

Demo 设计文档

关卡类型

线性关卡

关卡规则

- 核心机制：
 1. 玩家存在两种攻击手段，冰冻和爆燃射线，通过与环境和敌人交互，改变环境状态，进行解密以及战斗（详见下述玩家玩法设计）。
 2. 整体关卡围绕两种状态运行，包含玩家、地面、工业装置以及敌人，存在冰和白色融化状态（模样详见附件视频）
 3. 关卡目标：修复冰冻损害的输送管道
- 玩家玩法设计：
 1. 左键发射冰冻激光射线，可以对敌人以及特殊地面区域进行交互，具体交互设计：①对着敌人使用可以使其短暂冻结，若敌人身处冻结区域，可长时间直接冻结，若敌人身处爆燃区域，则附加爆燃 buff，同时使用冰冻射线可以进行持续伤害；②对地面使用，可以短暂控制地面温度，让地面状态切换；③对水使用可以让水变成冰，若水下地面为蓝色则冰不会化，若水下

地面为红色，则冰只会持续短暂的时间；

2.右键通过冰冻敌人或着对墙壁冰冻所积攒的爆燃能量进行锥形范围攻击，该手段是玩家唯一的群体攻击手段，对敌人和玩家都有交互，具体交互设计：①对已经冰冻的敌人进行打击，有高额伤害，对普通状态的敌人附加爆燃 buff，对爆燃区域的敌人则不会产生影响甚至会给他们加伤害以及移动速度（未实现）；②对地面使用，可以做到与左键相反的状态；③可以化冰

3.空格可以跳跃

- 敌人设计：

- ①最普通的敌人，无任何属性，会吃地面的特殊 buff（详见玩家玩法设计）

- 区域交互装置：

- ①：可交互的冰，水，由玩家使用左键进行变化操作，冰若在红色方块上则会快速融化，冰会使玩家减速

- ②：喷射爆燃或者冰冻射线的机械装置

- ③：冷媒管道节点，可旋转

- ④：地面 buff 区域，有冰和爆燃两种形态，

- ⑤：可供玩家攀爬的梯子

- ⑥：像 re8DLC 的花设计，使用左键冰冻射线可以从中汲取爆燃能量

设计思路

冰和工业作为主题，将其融合起来，可以发生在一个制冰工业区中（是正常的冰！不是那种冰！），工业这个主题在玩法方面显然不能登上主玩法的大雅之堂，可以稍微带一点工业的辅助玩法例如机关、装置设施什么的，主玩法还是得从冰展开，总结起来就是冰作为主玩法点题，而工业则是作为副玩法以及环境来点题。

依旧是从玩家玩法以及环境玩法入手，先说说玩家玩法，玩家的能力是什么，既然是冰作为主题，玩家当然会具有发射冰冻射线的能力，但是冰好像在大众视野中并不具有伤害性，得在加上一个具有伤害的玩法，本来是想让玩家有着像《控制》那样的能力通过冰冻物品并操控其来进行战斗，但是问了 ai 可行性方案，有点难做就砍掉了，换成冰的反向——融化来进行伤害操作，这个右键融化不能想用就用，得有条件，于是想到了 RE8DLC 中的那种“花”的设计，玩家可以通过左键击中“花”从而获取右键融化能量，这样还可以通过“花”的摆放进行谜题设计，很不错！玩家玩法设计的差不多了，敌人战斗设计还得和玩家自身的能力做一个联动，不能直接伤害敌人，于是想到了左键冰冻只能冰冻敌人而不能造成伤害，需要在战斗之前关策通过花的摆放来让玩家进行资源管理，通过有限的条件最大化的对敌人造成伤害，其实就是吧与敌人战斗这个部分来换成一个谜题了，同时除了玩家能力对敌人的影响，还可以加上环境的影响，通过不同的地面或者工业设施来与玩家的能力作为配合进行解密设计，可以通过两种

不同的地面对玩家以及敌人产生影响而进行联动，设计一个冰地面和一个融化地面，分别对玩家以及敌人造成不同的影响，嗯不错！

以下是在写策划案脑暴环节的文字记录，也是设计思路的初案。

冰 温度 工厂 机械 温差？ 机械过热与制冰工厂

制冰区域与过热区域玩家或者敌人的效果表现不同

玩家具有冰的能力或者说降低温度的能力 使用射线进行检测，压制区域温度或者抑制怪物的过热

不能直接攻击怪物 只能地形杀或者通过手上的能力 像《控制》那样

箱庭吗？还是类似分支线性？

冰带缩小的机制，水—冰 又可以变大

敌人和环境共享状态，就是敌人在哪就是啥状态，地面状态可以通过玩家改变

整体关卡通过一个共同目标穿起来，其中各个关卡再做小谜题

共同目标可以是调整冷媒流向，让系统恢复运转

解冻，冰冻，通过改变方向？

还是可以攻击怪物，通过能力冻结，可以通过普通攻击来打？有温度槽，通过某种途径填充，满了才可以进行攻击

玩家能力差不多了，环境机制就是四种状态不同的地面，同时和敌人可以进行能力层面的交互

敌人采取不同种类的设计，不同种的敌人吃不同的地面的状态，

冰区域地面结冰冻结敌人封住管道泄漏，来个减速？玩家吧

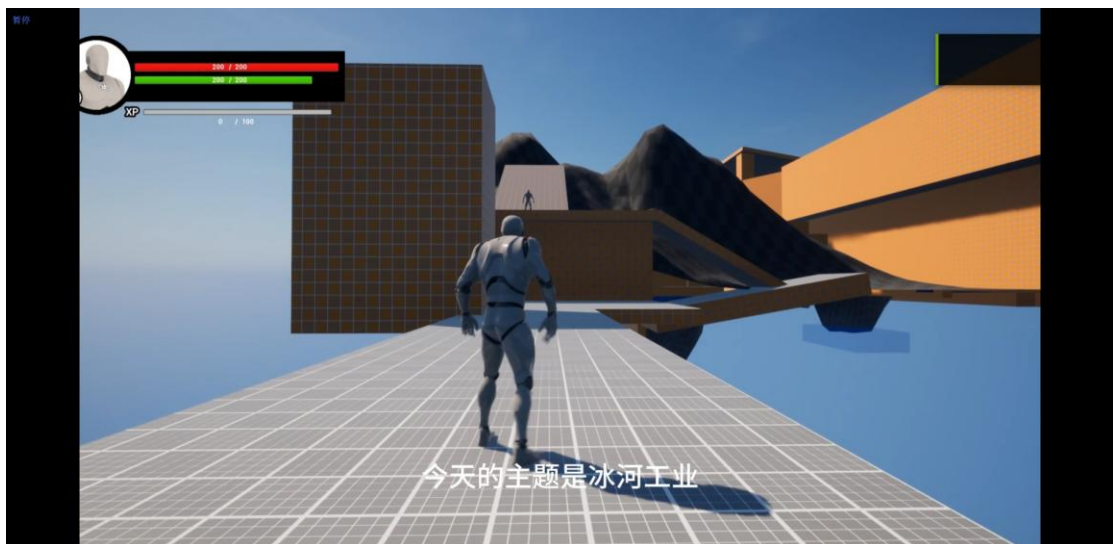
冻结撑开机关冰卡住齿轮用冰顶开门，不要简单的机关，

多设计锁钥结构。

关卡的背景设定

极寒末日刚刚降临在这个以工业为生的世界，玩家扮演一个具有冰冻以及融化装置的拯救者，要去拯救世界各地的被外星极寒生物占领的工业区，这次的关卡是其中最严重的一个工业区，能不能成功解放就看玩家了.....

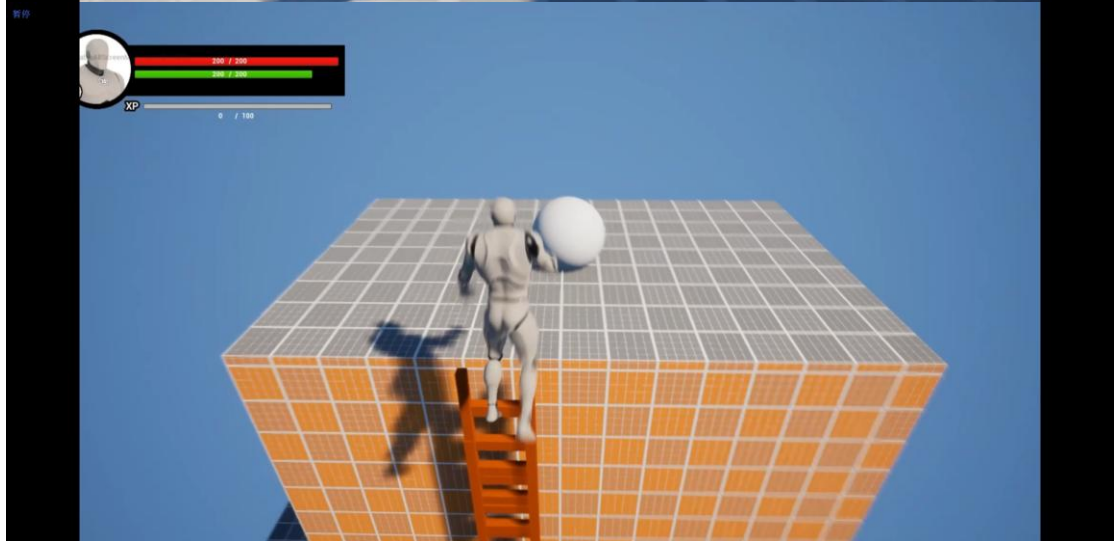
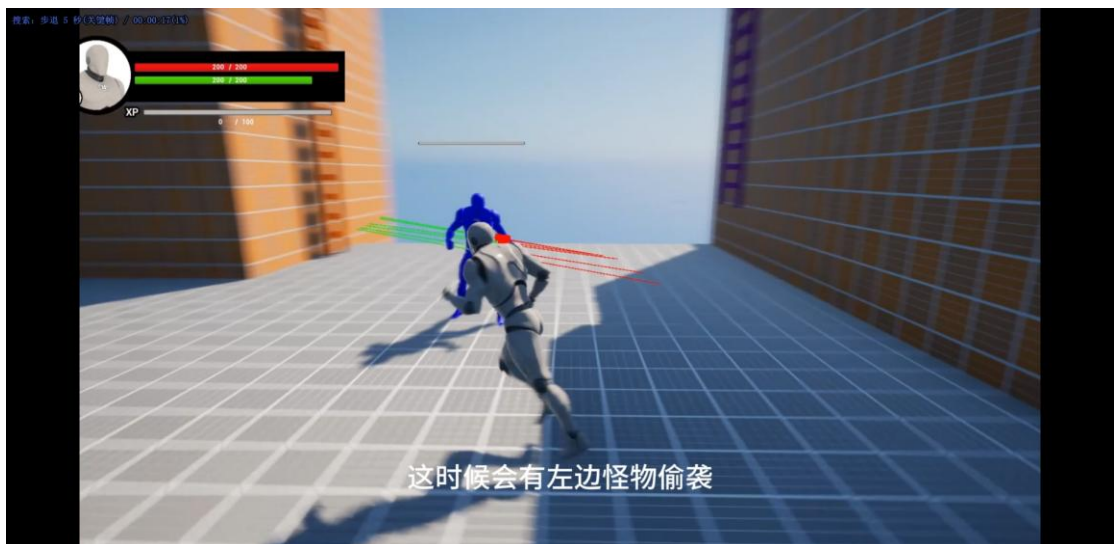
关卡图文攻略



玩家出生点，高处敌人作为兴趣点，吸引玩家向前



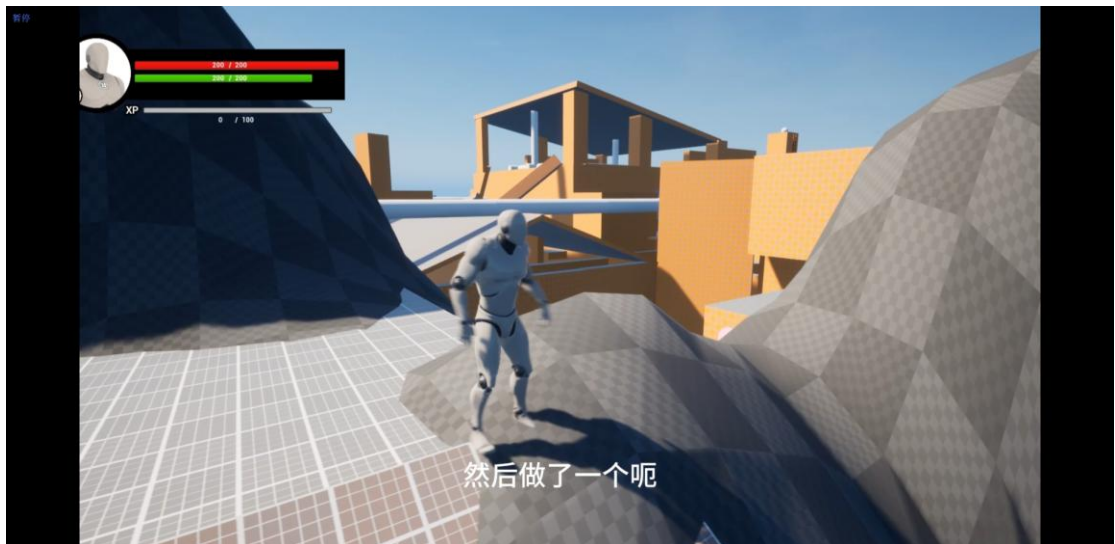
玩家遇到第一个敌人，使用左键进行冰冻



遇到梯子，爬上获得奖励

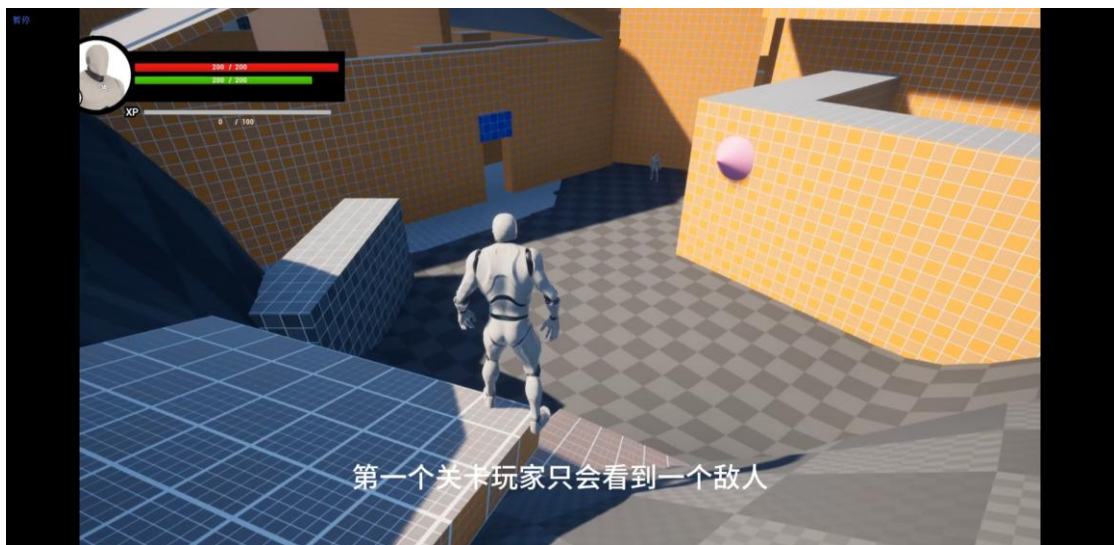


沿着主路移动遇到之前作为兴趣点的敌人，使用冰冻射线过关



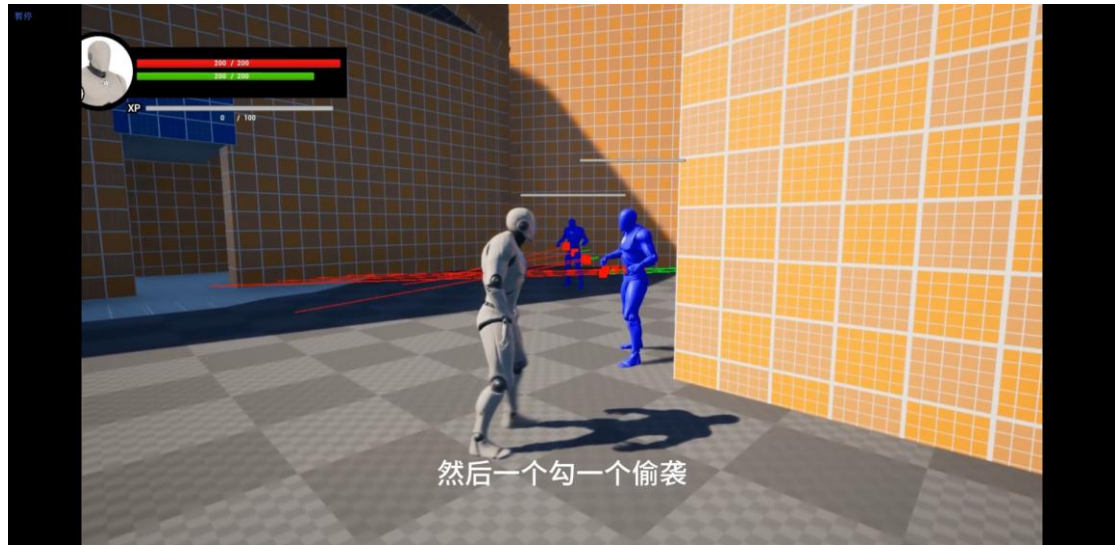
然后做了一个呃

来到关卡观察点，可以看到主目标以及当前目标

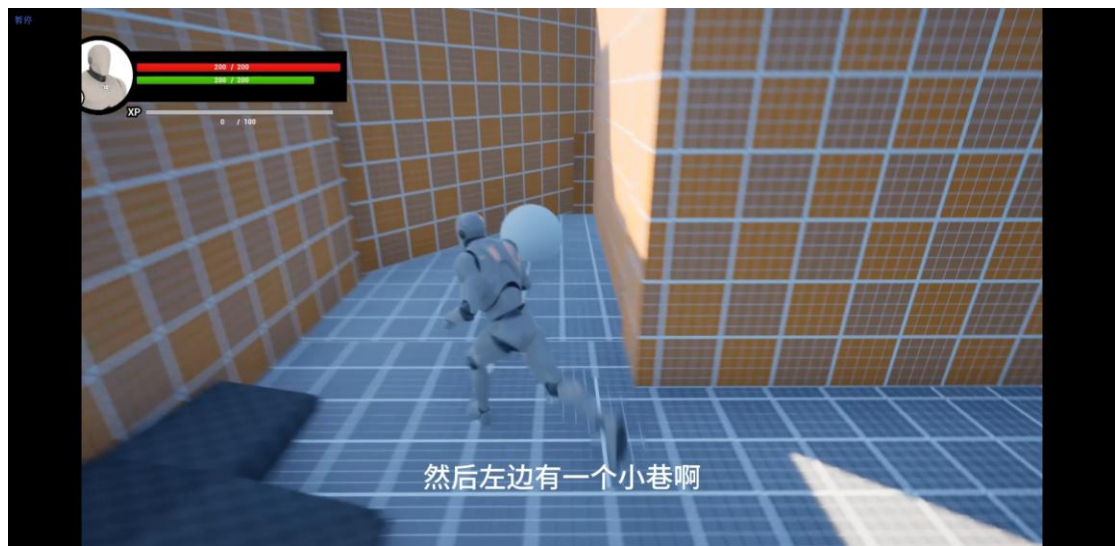


第一个关卡玩家只会看到一个敌人

玩家遇到花，左键汲取其能量



左键冰冻后通过刚刚的花进行右键融化爆燃攻击



最左边有小道隐藏奖励



进门又是一朵花进行左键汲取



花底下可以看到通路，本关的目标



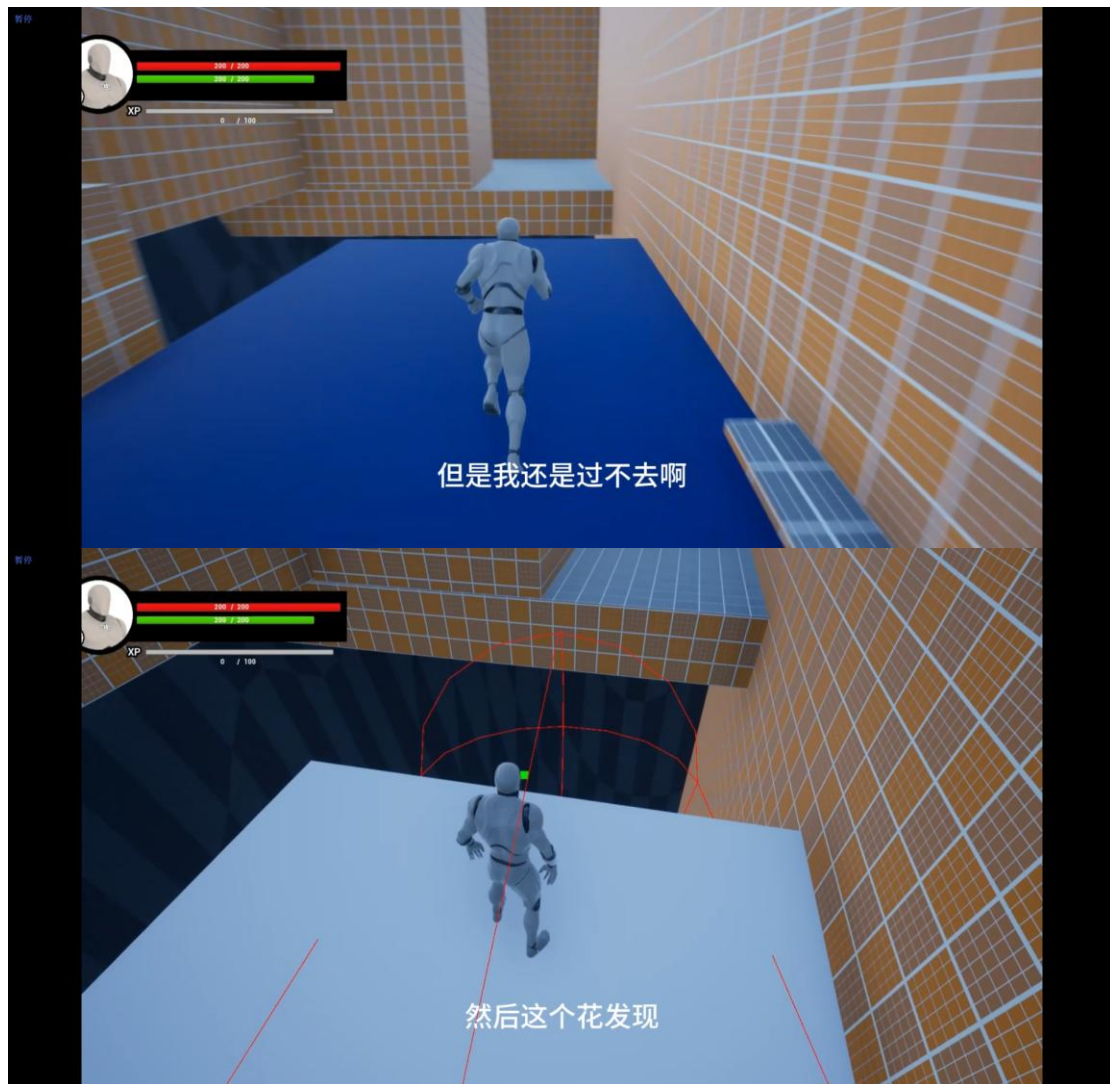
往左走，遇到一个沟壑，但是由于是冰冻地面所以玩家跳不过去



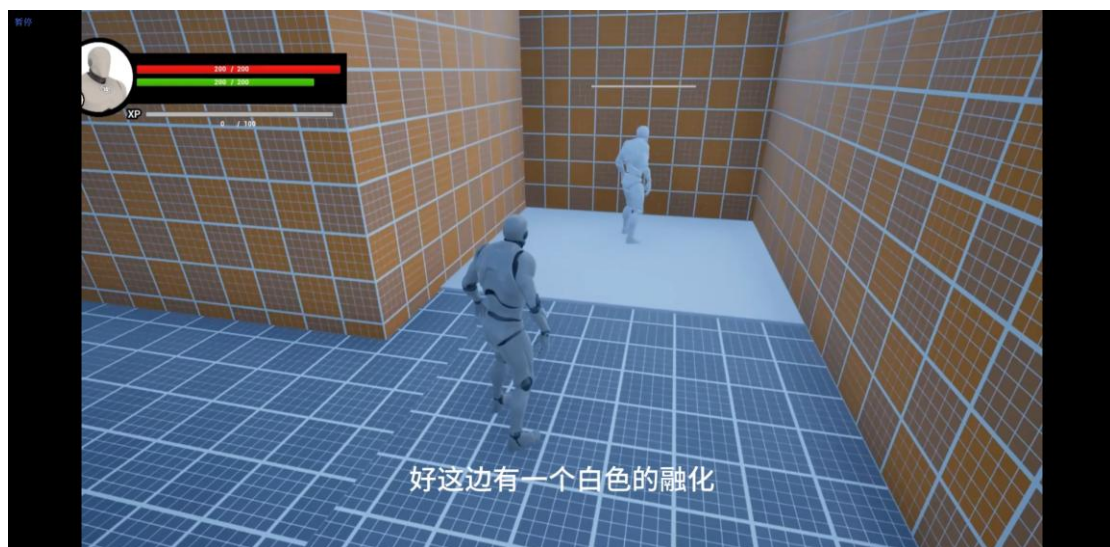
左转上楼



遇到压力板，踩下使平台下降到可以跳跃的高度



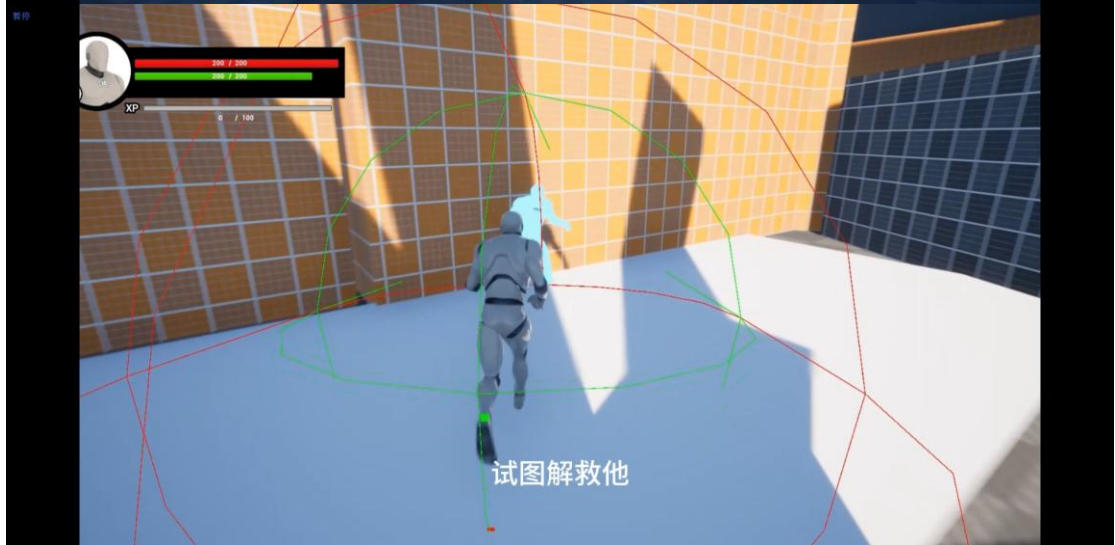
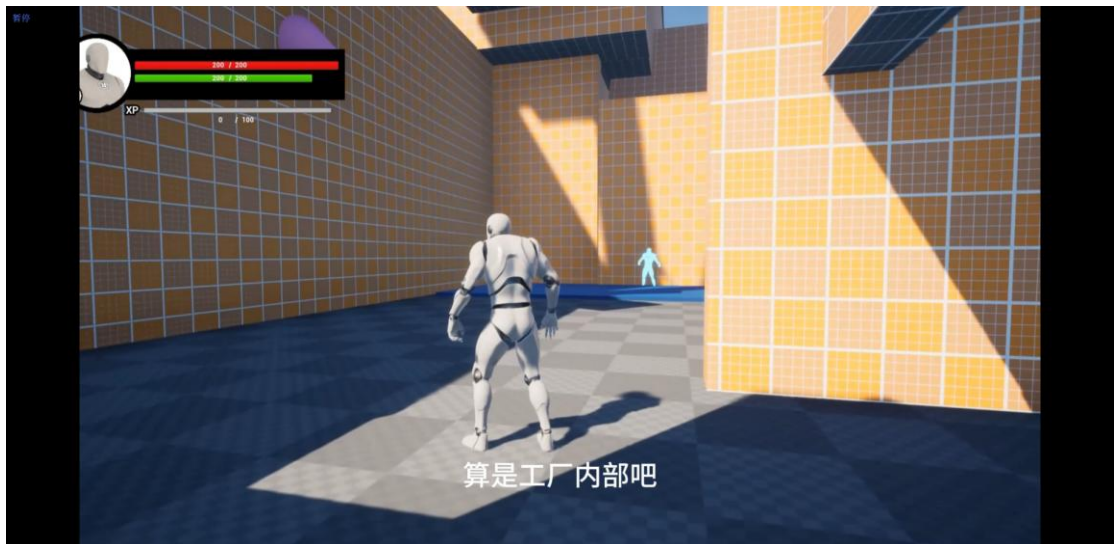
使用右键进行地板融化，取消掉减速效果



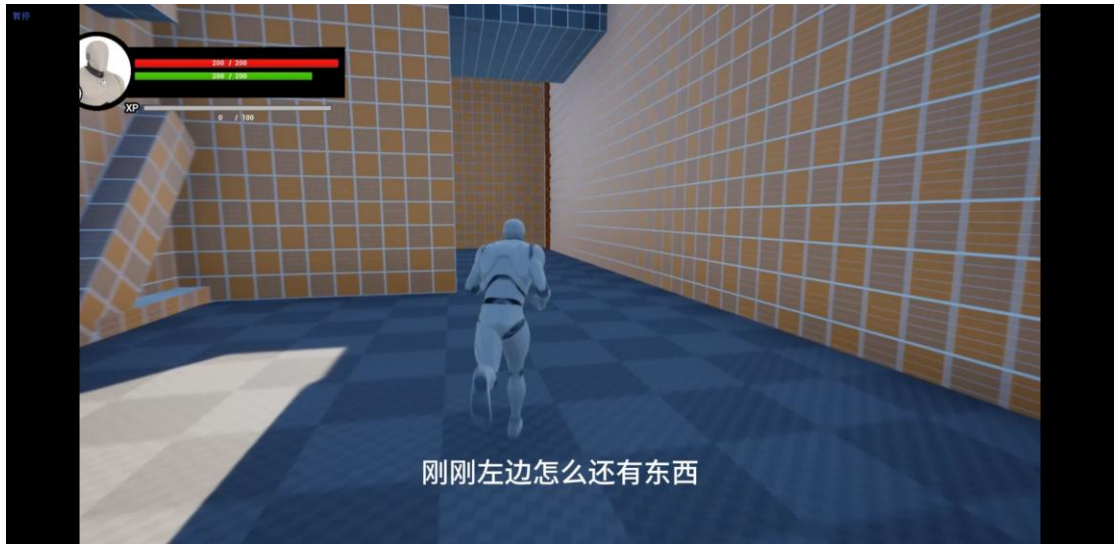
对站在白色地板上的敌人进行左键攻击，发现会产生伤害



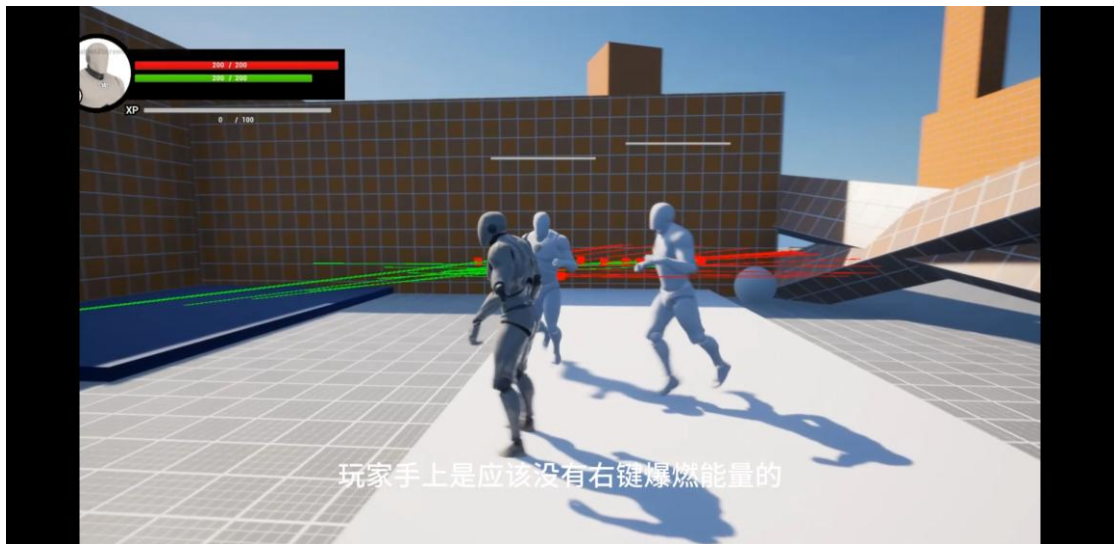
左键冻结水面



第一关结束，出门看到 NPC，使用看到的花汲取其能量，进行解救



回头看会看到岔路，进行探索



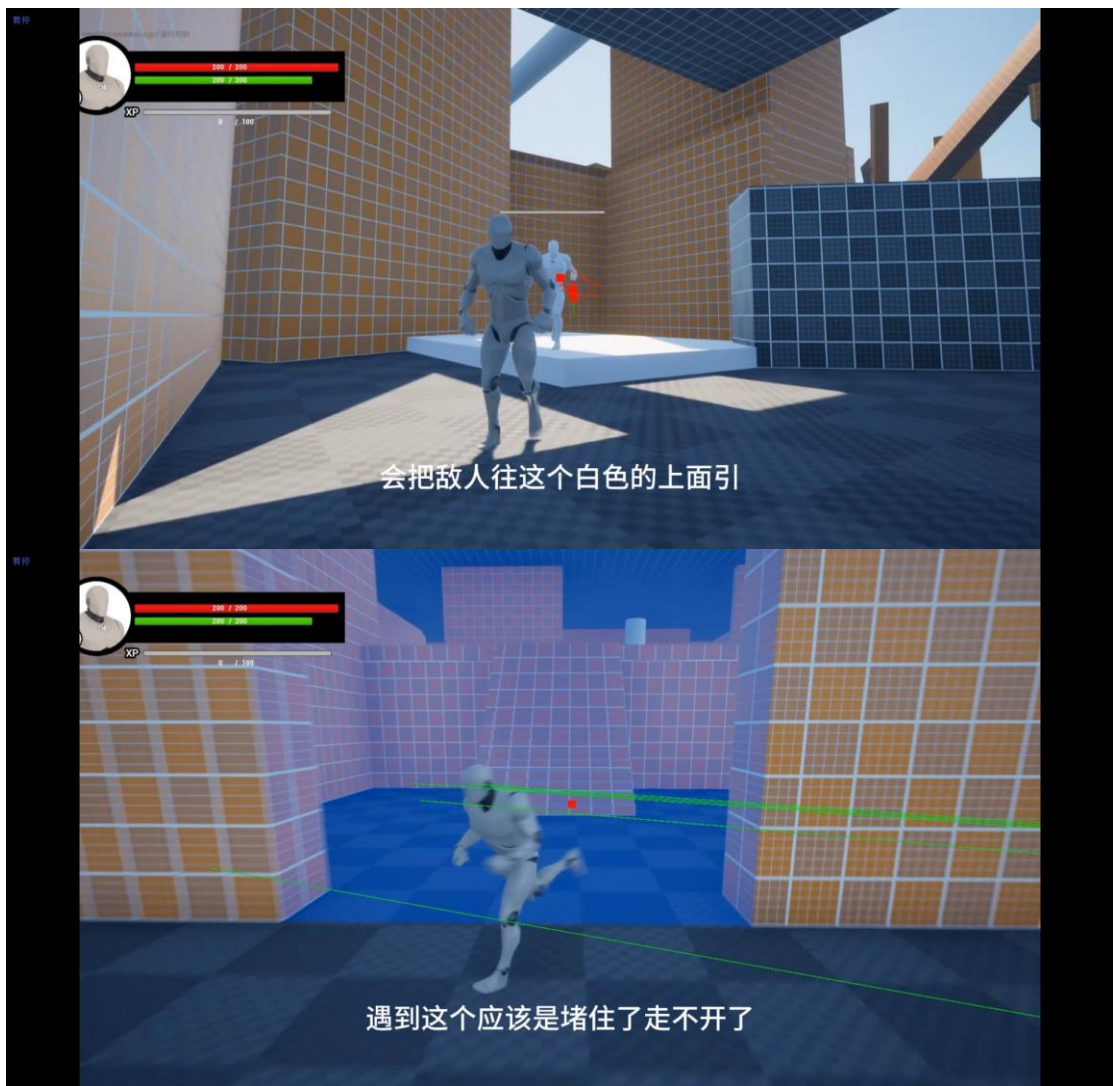
上梯子遇到敌人，使用左键在白色地板上进行冰冻击杀

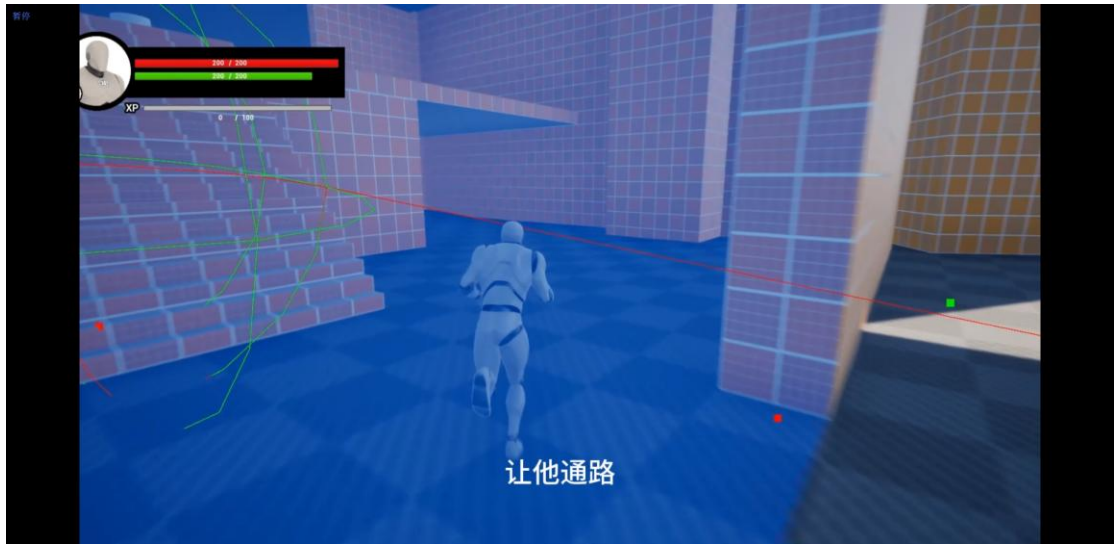


右拐平台上有奖励



进入主路

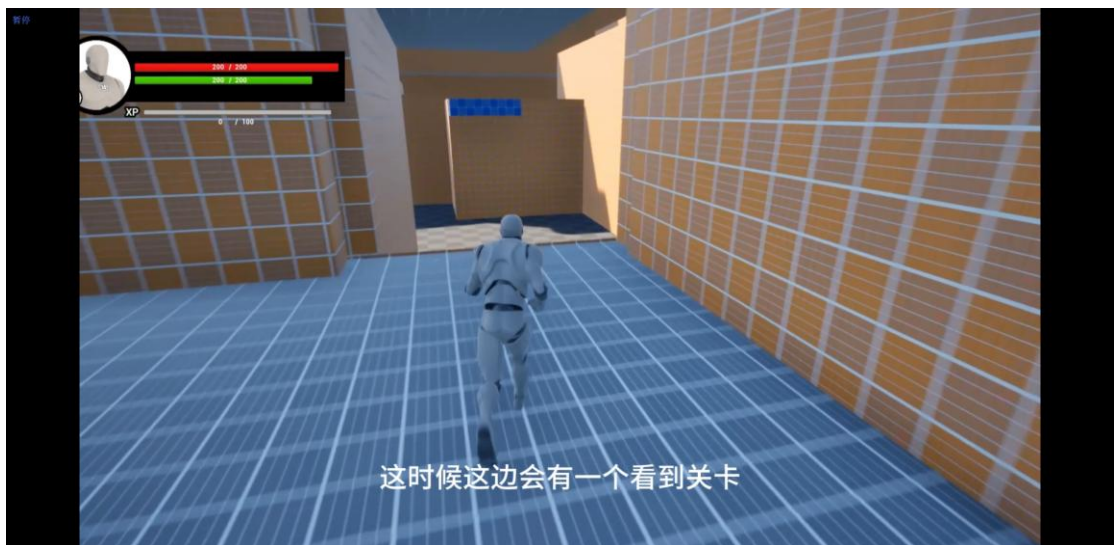




遇敌击杀后进入正门



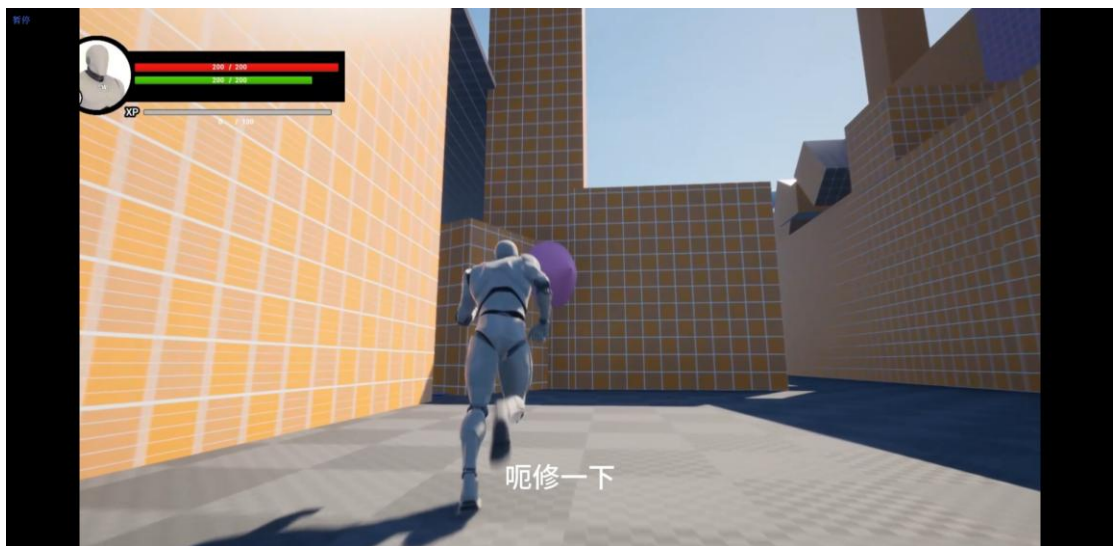
向奖励方向移动



到达厂房背面



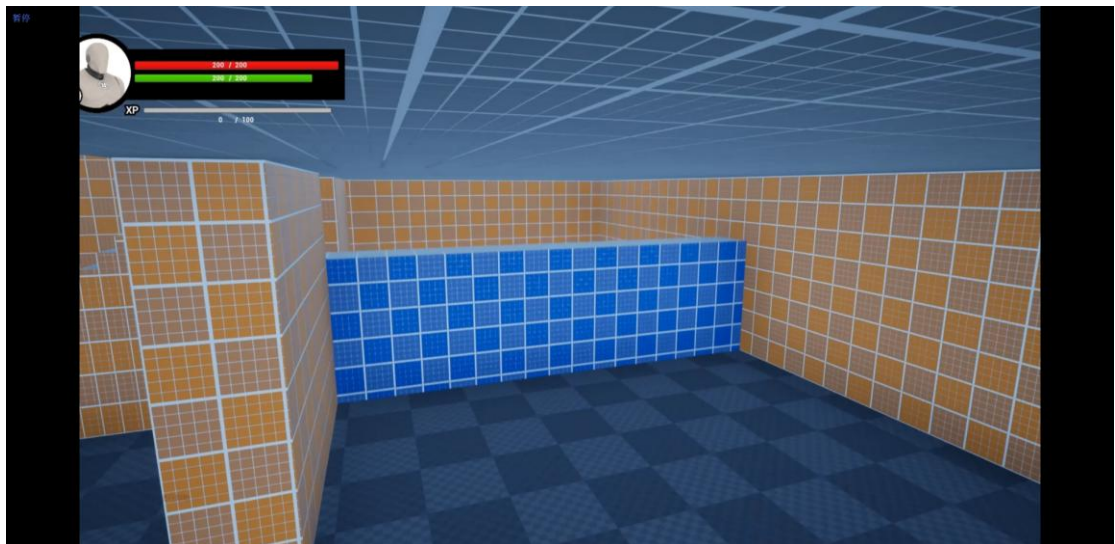
楼梯下有奖励



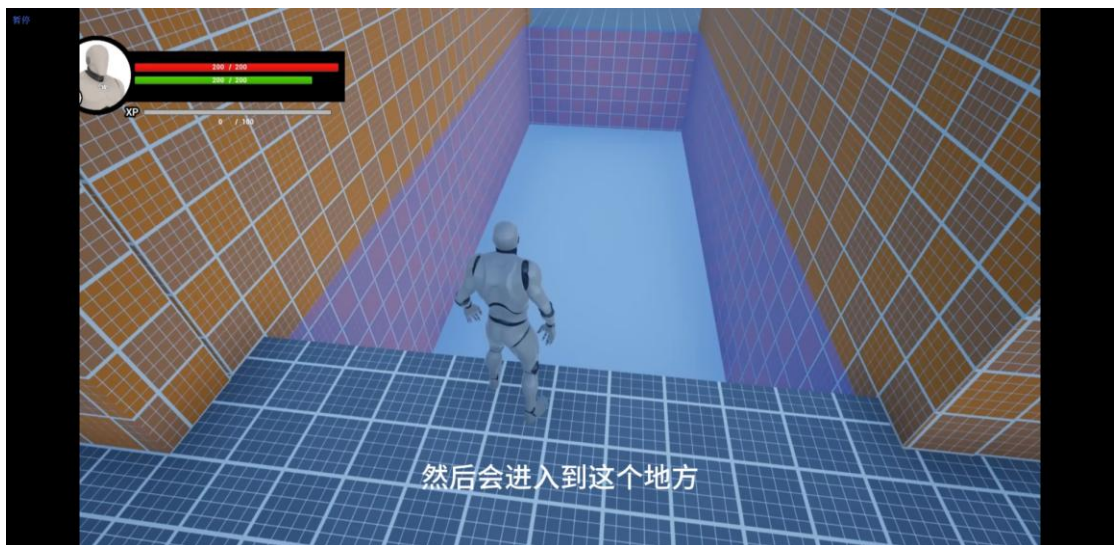
吃花后进入左边场景进行小范围战斗



战斗完进入厂房后小房间，里面有压力板和 NPC



踩压力板后，这个门下降一半



回到刚刚的主路，使用左键冰冻前进，这里注意冰会融化，要在短时间过去



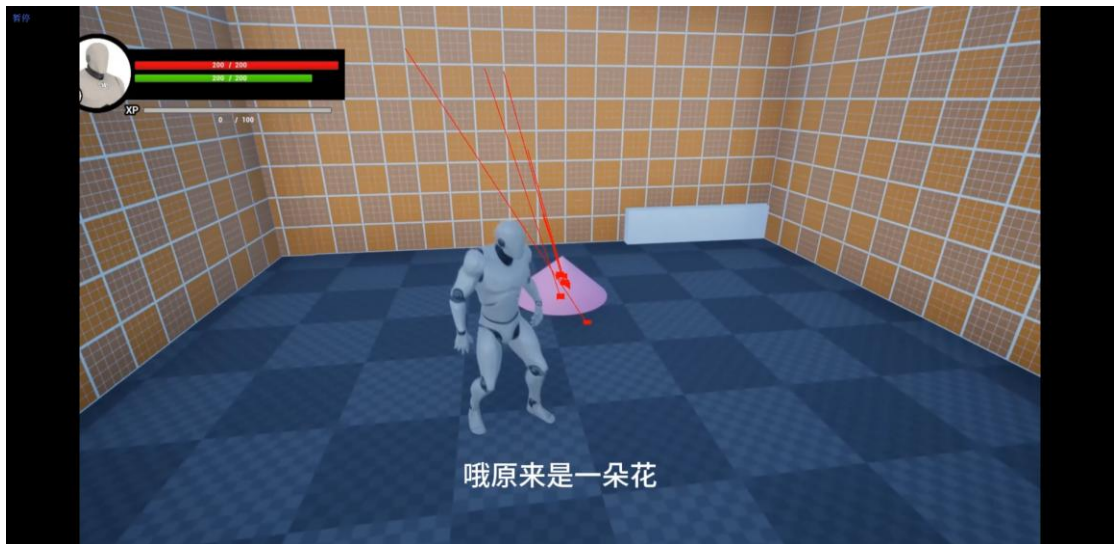
到头右拐进行第一个管道修复，管道后有个奖励别忘了



回到主路，左拐进入该房间，吸引敌人踩到压力板

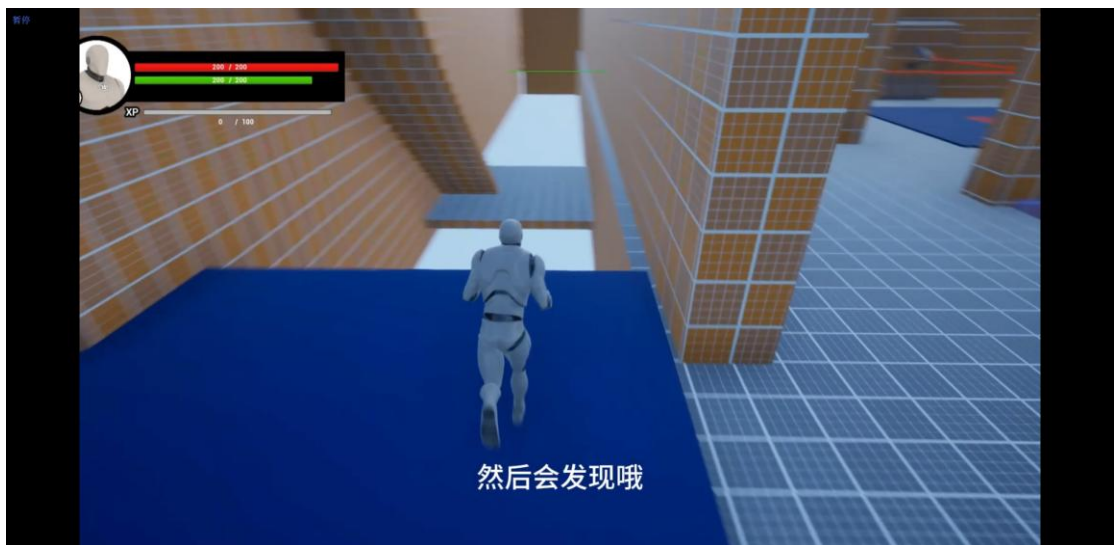


门开了，



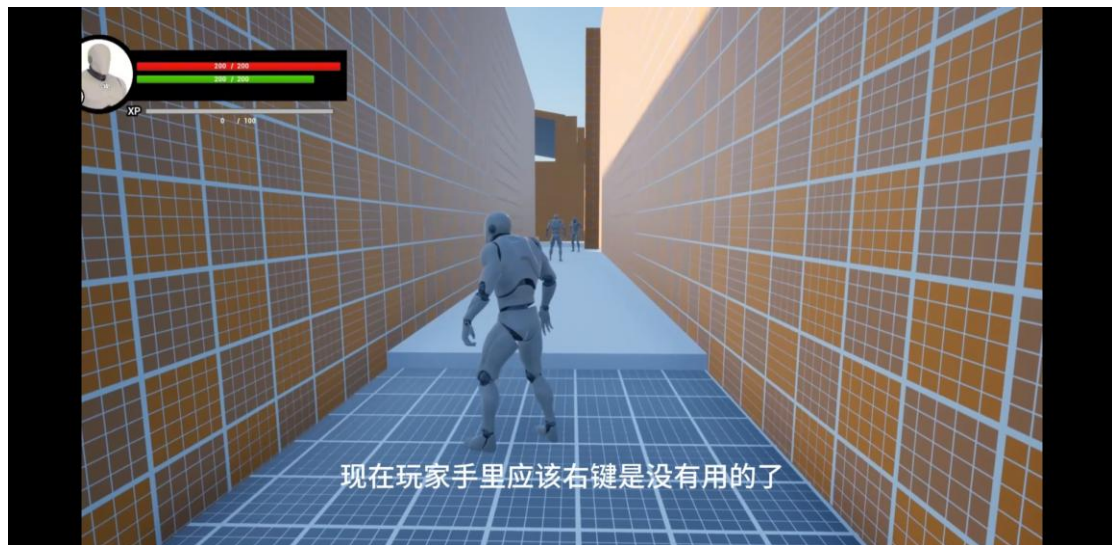
哦原来是一朵花

来到一楼大门入口右手房间，里面是一朵花，汲取

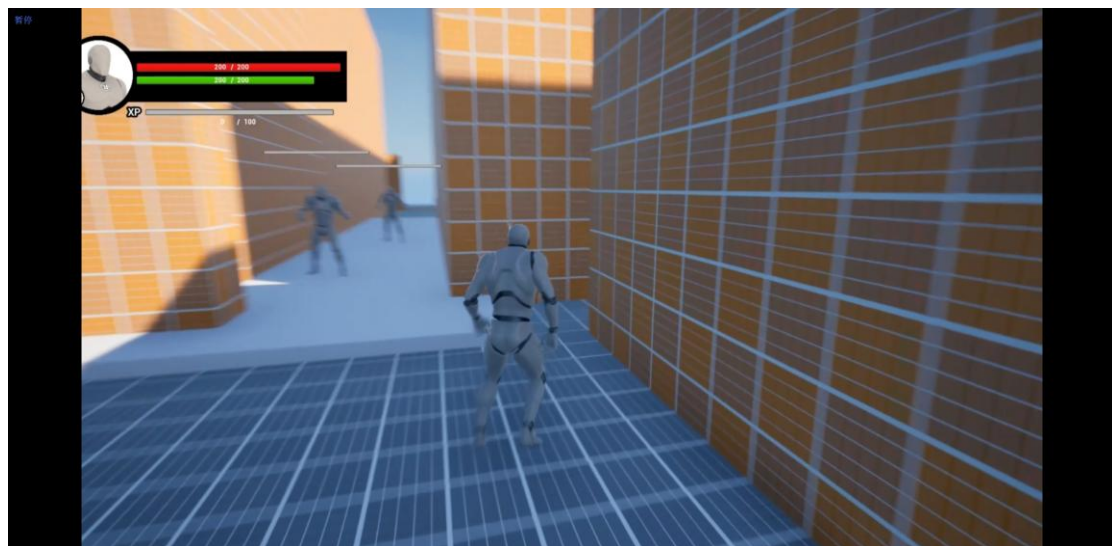


然后会发现哦

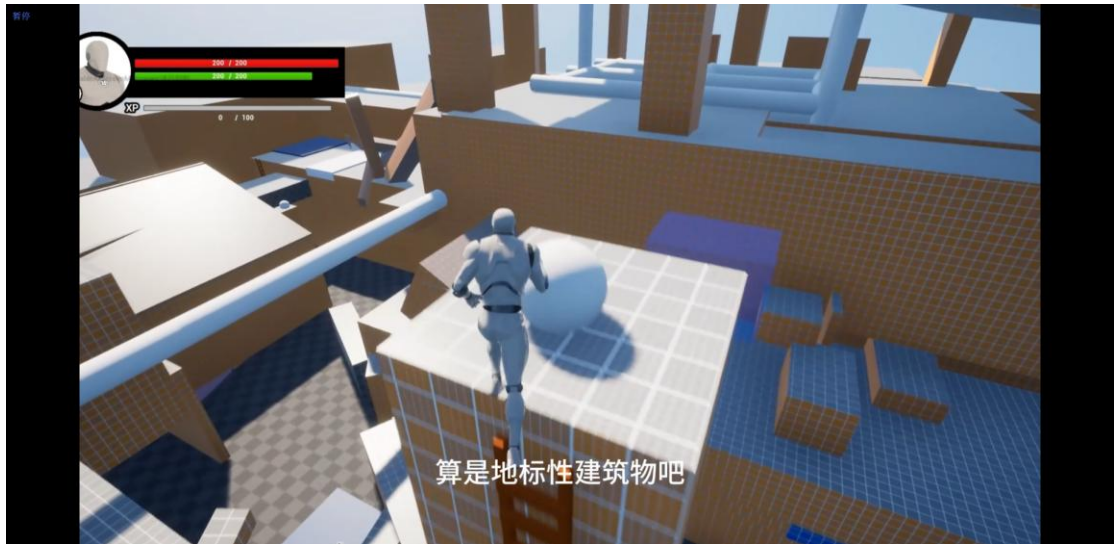
回到主路，对地面右键融化



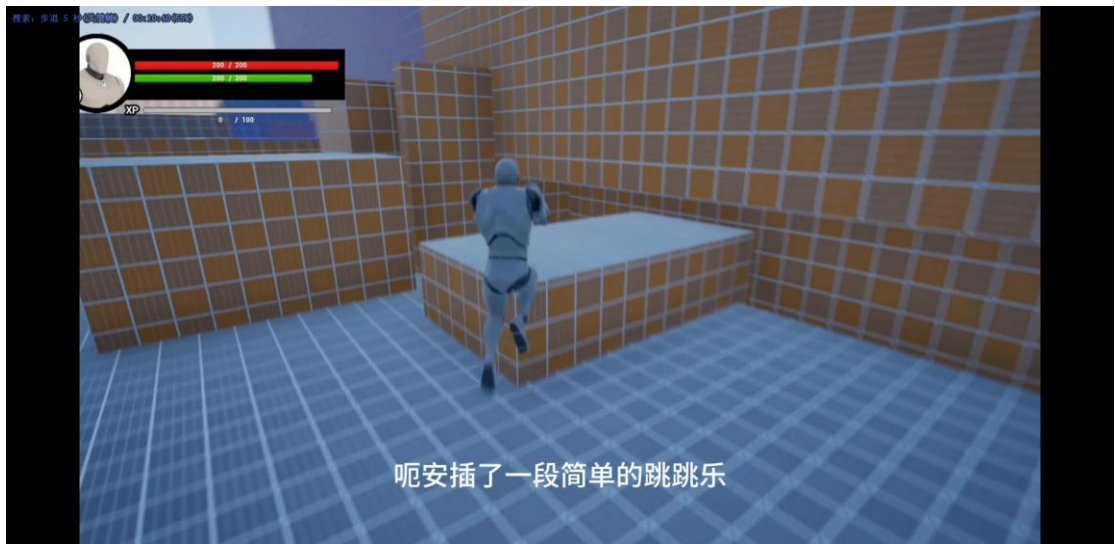
看到两个敌人，战斗



图中小道可以走



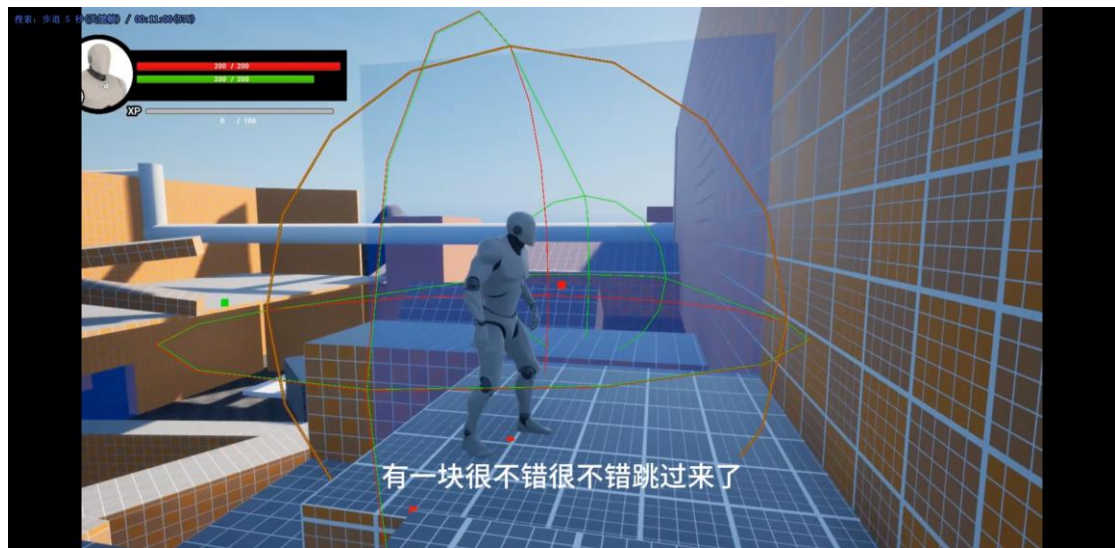
拿到奖励



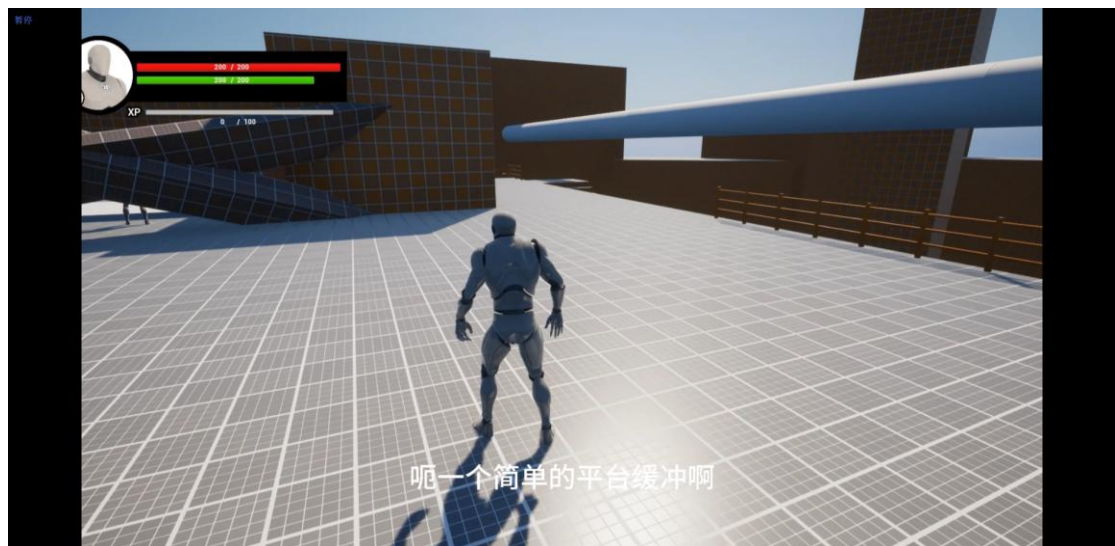
跳跳乐



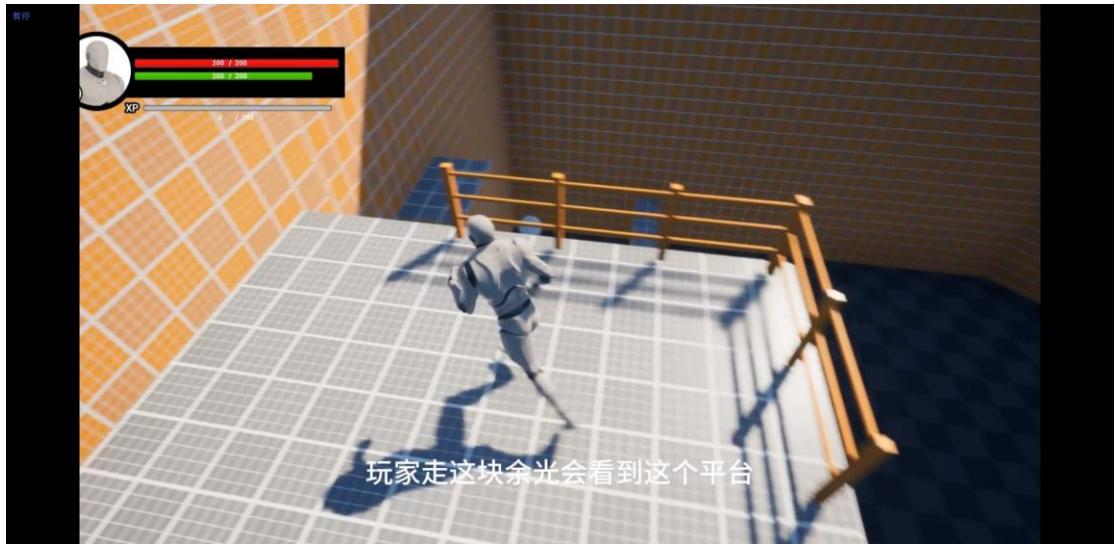
吃花



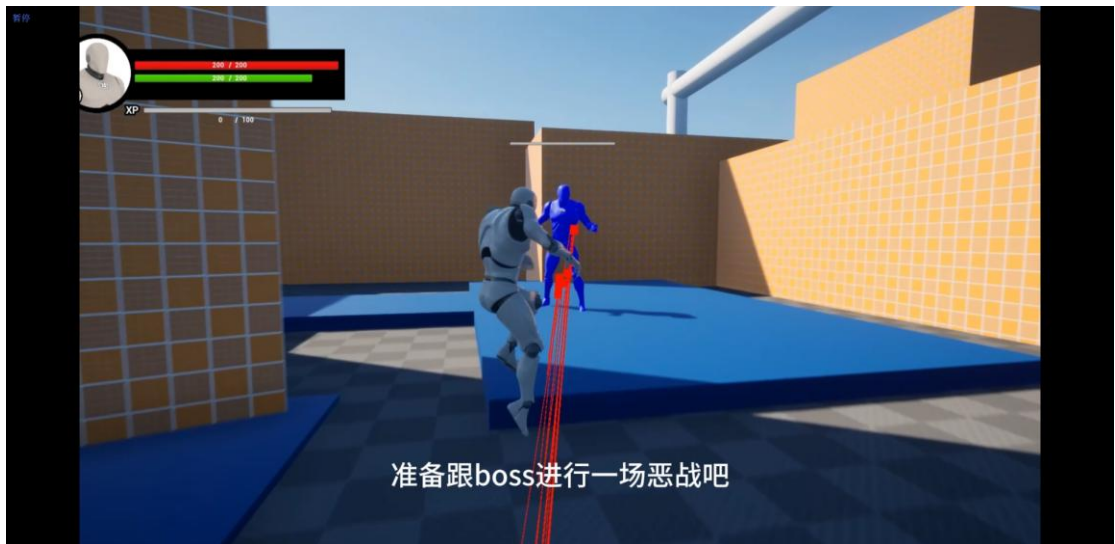
解冻



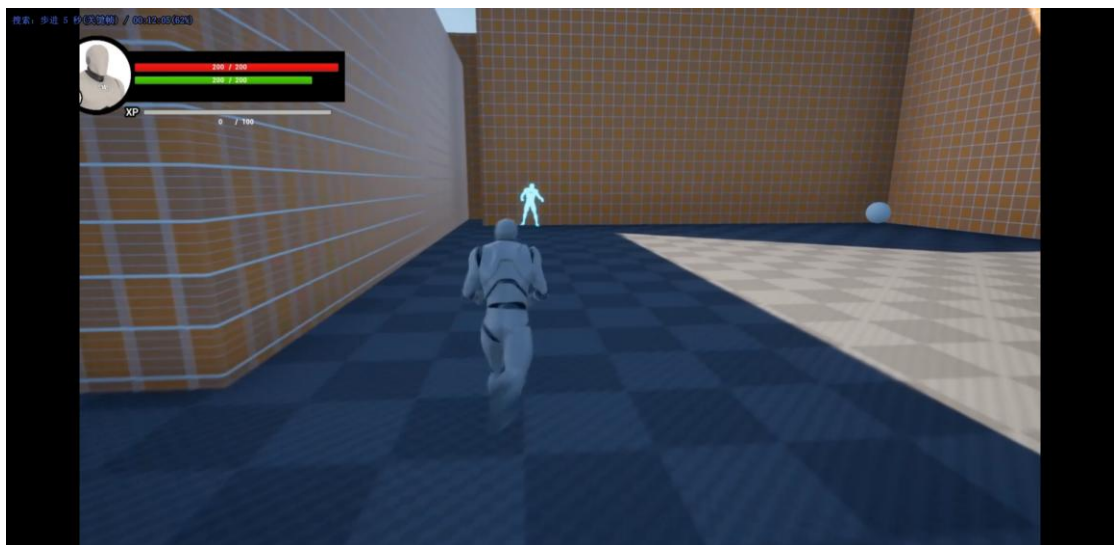
来到平台，战前准备



这块跳下去有奖励



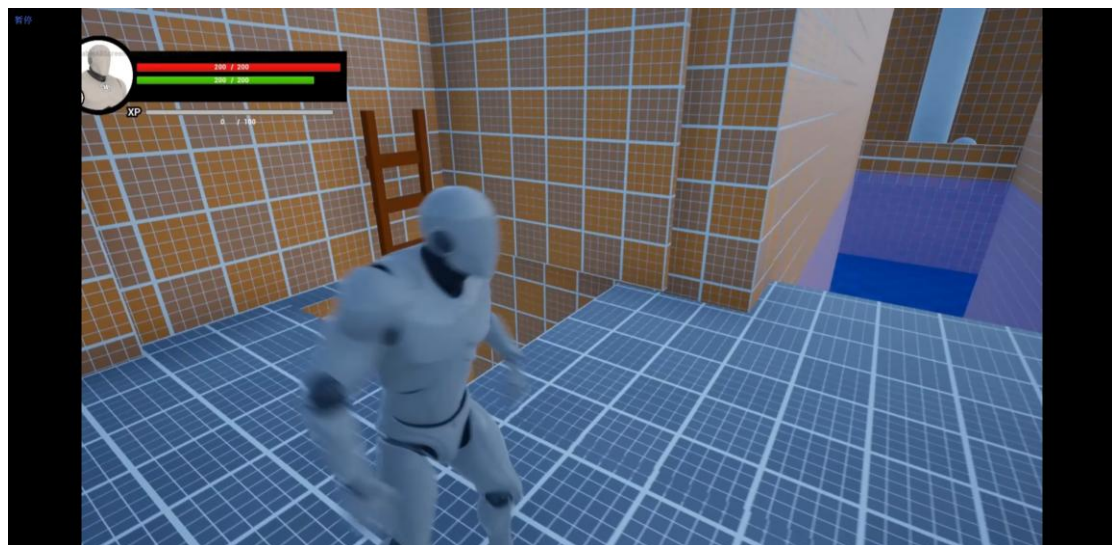
回来打 boss



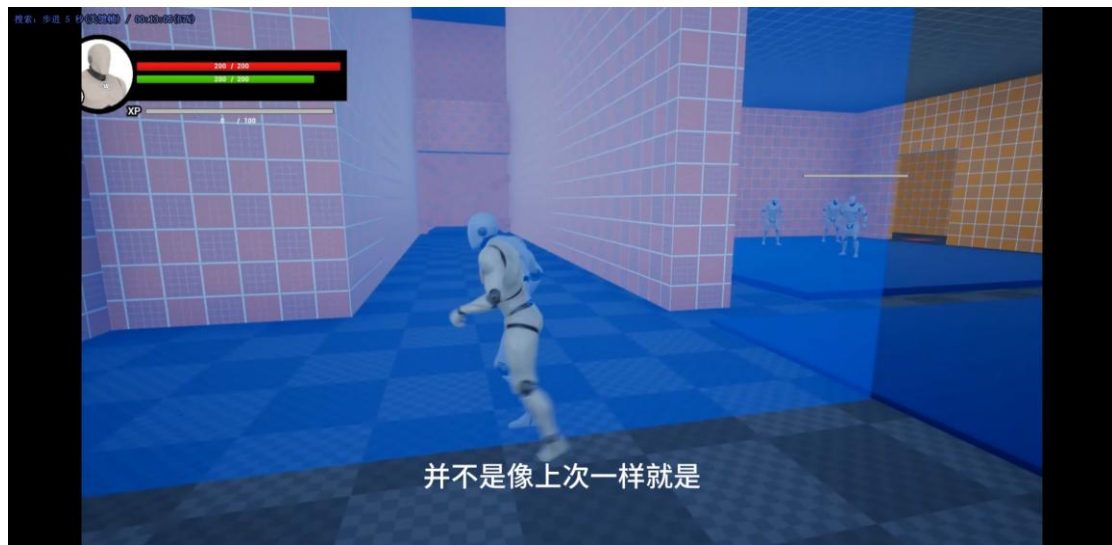
厂门口一个 NPC，一个奖励



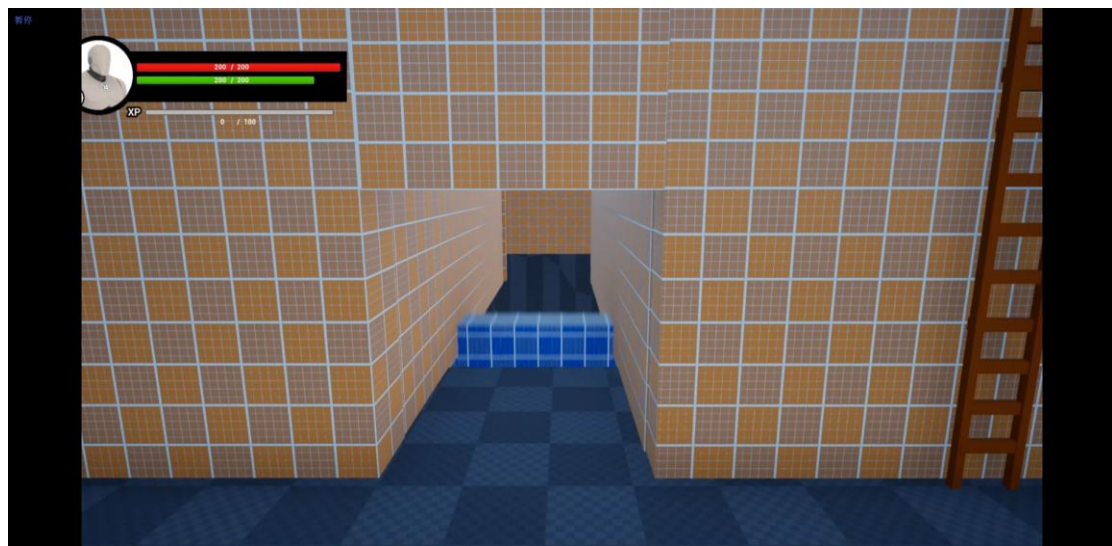
左转吃花和奖励



上梯子准备过水



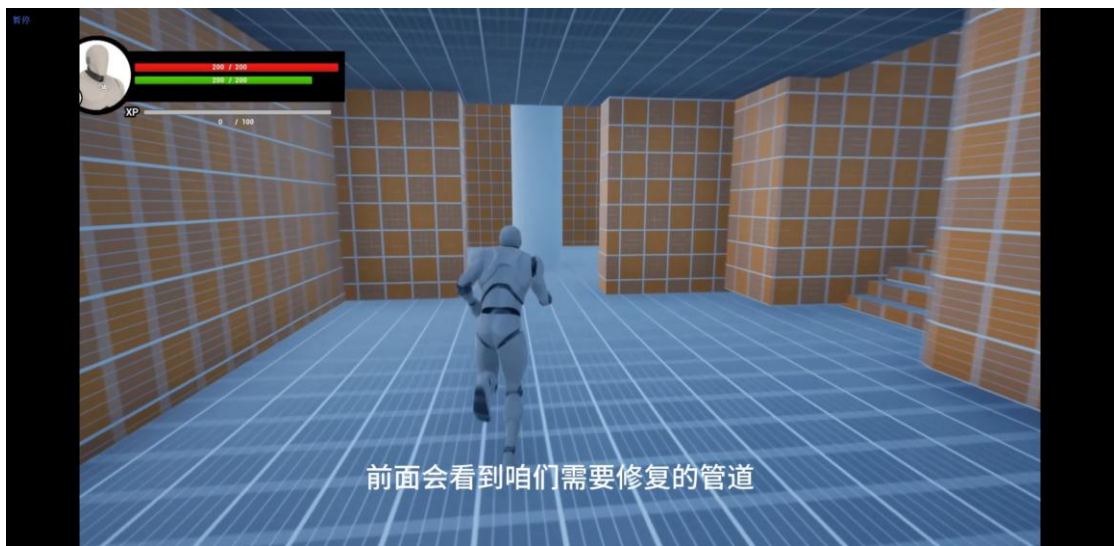
触发剧情杀，这个水是过不去的，强行将玩家掉到一楼，进行歼灭战



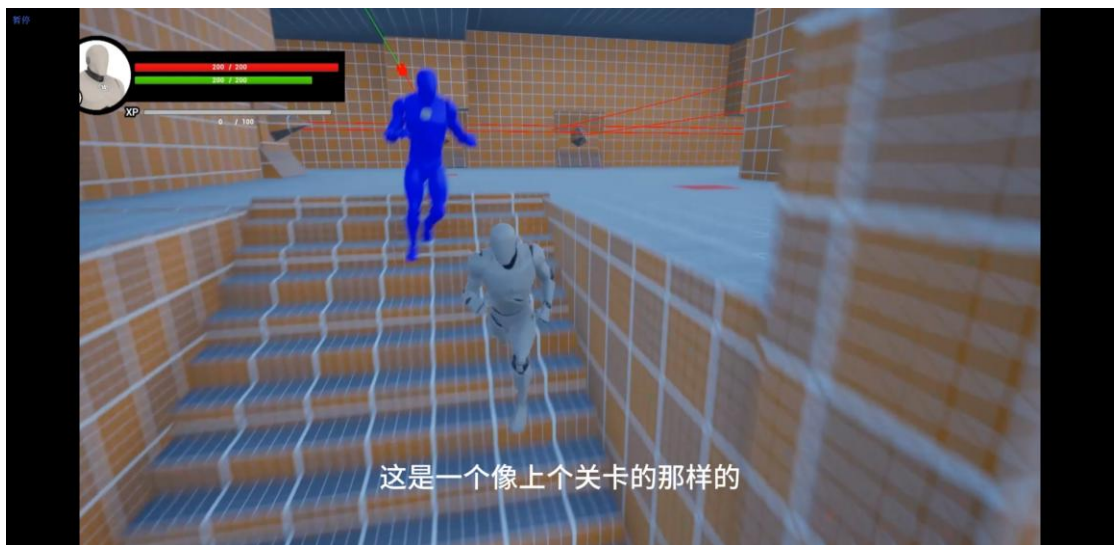
打完拿到大门钥匙

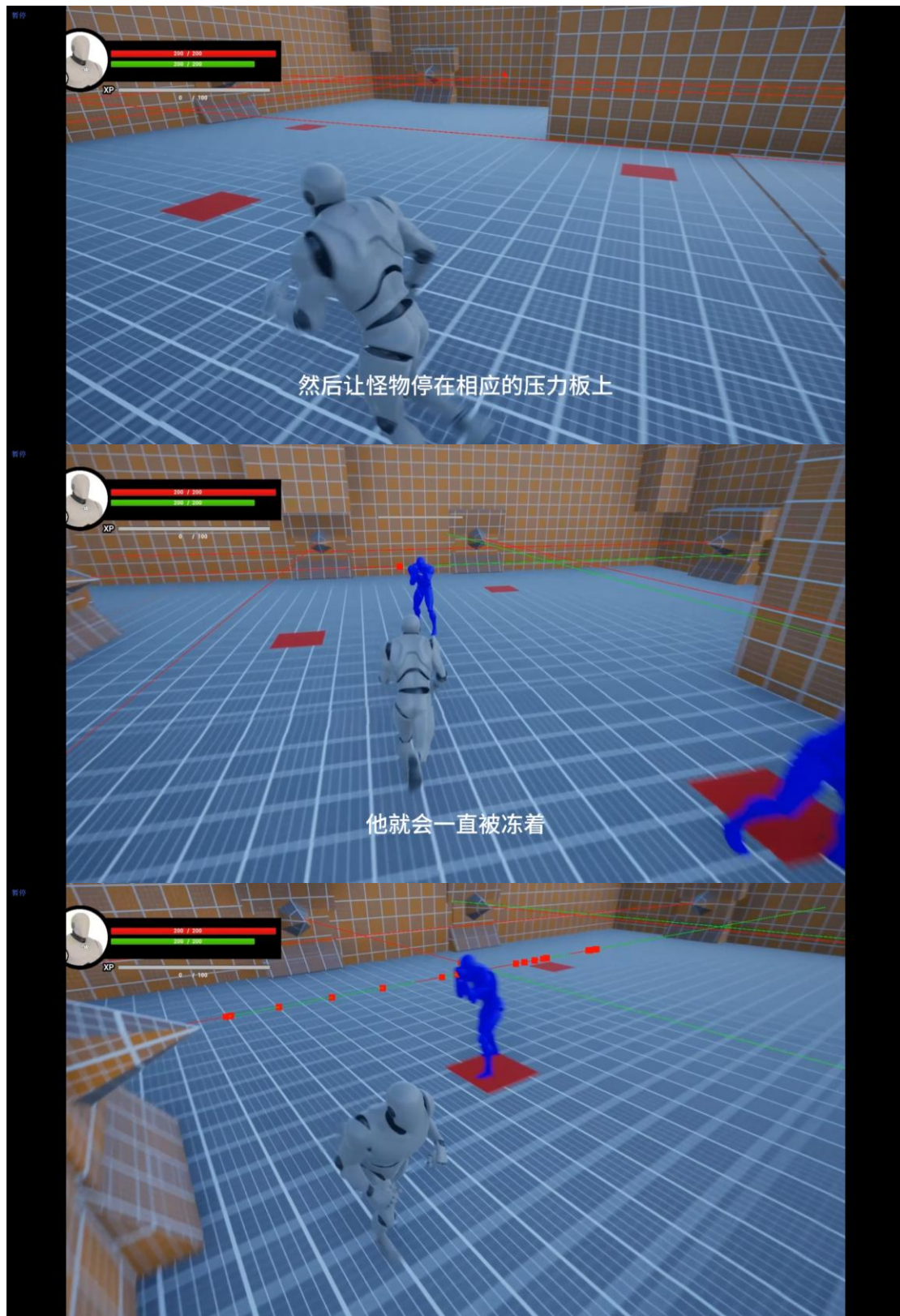


出门右转，楼梯下有奖励

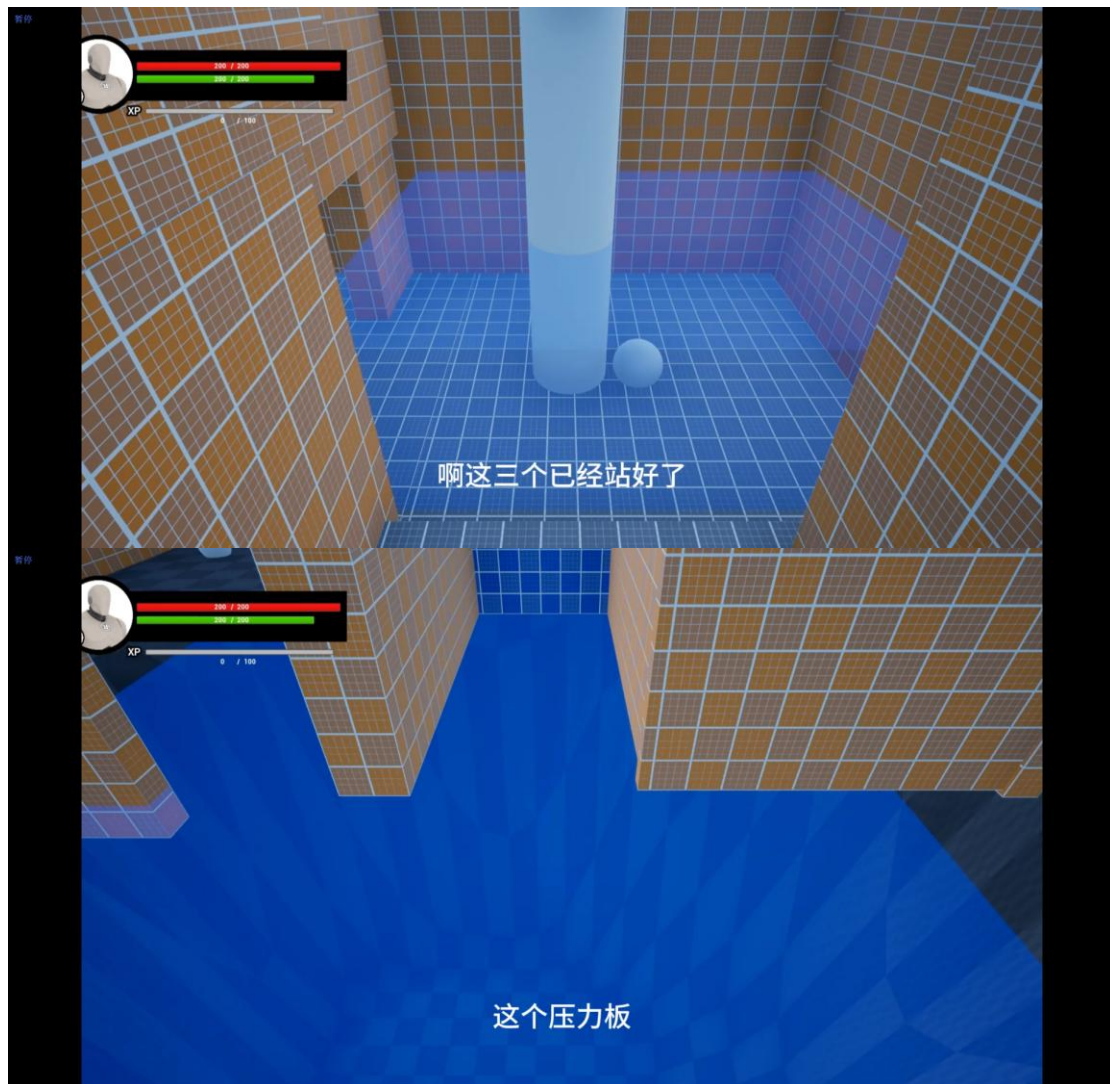


上楼梯直接右拐

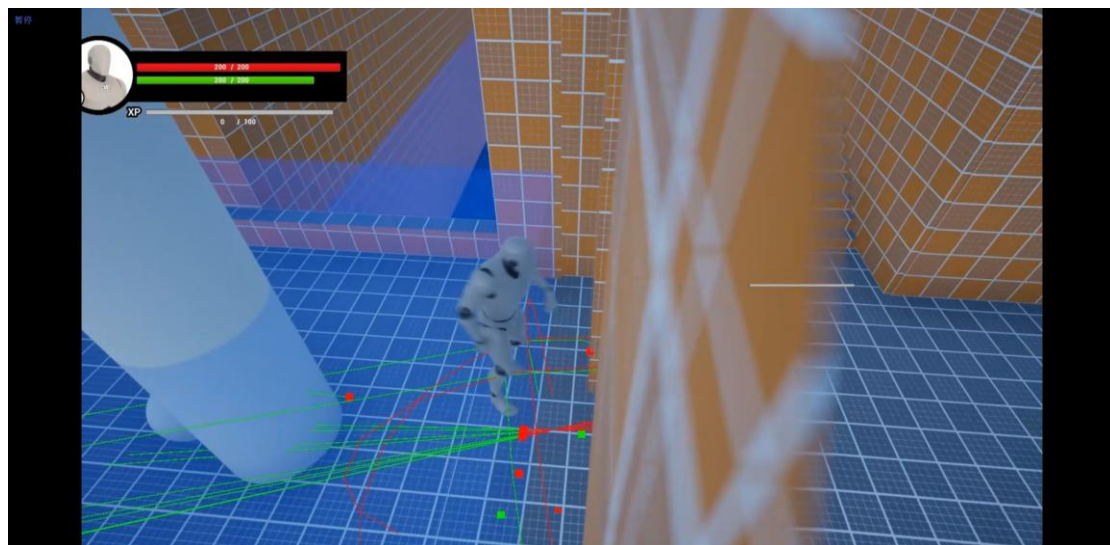




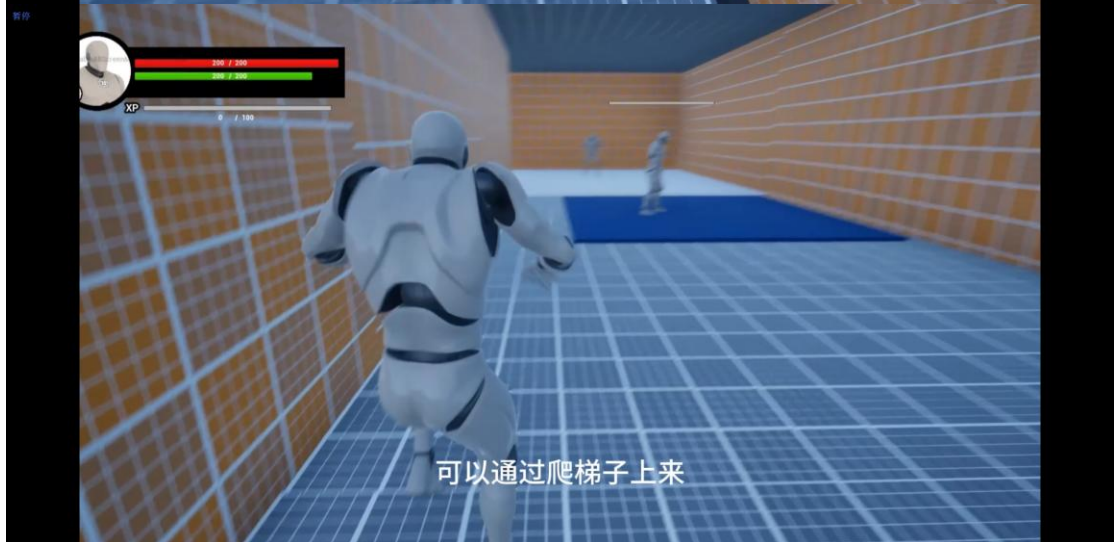
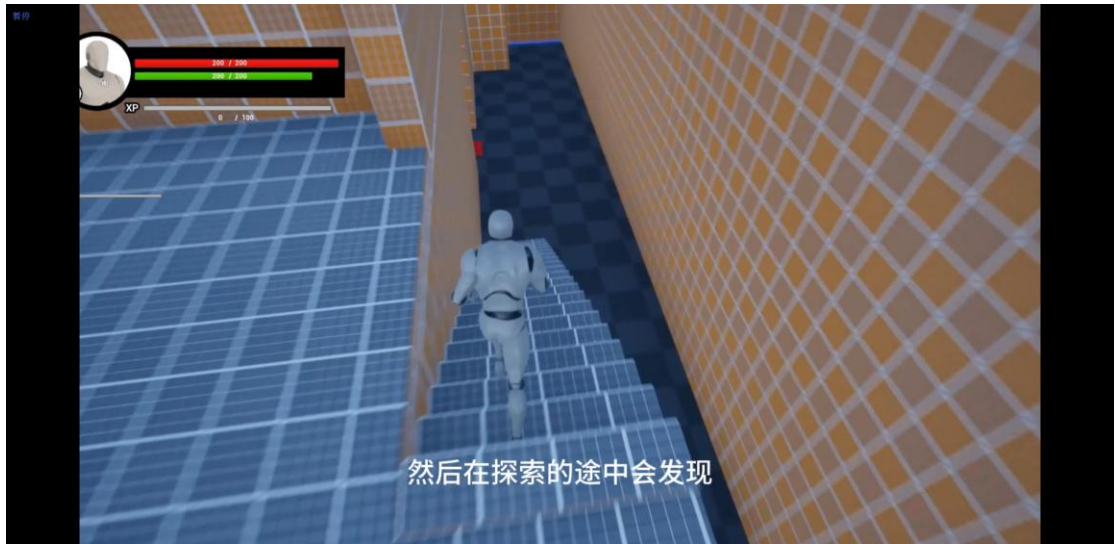
来到机关房，需要将三个敌人引到不同的压力板上，让工厂的供水系统恢复



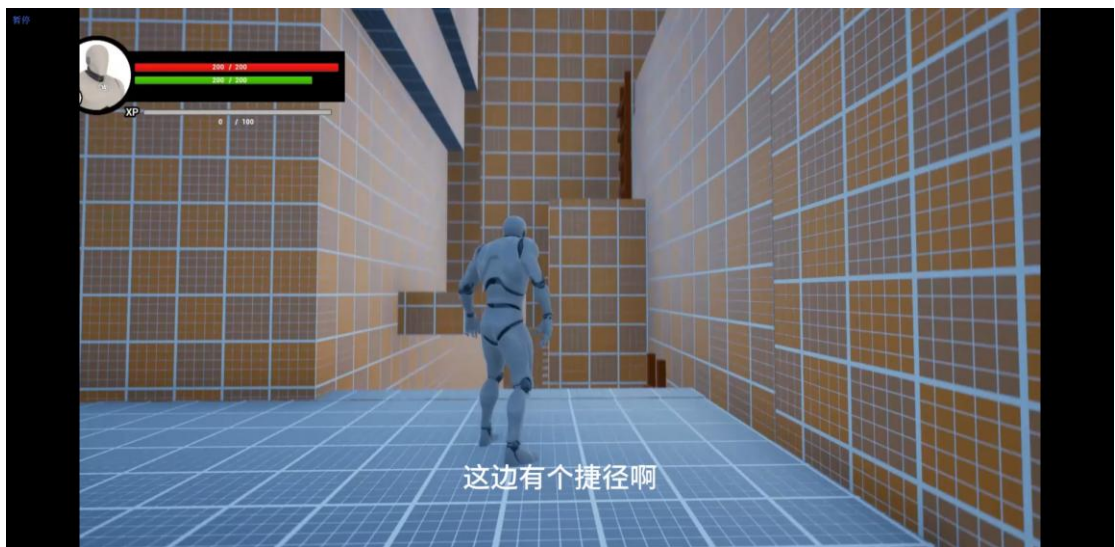
供水系统恢复，管道可以修复同时水面上升



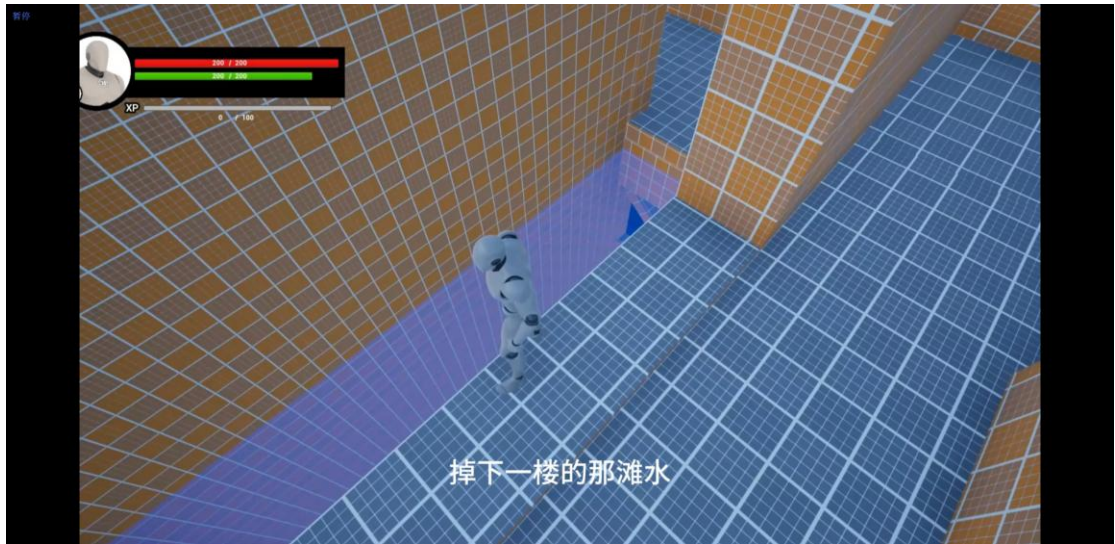
来到管道房间进行修复



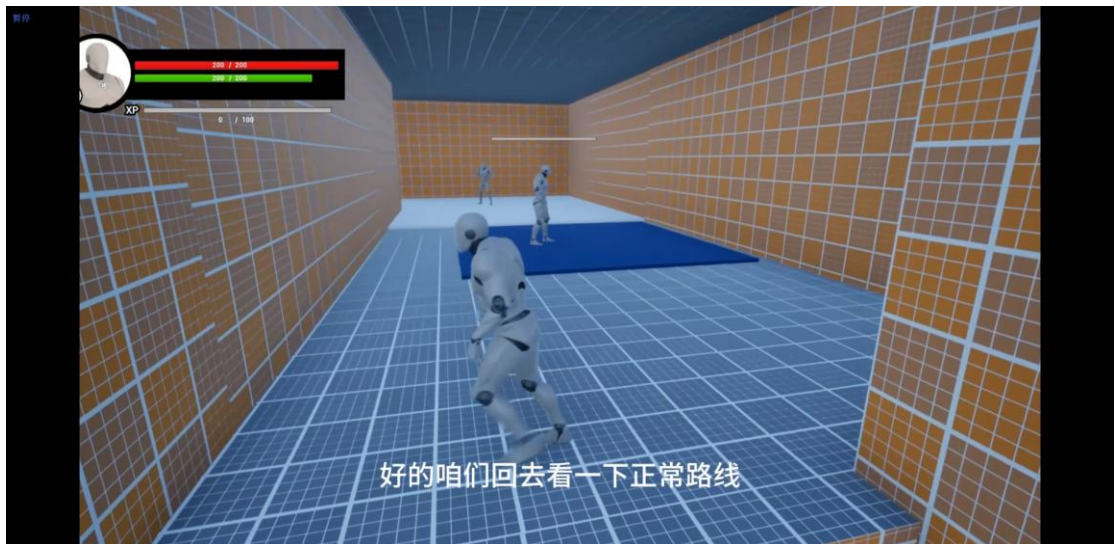
来到楼梯进行直走爬梯子上去



回头有捷径



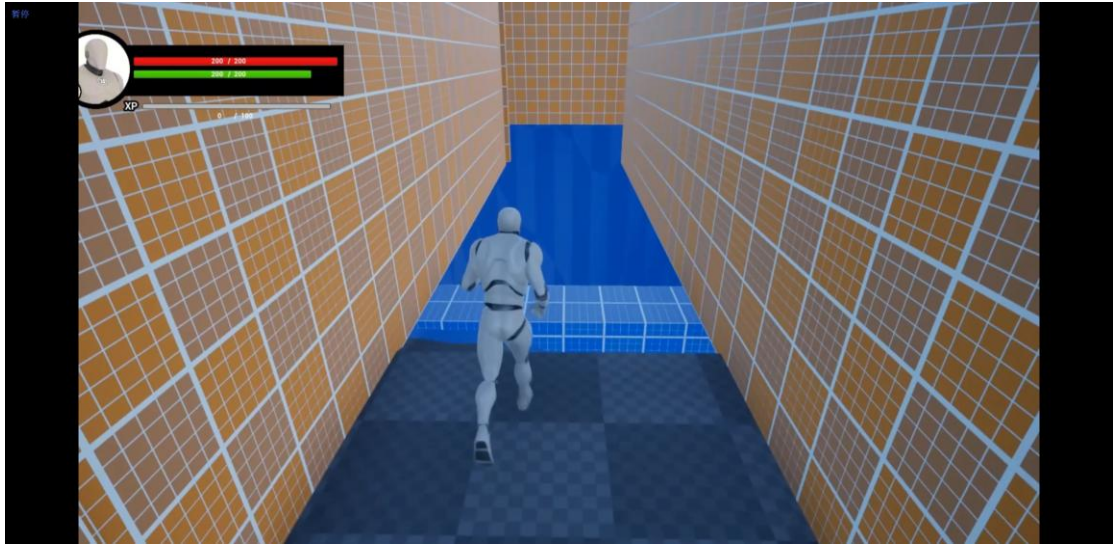
捷径尽头是冻水成冰的那条路



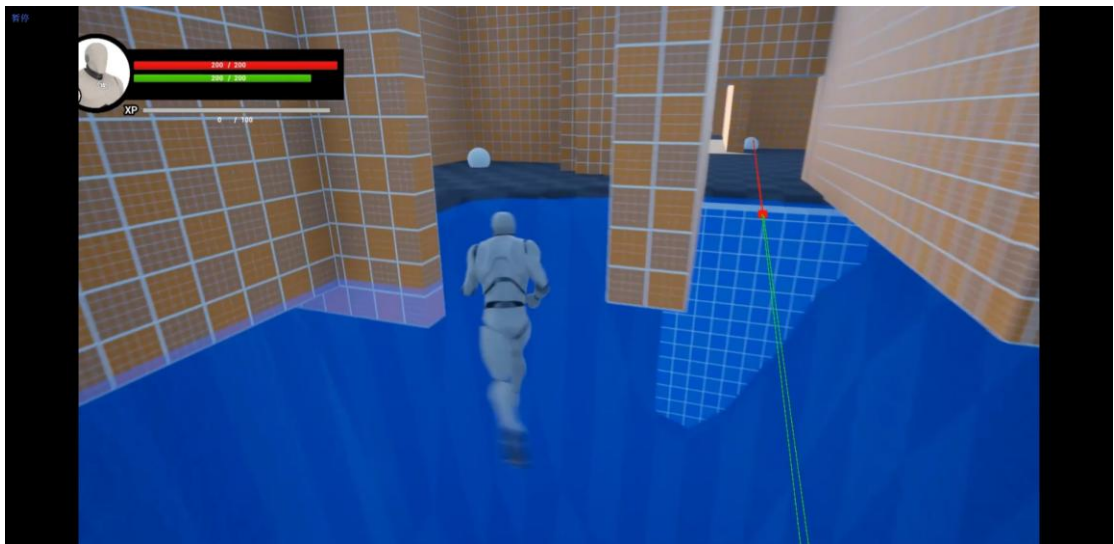
回到正常路线



打怪



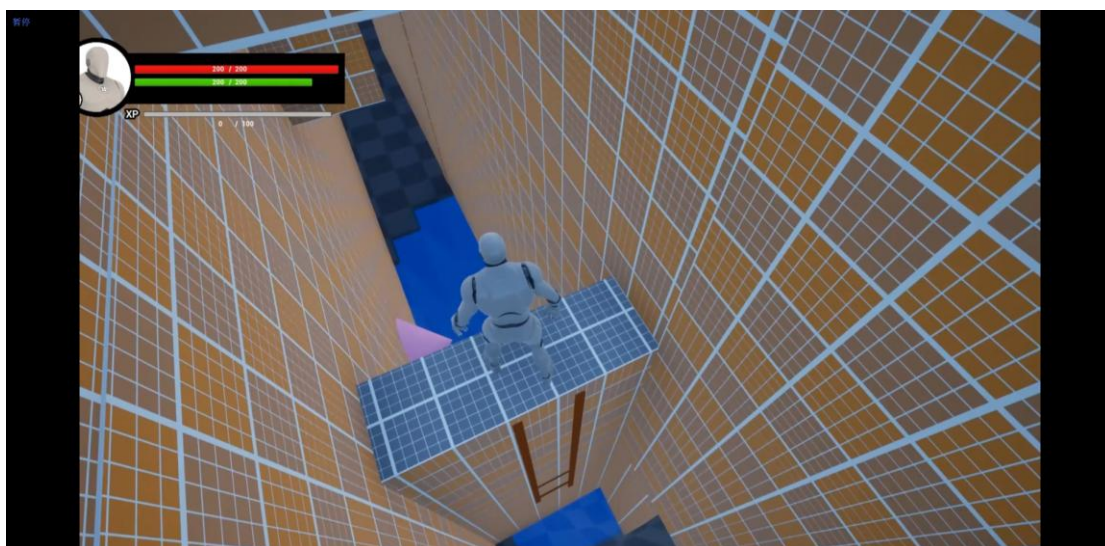
来到正门



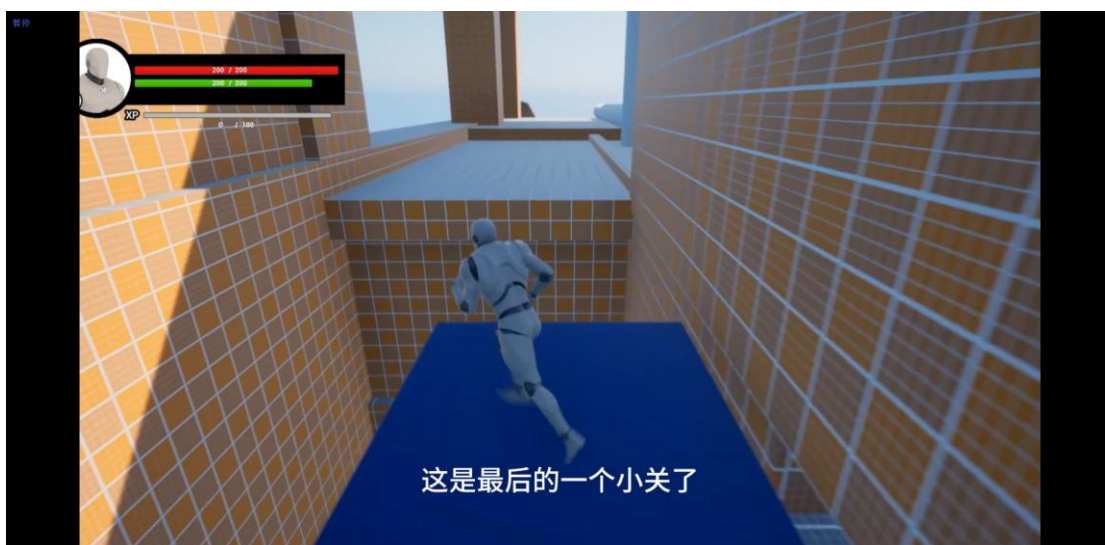
右转来到隐藏房间，里面有 NPC 和奖励



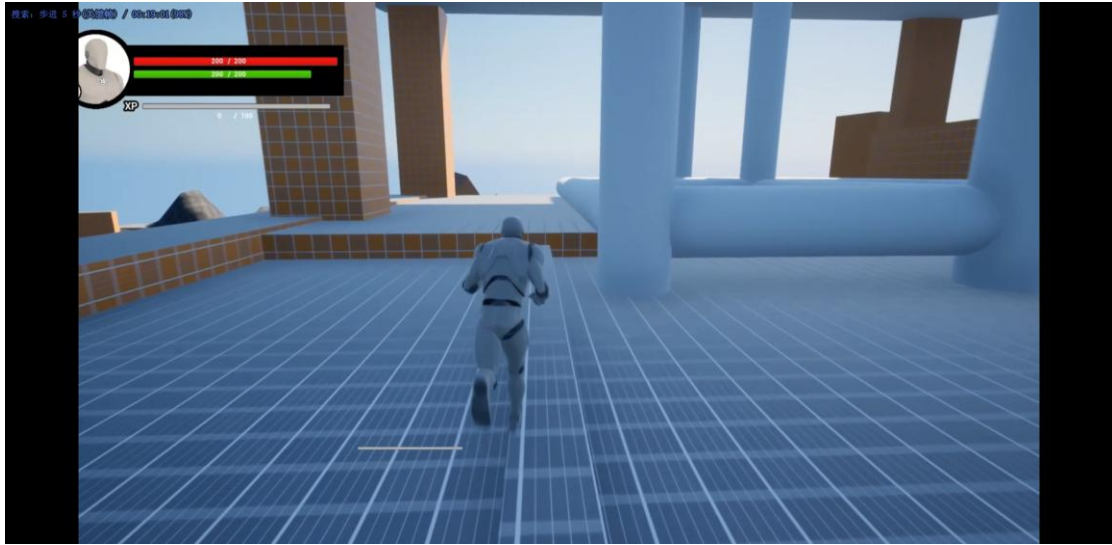
回到主路直走左转进行跳跳乐



到达平台中间会看到一个花，吃掉它



右键融化地板，进行最后的跳跃！



进行最后的修复！关卡到此结束。

有设计但未能实现的内容

战斗设计：本来设计了战斗造成伤害的模块是像《控制》那样，对冰冻的工业物品进行投掷操作，从而造成伤害，但没有实现

玩家玩法：想着玩家和敌人一样有着状态不同的变换，通过像《平衡球》那种固定点进行玩家属性切换，丰富游戏玩法，但是这样加上敌人和环境地板的状态就有了 2^3 种操作了，容易让玩家晕晕，所以砍掉了

网络资源备注

模板使用了 FlexibleCombatSystem5.6

白盒插件：Blockout tools

二、回答下列问题

1. 在这次的测试题里，挑选一个你认为最有亮点的设计，从玩法设计或逻辑实现的维度出发，简述设计亮点。

答：挑一个玩法设计吧，就是玩家的左右键操作系统

玩家通过左键冰冻操作，将战斗机制和解密机制联系起来，使其像网一样穿起来，产生了两套不同的玩法交互。左键冰冻敌人 → 敌人冻结 → 右键爆燃或者说融化 → 高额伤害，对于地面及其他的交互装置有着相同的效果，但是由于不同的地面对敌人会产生不同的效果，这时候玩家就会非常注意右键爆燃的收益，会动脑子思考，敌人站在冰区被冻结就可被爆燃击杀，但敌人站在爆燃区被强化玩家打不动。再配合“花”的设计（花就是从左键获取能够使用右键的能量的装置），能够将战斗关卡抽象成使用“花”作为钥匙的解密关卡，将关卡玩法丰富起来。

2. 如果在本次做的关卡中加入丰富的人文设计或生态设计（比如城市的人文风貌或者迷宫的怪物生态），你有什么想法和侧重点，将其融入到整个关卡设计中。请在关卡的一个区域中进行详细设计，并附上设计案。

答：选取游戏第二关，就是玩家遇到第一个 NPC 的那关的区域
故事背景设定在极寒外星侵占工业星球，我们可以将外星人的残暴以

及无人性的特点通过环境叙事讲解，把第二关那块的房子换成工厂的工人宿舍区，有很多工人在此居住。随着外星文明快速占领，工厂被紧急封锁，很多人没有完全撤离，于是除了玩家遇到的 NPC 等之外的其他人都会被极寒一瞬间冻住了，玩家会看到他们脸上的惊恐表情，可以带上几个家庭、工友的故事更能引起玩家共鸣，通过信件或者告示什么的方式来表现。

同时玩家遇到的敌人，并不是外星人，而是工厂自动化系统 AI。在无人维护的环境下，保留了工人时期的工作记忆，这些并肩作战的战友为了保护工厂才会与玩家战斗，参考 JOJO5 的银色战车镇魂曲。这个关卡作为玩家与游戏虚拟世界的桥梁，玩家在这里既能读到工人的故事，也能观察到 AI 的运转逻辑。

作为宏大叙事下的小人物扮演，有着数以万计像你这样的“拯救者”，你们看到无数的惨状，但却只能做旁观者，默默完成自己的使命。