向路人询问，得知川主庙沿着大街前行即可到达，川主庙有一道复杂的门锁，一般没有民兵的帮助无法进入。在一番较量后，P 突破了门锁，进入川主庙。

这一部分中，玩家的选项会适当增多。玩家得知川主庙沿着大街就可以走到后，可以选择沿着大街前进，也可以从众多房屋所构成的小巷前进。大街上有两位民兵，沿着大街前进时，如果距离民兵过近，他们会警惕作为外来人的玩家，并很快决定与玩家进行战斗，玩家可以复制他们的武器，击败他们获取钥匙后前往川主庙；也可以选择提前复制民兵，并在复制能力结束前获取民兵的钥匙，直接前往川主庙。玩家也可以从小巷前往，但如果没有复制民兵被民兵发现后，也会被民兵追击，导致被迫进入战斗。如果与民兵进行了战斗，玩家也可以获取钥匙前往川主庙。但如果没有发生战斗，玩家到达川主庙处时没有携带钥匙，只能通过限时解谜强行破译门锁，如果超时会被大批民兵发现。

【区域 05, 06】川主庙内的布局与外界其他川主庙无异，在 P 不断尝试后终于打开了川主庙的密道。进入密道后，P 发现这里遍布陷阱，直达密室的大门除了通缉目标 K 无人能解锁。P 经过对机关的解谜、不断逃脱陷阱后，到达密室门前，与密室的守卫进行战斗。将其击败后，P 破解了密室大门，成功进入密室。

这一部分旨在考验玩家的探索解谜能力。关卡的最后，无论玩家此前是否接触过关卡的战斗，最后一场密室门前与守卫的战斗无法规避，因此玩家一定会需要进行战斗的流程。

详细流程

任务	顺序	发生事件	目标	实现
进入山丘	1	播放 CG。 玩家出生在山坡前。	向玩家展现地图。 玩家可以从山峰的缝隙中观察到山坡。	√
	2	出现转动视角、移动的教学。	玩家学会转动视角、移动。	√
	3	播放台词。	玩家了解主角对地形不熟系。	√
	4	出现奔跑的教学。	玩家学会奔跑。	√
	5	出现障碍物。		√
	6	出现跳跃的教学。	玩家学会跳跃。	√
	7	出现隧道。		√
	8	出现下蹲的教学。	玩家学会下蹲。	√
	9	玩家到达分岔路口。		√
	10	玩家选择小路。		√
		玩家选择山坡。		√
	11	玩家沿着小路前进。		√
		玩家沿着山坡前进。		√
	12	玩家到达强盗营地。		√

	13	出现复制教学。	玩家了解复制技能的机制。	√
	14	播放台词。	初次见到敌人显示出主角的跃跃欲试，提升玩家的情绪。	√
	15	玩家选择复制强盗。	玩家选择潜行玩法。 如果玩家潜行失败，会被迫进入战斗玩法。	√
		玩家选择复制武器。	玩家选择战斗玩法。	√
	16	玩家穿过营地。		√
进入村庄	17	玩家在下山路中行走。		√
	18	播放 CG。	展现村庄的全貌。 出现神秘道具，激发玩家收集的兴趣。	√
询问路人	19	播放台词。	主角不知道如何到达川主庙。	√
	20	寻找路人交互。 播放台词。	主角知道到达川主庙的办法。 玩家知道民兵会对外来人员做出警惕。 玩家知道进入川主庙需要钥匙。	√
前往川主庙	21	民兵出现在街道上。	玩家需要选择接下来的玩法。	√
	22	玩家可以自行选择玩法。		√
	23	玩家可以自行选择收集藏品。		√
	24	玩家选择和民兵战斗。		√
		玩家选择复制后获取钥匙。		√
		玩家选择复制后潜行前往。		√
	25	玩家获取钥匙。		√
		玩家潜行到达川主庙。		√
进入川主庙	26	玩家打开大门，进入川主庙。		√
		玩家解谜后进入川主庙。		√

寻找密道	27	玩家寻找密道入口。		×
	28	玩家找到密道。		×
	29	玩家进入密道。		×
前往密室	30	玩家能够见到带窗户的门。 玩家从门里可以直接看到密室门口。	玩家尝试与门互动。	×