

关卡设计

背景：主角是一只成年雌性船蛸，壳被废弃渔网割裂。壳受损后她无法正常漂浮、无法保护未来的卵。她感知到某片红树林外有温暖、矿物质丰富、无人类活动的浅水区，能让她分泌新壳、修复旧壳。

目标：穿过被人类危害和自然障碍改变的海域，到达“修复场”。

能力：变色（可变环境色/环境色相反色）、缩壳（随着主角越来越靠近修复场（环境越来越好），缩壳躲避时间也逐关增加）、喷墨（冲刺/躲避光线/碰撞交互）

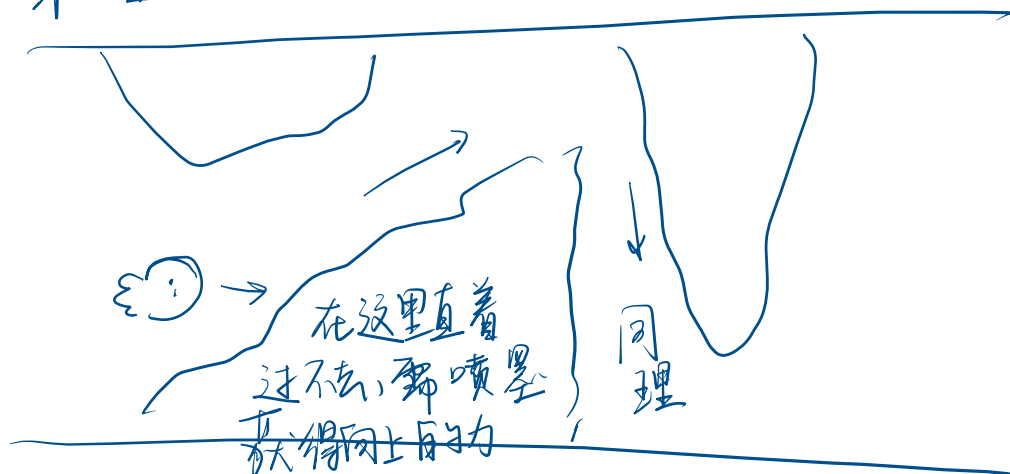
关卡 0（教学关）

第一重：躲避海蛇

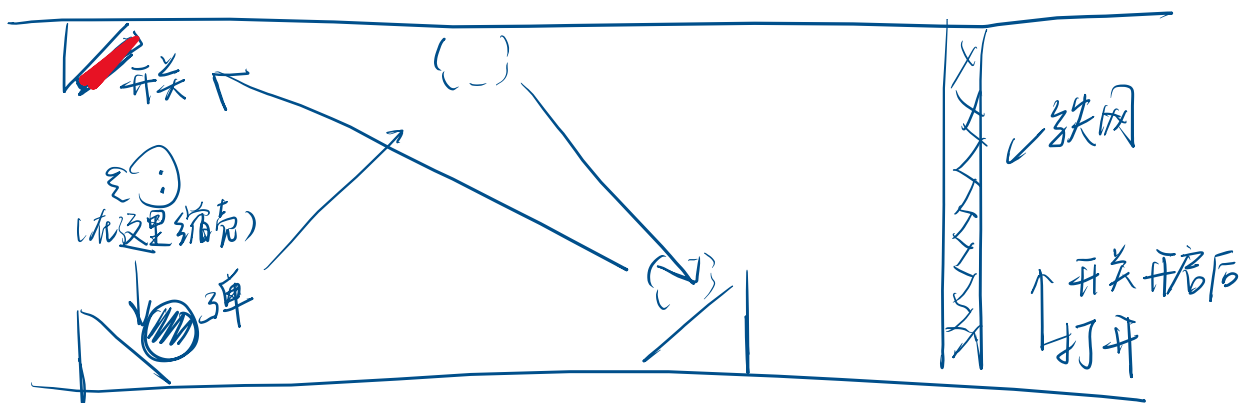


随着视角右移，出现随机颜色排列的海草，主角需要点击屏幕切换颜色让自身颜色=海草颜色来让海蛇晕头转向。一旦切错颜色，海蛇立即加速追捕，游戏失败。

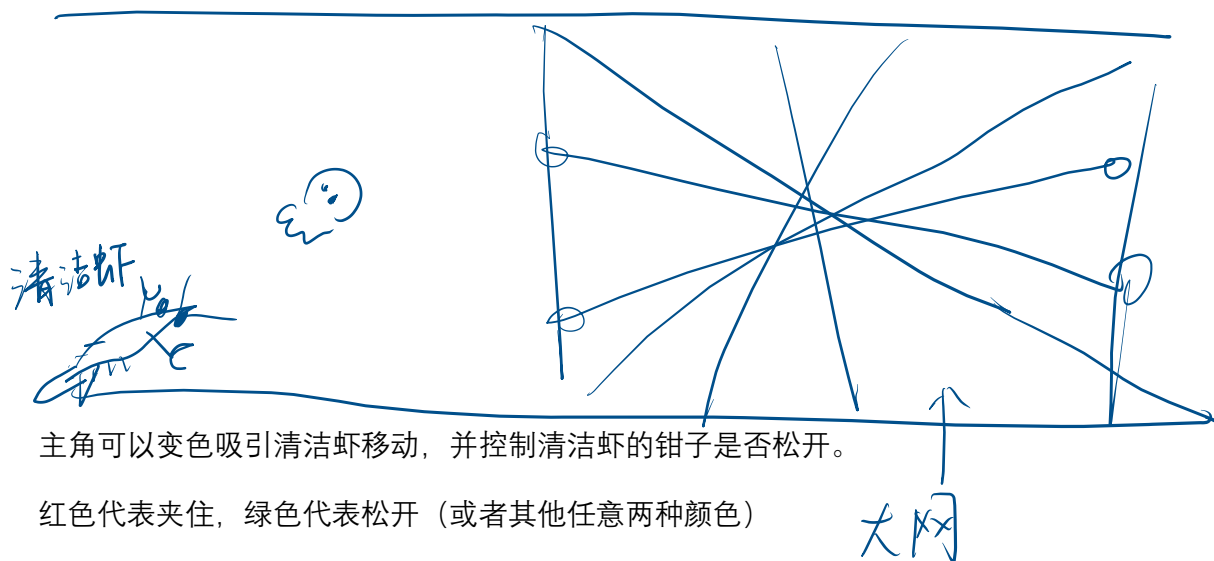
第二重：喷墨。



第三重：缩壳 (缩壳后主角具有33单性, 会获得重力)



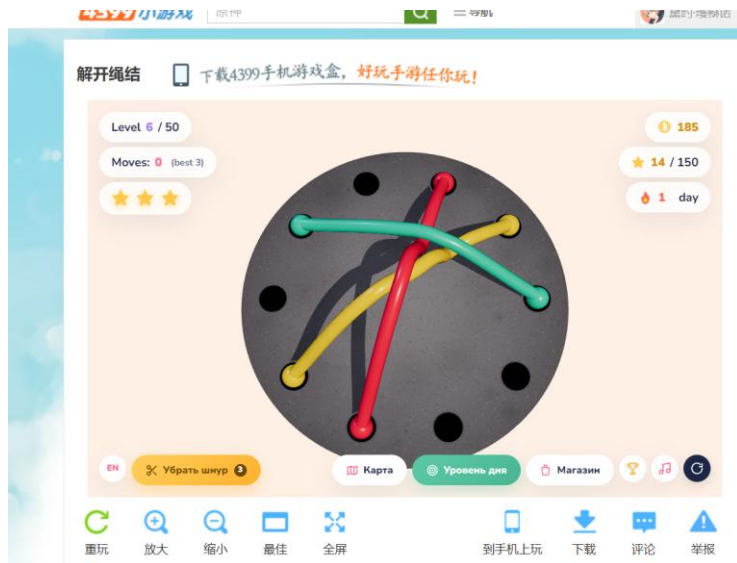
第 1 关：废弃渔网区



主角可以变色吸引清洁虾移动，并控制清洁虾的钳子是否松开。

红色代表夹住，绿色代表松开（或者其他任意两种颜色）

以此来解开大网的绳结



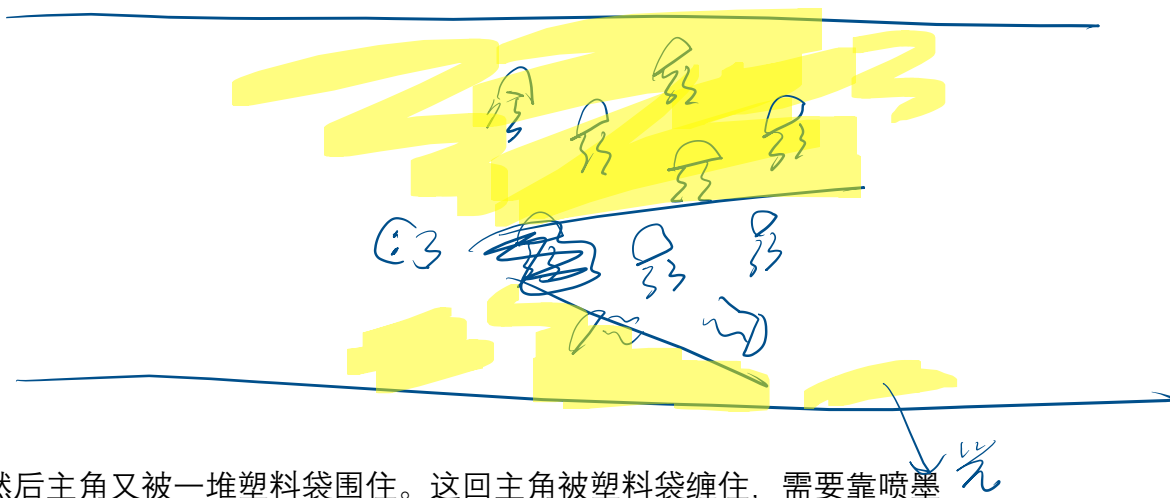
解开大网的机制
如图。(比这个肯定
复杂些)

[解开绳结](#) [解开绳结 html5 游戏在线玩](#) [4399h5 游戏-4399 在线玩](#)

在玩家解开大网后向前走有一束光照进水面，此时可以引导玩家发现墨团的遮光属性。

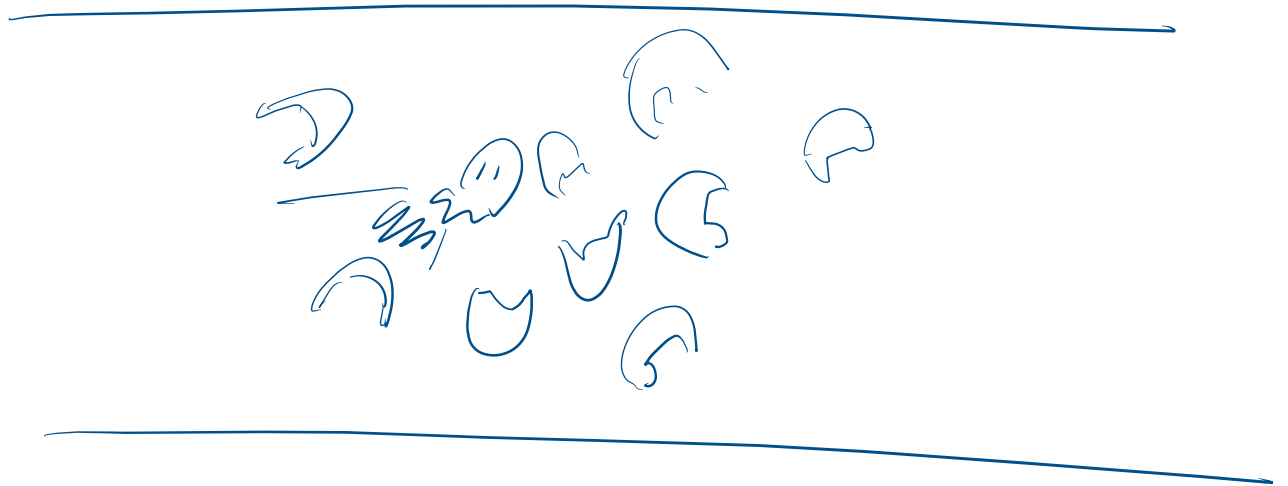
第 2 关：塑料垃圾带

主角先是遇到了一群水母。水母自身发光，看到主角会攻击。此时应调转主角喷墨方向，并使主角在喷完墨后立即转向躲进遮光区，在墨消失前做出下一次喷墨。

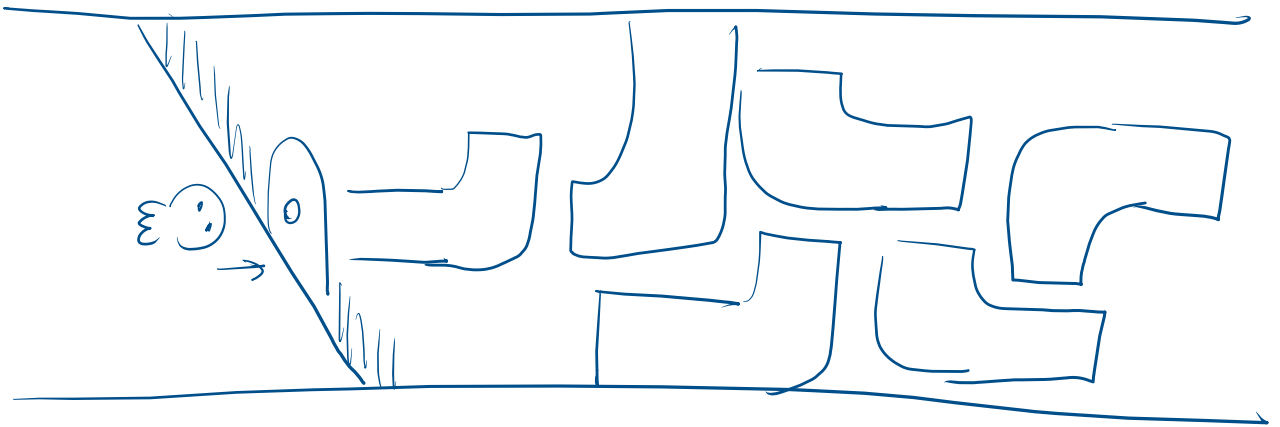


然后主角又被一堆塑料袋围住。这回主角被塑料袋缠住，需要靠喷墨

冲散塑料袋艰难前进。



第 3 关：沉船



船内有很多管道。主角每在管道里缩壳一次就可以依靠自身的重力让管道转向，从而慢慢在管道中形成一条通路，再依靠墨团的推力前进。

以下是还没来得及仔细设计的一些初步设想：

第 4 关：废弃养殖场

1. 墨团堵水：堵住水流，让浮球移动，露出通道。
2. 鹦嘴鱼咬绳：用墨团引鹦嘴鱼咬断绳索，放下网箱。
3. 缩壳穿网+滚坡：缩壳穿过网箱破洞，滚下斜坡撞开开关。
4. 网箱上的探照灯挡住海龟，用墨团遮住灯，海龟驮主角到高处。

第 5 关：噪音与光污染区

1. 变色躲探照灯：变成背景色，通过光敏区。（有点像第零关的小游戏，只是这回躲避物变成了扇形或环形）
2. 水母指路：变成水母颜色，水母发光，找到安静通道。

第 6 关：缺氧区与藻华

1. 快速冲刺：缺氧区不能停留，连续冲刺留墨团，快速通过。
2. 不断找到氧气气泡，补充氧气。（这里也有小游戏可以借鉴，一时有点想不起来了，有点像那种打地鼠）
3. 墨团遮光+缩壳：藻华区有强光触发藻华繁殖，用墨团遮住光，缩壳滚过藻华密集区。（有点像第二关水母，但是这里多加了缩壳）

第 7 关：热泉与冷泉

1. 墨团堵热泉：不停依次堵住喷口，以正确顺序堵住喷口可以让某些喷口永远不喷发（这种玩法在锈湖中比较常见，需要靠玩家不断尝试正确的顺序）
2. 缩壳抗热：缩壳（8 秒）抗住热冲击，通过热泉区。

第 8 关：红树林河口

1. 变成泥滩色，躲开海鸥影子。（这里主要考验玩家闪避反应速度）
2. 墨团堵蟹洞：堵住蟹洞，改变水流，露出通道。
3. 缩壳滚下泥坡，撞开开关。

终章：漂流海草带

主角穿过最后一片废弃渔网，到达一片金色马尾藻。在历险的过程中壳完全修复，裂纹消失。她和同类一起随洋流漂走，游戏结束。

个人感觉除以上之外还可以加很多小游戏当作游戏某关卡的机关之一，但是目前想到的就先这些了。

