

# 概要

<b>游戏目标</b>	从川主庙内的密道出发，抵达 S 镇	<b>任务</b>	1.穿越密道 2.到达江边 3.进入 S 镇 4.找到 K
<b>区域类型</b>	战斗区域，探索区域，解谜区域	<b>机制关键词</b>	复制，可以复制选中的目标为自身或到自己手中
<b>LD 成分</b>	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	<b>敌方单位</b>	守卫，侦查守卫，重装守卫
<b>关卡类型</b>	多路径关卡	<b>预计关卡游玩时长</b>	10-40 分钟
<b>环境</b>	江边，乡镇	<b>玩家情绪</b>	兴奋，好奇，紧张
<b>关卡基调</b>	战斗，解谜，尝试不同游玩风格	<b>主要游玩机制</b>	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，前往 S 镇探寻 K 的下落

## 关卡设计

### 简单设计思路

“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，三峡场镇聚落部分的描述。

# 三峡场镇环境与选址

## 古老的渔猎遗风

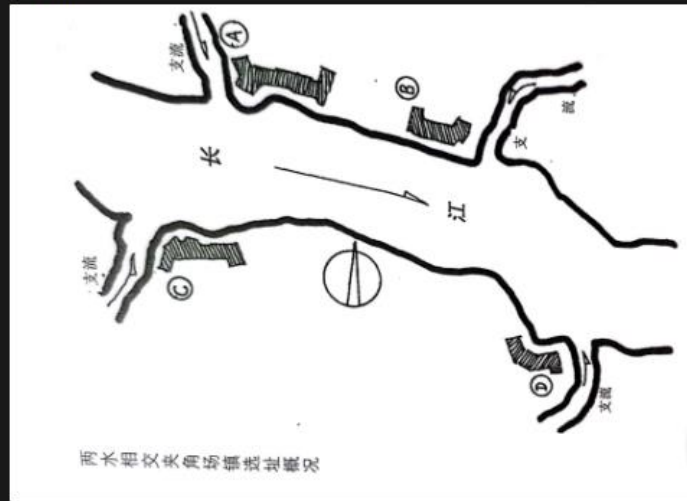
三峡古镇的南岸北岸，大镇小市都几乎选址在两水交汇处而不在其他地方，人们把水看成江边人生存的最关键条件

## 风水选址水唯上

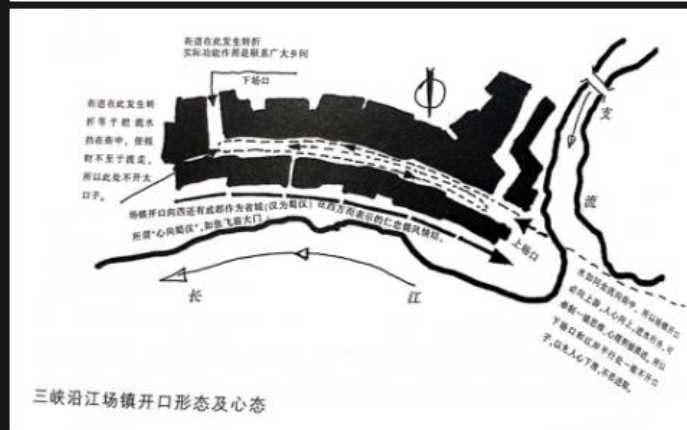
住在无水之地的人，风水说可以引水，造水，借水造景补景；但所有水景都必须在院落或房屋住宅前面，若前面是南方更好，东南或西南方可

## 普遍的选址情况

- A: 两水相交夹角朝上游者的北岸，大型公共建筑依山而建，可得坐北朝南的最佳朝向
- B: 两水相交夹角朝下游者的北岸，很大比例的县治和场镇是此况，但往往平行长江的上场口缺少了风水中的朱雀之貌“金带缠腰”的两水相交状
- C: 两水相交夹角朝上游者的南岸，大型公共建筑必须依山而建损失了朝向
- D: 两水相交夹角朝下游者的南岸，洪水冲击比北岸大，南迎东北及河谷冬夏之风，此类码头宜在场镇中段开口



两水相交夹角场镇选址概况



三峡沿江场镇开口形态及心态

- 1.玩家从 Level1 的密室中逃离，出口是江边的山洞。玩家从山洞走出后可以看到江的景色，然后沿着江边前行。
- 2.前行的路上有一些小屋，已经被先前的强盗帮派所占领。玩家需要穿过这片房屋。
- 3.穿越房区后来到了支流的桥边。此处桥梁已经断开，玩家需要找到前往支流对岸的办法。
- 4.穿过支流到达小镇。小镇大体分为三部分，每一部分的守卫人数都会增加。每一部分都会有收藏品。
- 5.第一部分只有简单的近战守卫。第二部分出现远距离侦查的守卫，发现玩家便会呼叫距离玩家最近的守卫与玩家战斗。第三部分出现重装守卫，暗杀只能使其生命值降低无法击杀。
- 6.走出第三部分后穿过一处无人房区。这里可以获得收藏品。
- 7.穿过无人房区到达第二处支流。从残破的小桥通过，关卡结束，下一关卡进行与 K 的战斗。