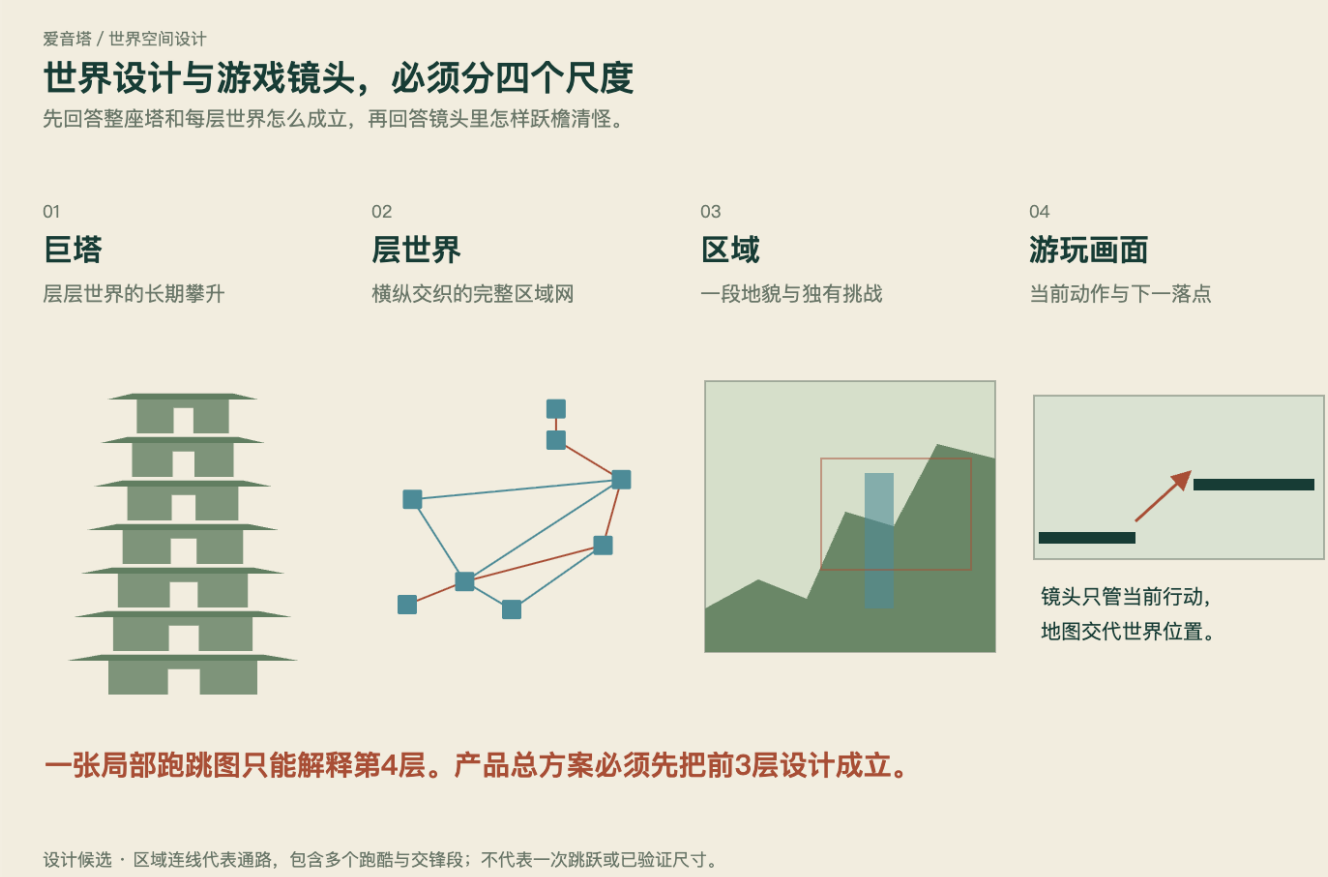
爱音塔 / 世界空间与体验手册 · V4

一层，一片天地。 一路，向上登临。

中式水墨武侠爬塔跑酷音游。每层拥有独立的横纵天地，玩家沿塔内、塔外与贯通竖井持续攀升。

推荐：巨塔 → 层世界 → 区域 → 游玩段。 路线：低处入层 → 横纵探索 → 登高守关 → 跨入上层。 差异：水界改水路，火界改内外通路，星界改重力与落脚方式。



四个尺度；区域线条表示通路，不代表单次跳跃。

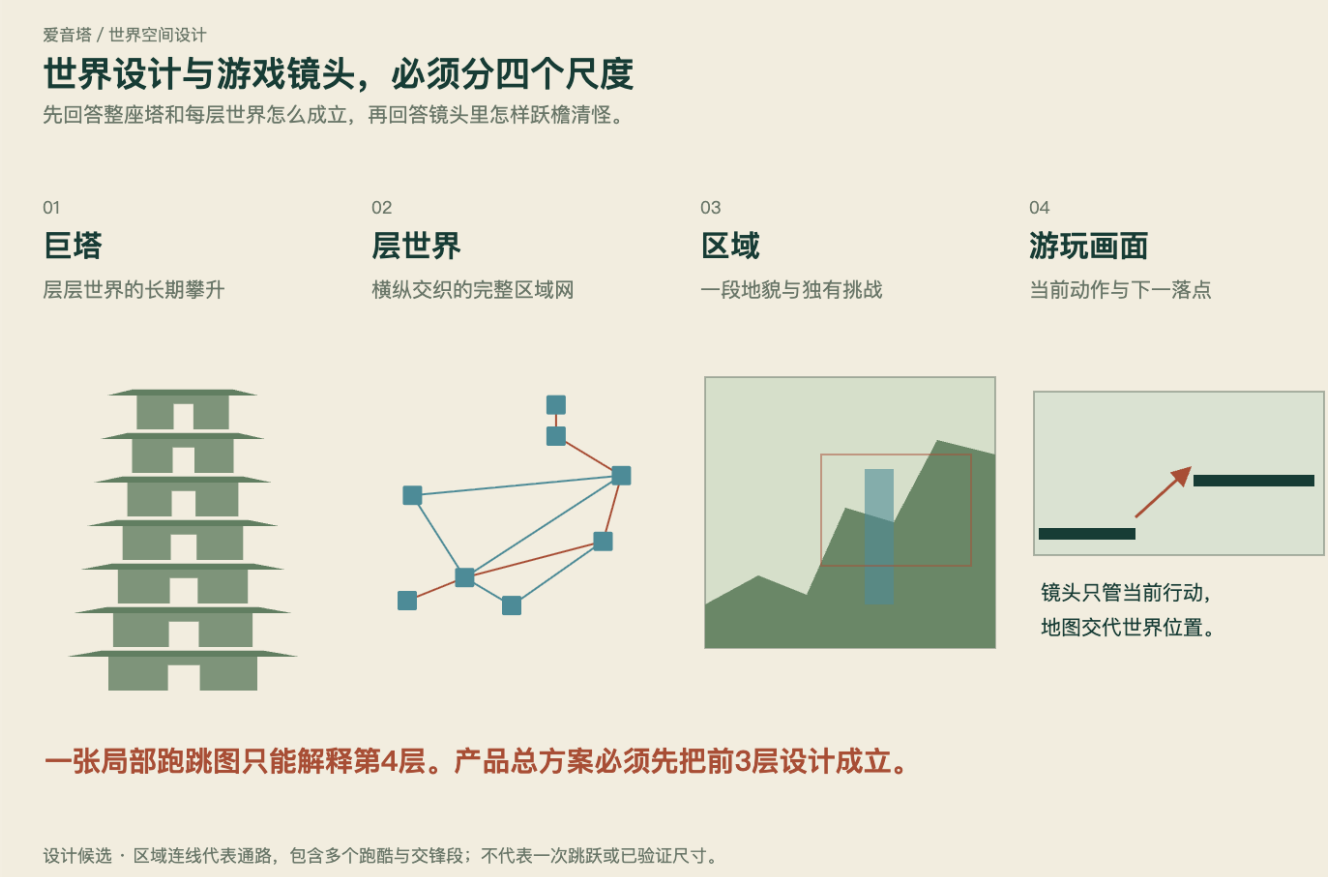
2026.11.03 | 本册为设计候选，非已完成游戏。世界愿景来自用户；具体地图、规则、名称与技术取舍仍需实机验证。

手机HTML与视频：https://moreal.si/aintower/handbook/

01 / 空间与体验

一座塔，容纳层层世界。

推荐结构：分层的大世界＋层内连通区域＋局部侧视动作。每层都有横向疆域和多重高差，通往上一层的路由真实攀升抵达。



四个尺度各司其职；一屏平台不能代替一层世界。 放大原图 ↗

巨塔

101层是长期世界愿景。层与层通过关口、天井和可攀登的结构连接；各层不必等大，也不必全部采用相同通关时长。

层世界

每层是一段厚实的天地：地表、城镇、地下、悬崖、内外塔壁。入口通常在低处，守关区通常在高处，中间允许横行、下潜与回环。

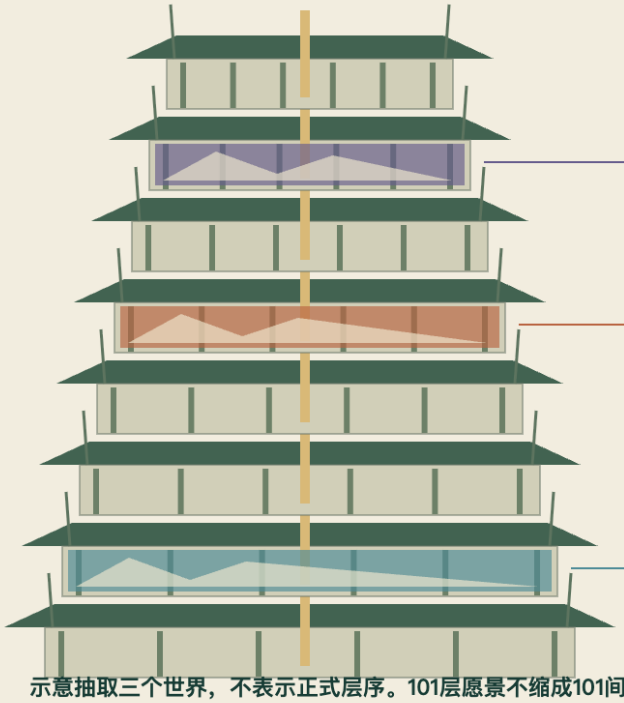
游玩段

跑跳、清怪、喘息与探索交替。上升由玩家行动完成，敌人、机关和音乐共同组织路程；不会每跳一级就切一间小房。

爱音塔 / 世界空间设计

先设计世界，再设计世界里的跑酷

艾恩葛朗特式逐层世界结构，转译成中式巨塔与二维动作空间。



一层，是一片世界。

湖泊、城镇、断崖、天井、内外塔壁，
共同组成这层独立的横纵空间。

星空世界
断裂天环围绕中心落脚区，多个方向收束到天枢

火世界
熔炉内侧与外壁冷却廊交替绕行，共同登高

水世界
水面 / 沉城 / 潮汐竖井，三条路线在高处汇合

中央天井 / 通层轴
串联上下世界；外缘檐廊让高度持续可见。

示意抽取三个世界，不表示正式层序。101层愿景不缩成101间平台房。

设计候选 · 区域连线代表通路，包含多个跑酷与交锋段；不代表一次跳跃或已验证尺寸。

巨塔概念剖面：只抽取三个代表世界，不规定它们的层序或相邻关系。 放大原图 ↗

02 / 空间与体验

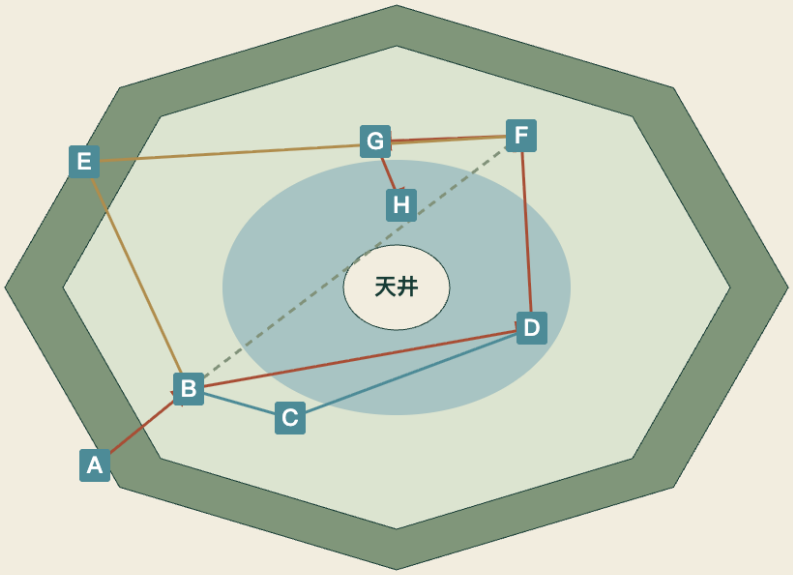
塔内有天地，塔外有高度。

每层采用“外缘环带＋内部地貌＋贯通竖井”的空间骨架；不同世界可以扭曲、分裂或淹没这个骨架。

爱音塔 / 世界空间设计

塔内与塔外要真正连通

八角外缘与中央天井提供稳定方向；具体轮廓是本作候选，不照搬艾恩葛朗特建筑。



同一水世界的俯视关系

A 入层渡口

B 水上古镇

C 沉城水道

D 潮汐竖井

E 外塔雨檐

F 悬湖天井

G 守关水府

H 通层闸门

俯视仅用于地图与设计；
玩家仍在侧视空间中操作。

外檐环带 ⇄ 塔内地貌 ⇄ 中央天井；编号与横纵地图一致，高度请结合剖面看。

设计候选 · 区域连线代表通路，包含多个跑酷与交锋段；不代表一次跳跃或已验证尺寸。

俯视拓扑与剖面共用区域编号；这是空间关系示意，不是按比例建筑施工图。 放大原图 ↗

塔内：横向生活与探索

湖岸、聚落、工坊、森林与遗迹展开生活尺度。山壁、瀑布、悬楼和地底遗城提供层内高差；中央天井只在部分区域可见。

塔外：绕壁与登檐

檐廊、栈道、悬桥和断壁形成环塔路线。通过破窗、洞门与回廊出入；远景露出下层世界，让玩家看到已经爬了多高。

竖井：通高差与跨层

天井、烟囱、潮汐井、断裂天环承担大幅上升。可以有多条竖井；中央轴是方向地标，不是跳过关卡的万能电梯。

二维操作如何容纳环形世界?

把空间分成相连的侧视区域。每个区域有固定的左右与上下；门洞、回廊和塔角连接另一个侧面。转面发生在可站稳的过渡段，空中和交锋中保持方向稳定。玩家不需要自由控制景深。

路线图保存内外、方位与高度关系；相邻侧面共享同一个门口和标高。这样既能绕塔，也能持续向上，不会出现一扇门穿过去高度和方向乱跳。

03 / 空间与体验

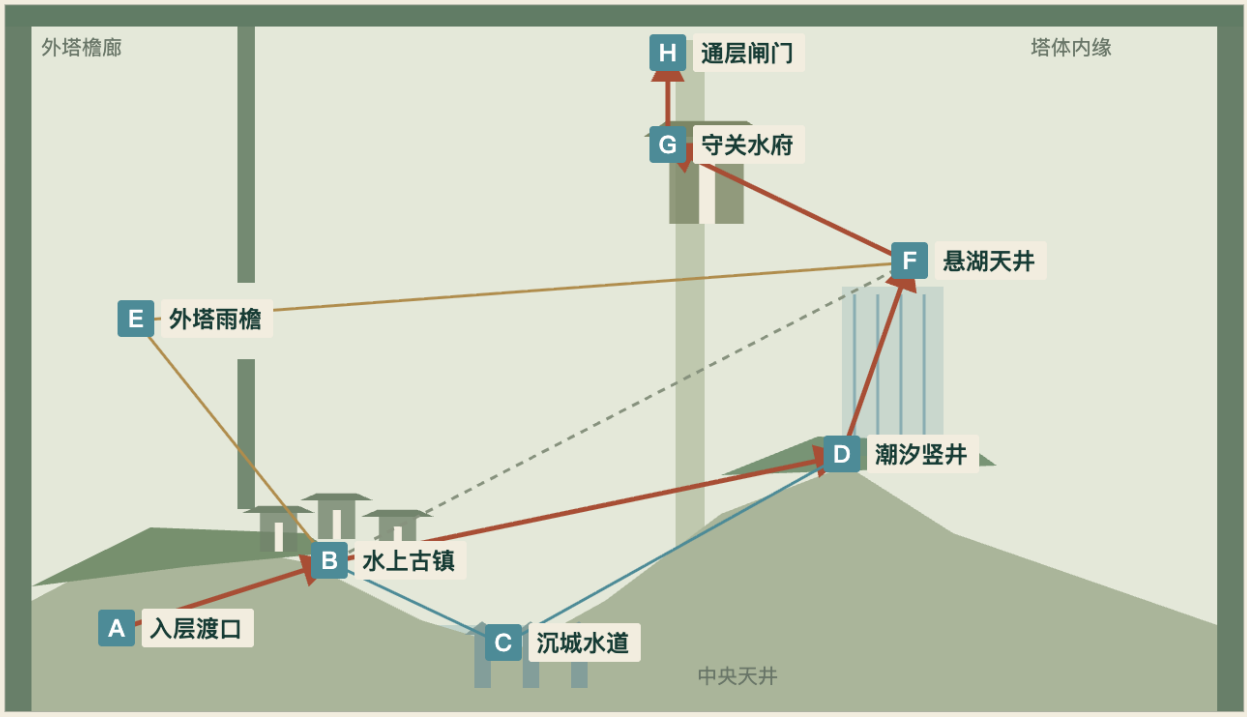
水界：一张完整的横纵路线图。

水上城镇、沉城水道、潮汐竖井、外塔雨檐与高处悬湖组成一个世界。不同路线在高处重新汇合。

爱音塔 / 世界空间设计

一层世界如何展开：水界的横向疆域与纵向攀升

主路、探索与外塔险路在高处汇合；区域之间是连续空间与通路，不是菜单传送。



朱：主攀升　蓝：水下支路　金：外塔险路　虚线：通关后开启的返回捷径

设计候选 · 区域连线代表通路，包含多个跑酷与交锋段；不代表一次跳跃或已验证尺寸。

A—H是区域，不是八块跳台。每条连线包含一段或多段实际可走的关卡。 放大原图 ↗

A → B / 渡口至古镇

安全看见悬湖与上层水府，学会跨岸、登檐和基础读招；古镇提供休整点。

B → D / 主线进入潮汐井

沿桥、岸与堤壁接近竖井。守闸枪兵控制落点，清掉关键阻路敌人即可继续。

B → C → D / 沉城探索支路

下潜进入沉城，短水道连着可呼吸的旧街与屋顶。水位变化打开替代入口，奖励探索而非强制来回跑。

B → E → F / 外塔技术险路

穿洞到雨檐，贴壁、绕角、越断桥直抵悬湖。路线更紧凑，风雨和暴露落点提高操作要求。

D → F / 本层核心攀升

借潮汐浮台和可攀井壁逐段上升；安全落点允许重新读路，潮水提前以可见水线和声音预告。

F → G → H / 清怪、守关、登临

先在悬湖落脚，攻入水府。守关胜利开启闸门后，还需完成短段登阶与出塔，亲自跨入上层。

F → B / 开启返回捷径

开启闸桥或井梯后快速回到古镇。探索与重试保留进度，不重复完整攀升。

主线从低处走到高处；支路可以向下探索。地图为设计候选，尚未验证动作距离、通关时间与战斗体感。

04 / 空间与体验

水、火、星空，改变空间和身体感受。

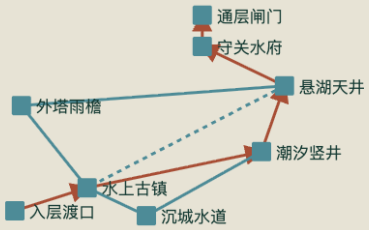
一层一个鲜明的空间命题，再配相应生态、武林与音乐。基础操作保持稳定，每个新世界先在安全段教会局部变化。

爱音塔 / 世界空间设计

水、火、太空，不能只换背景

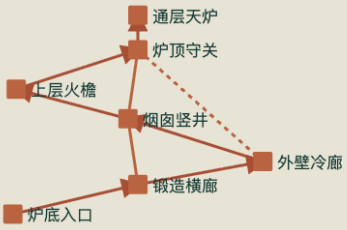
各层拥有不同的横纵空间与运动规则；基础操作与公平判定保持一致。

水世界



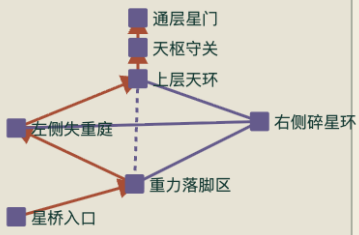
上下水系相连
湿路 / 干路 / 外檐
在悬湖高处汇合

火世界



内外交替绕行
熔炉 / 横廊 / 烟囱
在炉顶收束

星空世界



断环多路汇聚
失重庭 / 重力落脚区
在天枢收束

共同保留：可读的通层目标、真实高差、回环与捷径。

分别改变：地形拓扑、介质与运动规则、敌人生态、武林文化、音乐乐章。

设计候选 · 区域连线代表通路，包含多个跑酷与交锋段；不代表一次跳跃或已验证尺寸。

水系回环 / 内外交替 / 断环汇聚：三种不同拓扑，避免主题换皮。 放大原图 ↗

从沉城升入悬湖

形状： 水面街区横向展开，水下支路回接主线，潮汐井连到高处。

身体： 湿墙、浮台、水流分别影响抓附、落脚与位移；变化提前可见。

敌人与武林： 守闸枪兵封桥，钩索敌人守井；水府门派控制水位与航道。

乐章： 流水底声与清楚的击节并存；潮汐按乐句变化，攻击有独立读招。

由炉腹穿到炉顶

形状： 热竖井负责上升，冷却廊负责横移；反复穿出外壁再折回内部。

身体： 热流只作用于明确的借风动作与指定区域；炉门先预告再开闭。

敌人与武林： 重锤铸师守窄台，火弩守卫控制横廊；锻剑工坊与封炉守军冲突。

乐章： 锻击、炉息形成节奏层次；热流预告不与敌招争抢视觉焦点。

从落脚岛穿向天枢

形状： 重力落脚区之间分布断裂天环，左右支路逐步汇向更高的中心。

身体： 失重区保留惯性；踏壁反推改变方向，清楚标示边界的落脚区恢复常规轻功。

敌人与武林： 星盘机关控制轨迹，守望剑客占据锚点；观星门派维护星门秩序。

乐章： 稳定拍点帮助预估飞行，重力变化不改变音乐时钟；远程预告提前进入视野。

以上地名、门派、敌人和运动规则均为本轮建议。宇宙与水火世界由用户提出；具体拓扑尚待实际体验验证。

05 / 空间与体验

跑酷、清怪、音乐，发生在同一条路上。

建议采用可自由操作的动作玩法，关键信号与敌招按音乐组织；探索不强迫每一步踩拍，挑战段则有明确的节奏目标。

读下一落点 → 跃檐 / 贴壁 → 读招化解 → 破势清怪 → 继续登高

操作与攻击

移动、跳跃、身法、近战、化解构成首个样章的输入。完整武侠人物使用剑术和身体动作，短程剑气作为可选招式；先验证一套动作，不同时堆满所有武器。

地面连斩、空中斩击、化解反击分别有前摇、接触、收招和可取消阶段。攻击必须碰到敌人；击败敌人可以打开落点或机关，不默认吸附或凭空把人弹到上方。

敌人怎样服务空间

枪兵守落点，弩手控制穿越时机，机动剑客追到横廊；守关者综合考验本层学过的规则。敌人位置与招式共同构成路线选择，不能在每个跳台放一个等着被砍的靶子。

普通交锋保留移动空间，重点守关才限制出口；怪物清空不作为每条支路的统一门槛。移动平台上的交锋要同时保证立足、读招和下一落点可见。

怎样仍然是一款音游?

节奏段有可识别的预告、判定点、连贯乐句与成绩反馈。玩家在准确时点化解、命中、启动身法，获得相应音乐声部和连段反馈；漏拍影响节奏成绩，动作失误按碰撞与敌招处理。自由探索与明确的节奏挑战各自可读。

同一个跳跃始终遵守当前物理规则，不因“踩准拍”暗改重力或落点。快慢路线在安全区汇合，音乐以小节边界接续；既不让玩家站着等歌，也不任意把整首歌加速追人。

06 / 空间与体验

画面既有世界纵深，也能看清下一步。

推荐先验证固定侧视操作。立体建筑与分层远景表现塔世界，镜头负责交代当前路线；渲染使用二维绘制还是三维资产，要以同场景样件判断。



《失落的王冠》官方游戏截图：看人物、墙面与下一落点的关系。 放大原图 ↗



《SHINOBI》官方游戏截图：看上下路线如何占据屏幕。 放大原图 ↗

取景

人物屏高约12%—16%作为首轮候选。上攀时向上预留视野，下落时预看接地点；镜头不在敌招接触时旋转。具体比例由手机和手柄实测调整。

水墨

可站立边缘与人物轮廓最清楚；近景结构用深墨，远景以淡墨和青绿退开。朱色用于关键危险，特效结束后迅速还原身体与脚下轮廓。

中国塔世界

檐口、斗拱、桥廊、山水与建筑体量建立身份。水界有水镇与悬湖，火界有炉腹与工坊，星界有观星台与断环；不能只给科幻场景贴纹样。

这里展示的是参考作品实机画面，不是爱音塔实机。此前生成的局部插画未被认可，本册不把它们作为开发效果承诺。

07 / 空间与体验

参考要对应问题，不能只列好游戏。

最关键的组合是：丝之歌的连通世界、TowerClimb的上升驱动、波斯王子的身法与清怪、中国水墨的造型语言。每项只借它解决得好的部分。

丝之歌

向上朝圣，途中横纵探索相连的地域。借世界组织，不照搬虫族角色与美术。

官方来源与视频入口

TowerClimb

跑、攀、跳、游泳与飞行穿过巨塔。借连续上升；随机生成与永久死亡不自动采用。

官方来源与视频入口

巴别塔圣歌

塔上不同群体拥有不同文化。借层世界的社会身份；不照搬解谜主玩法。

官方来源与视频入口

波斯王子：Rogue

背景墙上的横向与纵向跑墙，让跑酷连接交锋。借路线密度，避免变成浮空自动锁定。

官方来源与视频入口

失落的王冠

二维操作配合立体人物和环境，跑跳与近战衔接。借镜头可读性，主路径改为攀升。

官方来源与视频入口

斩妖行

手绘水墨与逐帧剑术动作。借材质、轮廓和身体表演，不把背景画直接当关卡。

官方来源与视频入口

SHINOBI

手绘动作场景中的完整人物、前后景与攻击表现。借画面组织，人物文化重做。

官方来源与视频入口

Jump King

向上跳跃与失足落下让高度有代价。借高度里程碑，不照搬蓄力跳与长距离惩罚。

官方来源与视频入口

更多直接相关的参考与适用边界

Tower Toppler / Nebulus： 围绕圆柱塔体攀升；借外壁环绕结构，动作中不照搬持续旋转视角。

查看官方来源

Tower of Heaven： 上升挑战与规则变化；不作为完整世界规模参考。

查看官方来源

Icy Tower： 连续上跳与动量；经典作品可研究，新作计划2026年11月10日发行，未据此声称已试玩。

查看官方来源

Jusant： 塔体尺度、身体接触与内外穿行；不照搬攀岩操作。

查看官方来源

Celeste： 动作组合与短段重试。

查看官方来源

Ori银之树官方预览： 连续向上逃脱的路线与节奏。

查看官方来源

Dandara： 跨墙面与天花板运动，帮助推演星界；不直接搬整套操控。

查看官方来源

艾恩葛朗特官方故事： 逐层攻略、迷宫与守关的世界参照；建筑、文明与动作系统另行原创。

查看官方来源

应县木塔·UNESCO暂定名录 ： 八角与双筒木构参考；不以现实木构证明巨型幻想世界的结构可行。

查看官方来源

故宫青绿山水参考 ： 构图、设色与远近层次；不替代可玩地形。

查看官方来源

08 / 空间与体验

先做出一段完整体验，再扩成一层。

首个代表样件选择“古镇边缘→潮汐竖井→外檐→悬湖入口”。必须同时证明空间、完整人物、清怪与音乐能连起来。

空间如何进入引擎

世界按区域分块，加载当前块及相邻入口；区域保存高度、侧面朝向、门口连接、运动规则和音乐段。只渲染镜头附近的精细内容，远处以低成本景观交代世界。

门口共用连接数据，关卡编辑时检查入口是否对得上。可达性先用动作参数算范围，再用真人操作检查；地图连通仅是第一步。

动作与音乐如何独立又同步

运动与碰撞用稳定时间步；动画与效果跟随明确的动作状态。音频时钟记录拍点，输入带时间戳，设备延迟可校准；画面卡顿不能重置节拍或把输入吞掉。

AI可辅助制作与检查，不放进逐帧跳跃和命中判定。角色动画、碰撞、相机、声音要在同一段实机里验收，不能用一张图证明整套系统。

最小的物理约束

常重力、无阻力段：竖向位移 $\Delta y = v_0 t - \frac{1}{2} g t^2$；水平匀速段 $\Delta x = vt$。平台高度决定可到达时刻，再检查水平距离、碰撞扫掠与落地余量。水流、热流和失重分别定义附加速度或加速度，不能共用公式后暗改结果。

节拍间隔 T = 60/BPM。以音频时钟与输入时间计算偏差，再扣除实测设备延迟；判定窗口是要测试的参数，不能先拍脑袋保证公平。

验收看玩家能做什么

首次见到路线能辨认上层目标与下一落点；人物脚手接触可信；跑酷中看得清敌招；失误后能理解原因并迅速重试；音乐与操作的关系能被听见、被练习。完成这一段后，再增加水界其余区域与火、星规则。

手机阅读本册已纳入检查；手机触控游戏、正式引擎、资产管线、帧率与输入延迟仍需实机验证。横屏游玩是当前建议，不能据此宣布手机游戏已完成。

09 / 空间与体验

已明确的方向，与仍要验证的设计。

本册解决“世界怎么组织、路线怎么走、参考借什么”。它是空间与体验候选，不是已完成的游戏。

用户已经提出

中式水墨武侠；爬塔跑酷、清怪与音乐；艾恩葛朗特式的2D塔世界；水、火、太空等层世界；每层独立的横纵空间；完整武侠人物；与麦洛谛的人物、模型和核心玩法独立。

本册新增建议

外缘环带、内部地貌、贯通竖井；侧视分区连接；水界A—H路线；火界内外交织、星界断环汇聚；操作、敌人和节奏细则。它们尚未成为用户确认的定案。

已检查区域图从入口可达各区；这不证明跳距、战斗、镜头或节奏成立。历史材料完整保留；本轮旧插画与未验收样件不作为当前目标。研究引用与官方媒体均归各自权利人。