

# 《判神》

——开放世界关卡白盒 demo

## 一、关卡介绍

**关卡类型：** 开放世界，其中包含局部线性剧情驱动关卡

**背景设定：** 中国古代某处城市街区因不明原因被紧急封锁，军方在外围设立临时封锁区，对往来人员进行盘查

### 关卡剧情概要：

封锁区不是“防疫”，而是军方在掩盖一次“神降献祭” 封锁区内的沈府曾是管理城中水脉与木脉的旧族府邸。军方发现沈府地下藏有一块“神骸残片”，便假借“城中异变” 封锁街区，把居民困在其中，试图用活人气息唤醒神骸，制造可控的“神兵”。(AI生成)

玩家进入封锁区后，最初只是想穿过封锁区，但随着探索逐步发现：封锁不是为了保护百姓，而是为了不让百姓逃出去。最终玩家在府邸南区书房找到沈府家主留下的手信，确认军方真正目的。此时 Boss 出现，夺走神骸残片并逃离，玩家进入追逐过场关卡。结尾玩家阵营虽然掌控封锁区，但 Boss 已带着神骸逃向更深处，为后续剧情留钩子。

**开放世界范围：** 200m × 200m，其中封锁区占百分之四十的面积，同时开放区域占百分之六十

### 游戏玩法：

1. 玩家使用能力在开放世界中进行局部事件探索

2. 玩家具有移动：冲刺、翻越、攀爬、贴墙跑、二段跳、闪避以及元素交互能力

3. 元素交互能力：

火：主要作为攻击技能，玩家可以利用火焰攻击敌人，对敌人造成高爆发性伤害，玩家可以

在地面或墙壁上创造短暂的火墙，来阻止敌人的前进并且会让敌人丢失视野

风：使用风能力形成一个短暂的风压盾，阻挡敌人攻击，反弹一部分攻击

金：玩家可以控制金属的磁场强度，将远处的金属物体吸引到自己身边，或者将敌人的金属

武器“吸附”到自己身上，使敌人无法使用它们，同时可以进行停止敌人射出的子弹

木（封闭区获得的能力）：植物生长：玩家可以通过木能力召唤植物生长出来，形成障碍、搭建路径或攻击敌人。比如召唤藤蔓将敌人缠住，或者生长出大树作为掩体，同时可能需要一定的载体，而非无限制使用。治愈：木的能力也具有一定的治愈功能，玩家可以利用植物的力量恢复自身

## **关卡玩法：**

### **开放区域玩法：（仅设计）**

- 1.探索空间会有隐秘房间和小道，玩家需要使用能力进行解密
- 2.多层次探索空间，房屋可攀爬，所见即所得，玩家运用自身能力进行探索
- 3.收集奖励，包括但不限于类似区域收集的重要物品以及游戏内道具奖励
- 4.与敌人战斗，开放区域有巡逻兵，玩家可选与之战斗获得奖励
- 5.某个地方的商贩会提供进入封锁区的线索，第一次需要购买，第二次需要用东西和其交换
- 6.一个 npc 支线，大概要跑三个节点，最后会在封锁区结束支线
- 7.白天街上巡逻的士兵会少同时不会主动攻击玩家，晚上巡逻士兵大幅增加会主动调查玩家如果没有通行证则会攻击，但同时由于在晚上，玩家可以通过黑暗去到想去的地方。
- 8.白天，街区上有更多的 NPC 活动

### **封闭区域玩法：**

1. 线性流程，剧情驱动体验关卡，使用技能进行解密以及战斗，会解锁新战斗能力

### **失败机制：**

封锁区失败机制：玩家会遇到三个入口可以进入封锁区

1. 大门有重兵把守，白天黑夜都是同样的敌人配置，玩家尝试进入失败会直接进入战斗，战斗失败会在“家”中复活
2. 北面以及集市入口堵死无法前进
3. 封锁区入口会有两名士兵把守，若被其中一个发现则会直接通知全院守卫，这时直接逃离会消除警卫值，若是选择直接战斗，失败会复活在寺庙和封锁区链接的居民区
4. 封锁区内部若是战斗失败则会复活在上一个区域，保留当前关卡进度，但是敌人会重新刷新

开放世界失败机制：复活在“家”

## 二、关卡流程

### 玩家开放世界推荐动线：

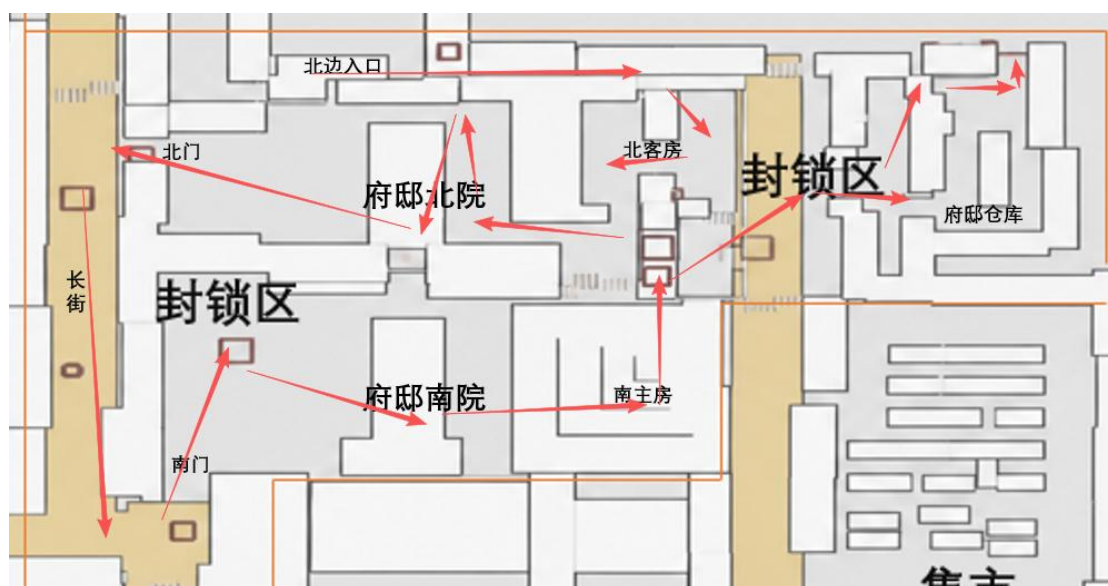
玩家被封锁区主门吸引——进入初始剧情——玩家进入“家”——探索集市——警察局门口剧情——探索大宅院——练武司——寺庙——封锁区北面

### 玩家封锁区主要动线：

区域外探索——主门禁止通行——获取区域重要奖励——在守卫入口（进入核心区北面）

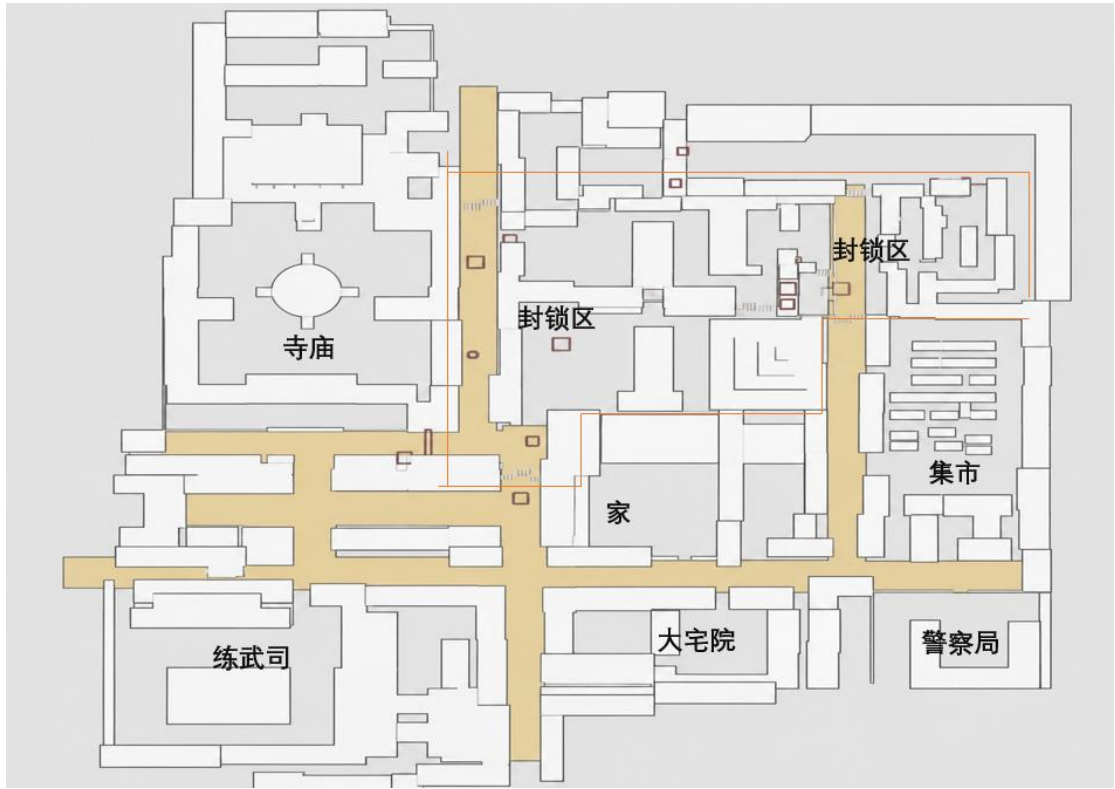
- 1.如果此时是白天，硬闯会引来援兵，同时偷听到守卫说可能晚上有事引导玩家晚上再来。
- 2.如果此时是晚上，则自动触发守卫晚上有事的剧情，可以进入封闭区内——从府邸上方进入——房梁上少量敌人战斗——进入府邸与 npc 对话学到新能力——打开门——进入府邸北区——中量敌人战斗——北区探索加叙事——探索完唯一的路剧情触发封死——遭遇少量敌人（需要用新技能击败）——战斗结束刚刚的房屋破洞产生新路——离开府邸北区进入街道——再次遇到 NPC——进入被封锁的街道（这里用环境叙事来进一步体现封锁

区的剧情) ——探索街道到三分之一距离的时候遭遇敌人——第一波敌人自己处理——第二波敌人 NPC 会出现帮助——走到街道封锁区边界开门解锁部分封锁区通路——府邸南区外探索 (少量敌人) ——翻墙进入府邸南区——来到核心地带——少量敌人——探索南区体验剧情——来到房子内看手信的时候触发剧情——过剧情打 boss——结束之后 boss 从外部墙体逃离——进入过场关卡, 玩家尝试追逐 boss, 期间 boss 会进行地形反击——boss 从封锁区右上方部分逃离——玩家阵营掌控封锁区

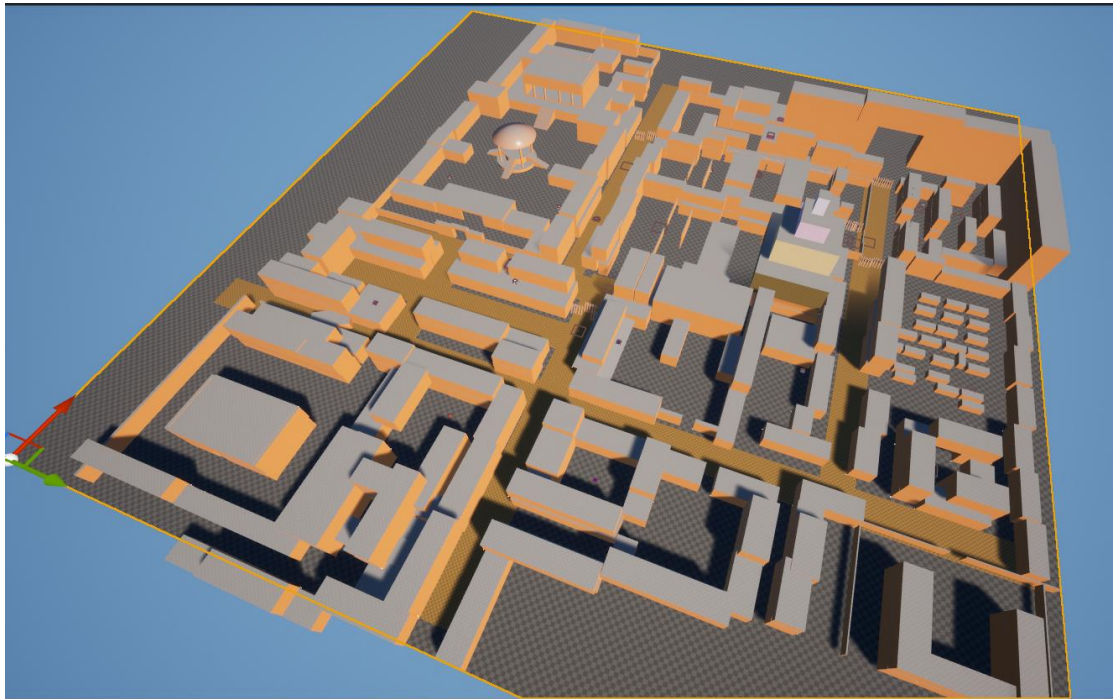


封锁区玩家动线图

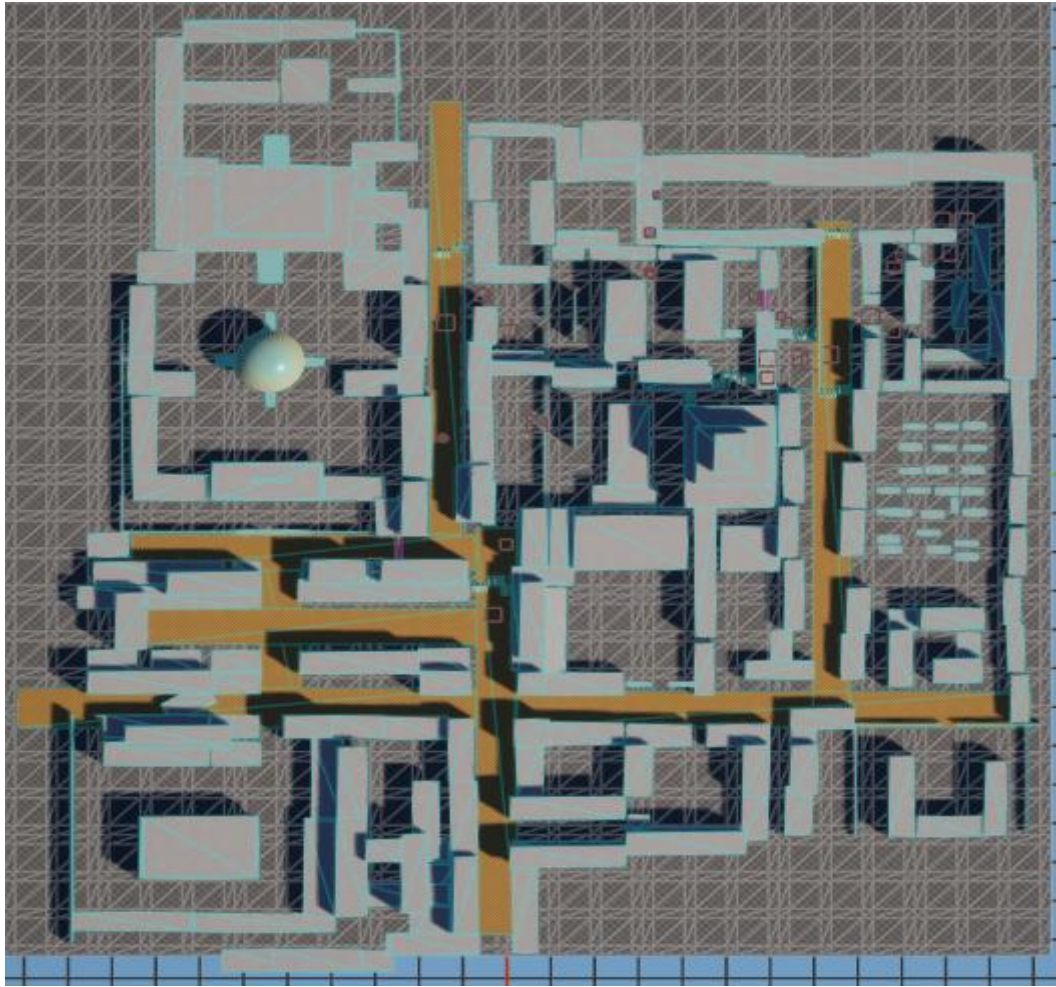
### 三、关卡设计图



平面图



3d 图 1



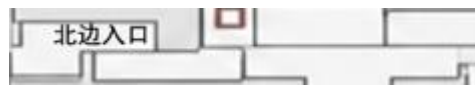
3d 图 2

## 四、关卡区域介绍 (Metrics)

### 1. 封锁区



封锁区作为本白盒核心区域，具有承载着关卡叙事剧情的作用，推动游戏进程，玩家不能随意闯入，需要从府邸背面夜晚进入，整体设计为线性流程，以剧情推动玩法，同时玩家会进行暗杀战，遭遇战，首领战，与运用新能力的部分，是本关卡的核心高潮部分，以下会按照动线顺序详细进行介绍



### **北边入口:**

区域内容:玩家在夜晚进入北边入口击杀一名敌人进入(若为白天,入口处会配备两位敌人,击杀一个另一个会向其他敌人通报)。房檐上有敌人巡逻

区域目标:制造紧张感,将玩家从开放世界带入进剧情的过渡

区域敌人配置:夜晚近处一名敌人,房檐上两名背对,一名面对的敌人



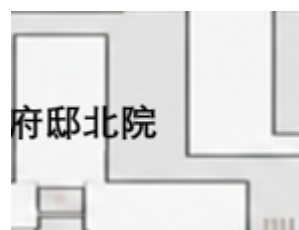
### **北客房:**

区域内容:客房右侧有剧情 NPC,左侧为群队的敌人,玩家可以学到木技能用于战斗

区域目标:学习新能力——木,同时教玩家使用技巧

区域敌人配置:客房左侧 6 个成群的敌人

### **府邸北院:**



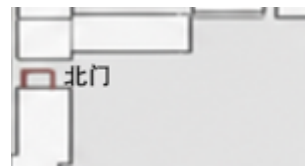
区域内容:第一阶段暂无敌人,交给玩家空间探索,并且通过环境叙事进一步表述剧情,当

玩家进入到最上方看似可通过道路时，触发剧情，通路被堵死，同时会刷新一波敌人与玩家交战

区域目标：强化叙事，加深剧情影响，同时用被堵住的通路和突然出现的敌人制造紧张感，进一步增加关卡节奏

区域敌人配置：第一阶段无，第二阶段刷新 6 个敌人

### 北门：



区域内容：可供玩家探索，同时之前的 npc 出现与其对话

区域目标：降低关卡节奏，在高强度战斗后降低玩家紧张感，同时可以增强叙事

区域敌人配置：无

### 长街：



区域内容：玩家进入长街直接进行第一波战斗，后和 NPC 并肩作战进行第二波战斗

区域目标：提高节奏，增加 NPC 之间的友谊，强化剧情，为后续高潮做铺垫

区域敌人配置：第一波 6 名敌人，第二波 14 名敌人（玩家只需处理七名，NPC 帮忙处理剩

余)

### 府邸南院:



区域内容: 玩家遇到少量游荡的敌人, 探索府邸

区域目标: 降低关卡节奏, 起到“桥”的作用, 为长街的战斗做休息, 同时为 boss 战做铺

垫

区域敌人配置: 游荡的 4 名敌人

### Boss 战:



区域内容: 玩家进入南主房后打败 boss, 血条见底后 boss 会沿上图箭头路线进行逃跑,

图中 boss 以及其手下会进行反击, 玩家运用五行能力进行防御以及反击

区域目标: 关卡达到高潮, 通过演出进一步强化剧情, 让玩家玩得“爽”

区域敌人配置: boss, 仓库上 4 个远程兵

## 2. 集市



**区域介绍：**集市是玩家与 NPC 互动、获取物品和情报的重要场所

### 区域玩法：

- 1.玩家可以自由进入集市，与商贩交谈，购买物品、食物、药品，或获取线索
- 2.集市中有多个 NPC，他们提供关于封锁区的不同情报，或者提出支线
- 3.集市中一般没有敌人，但如果玩家破坏摊位或攻击商贩，巡逻的军方士兵会主动追击玩家。
- 4.商贩和巡逻兵的行为会基于玩家的举动而改变。如果玩家在集市上惹事生非，敌人将增强警戒，商贩会开始躲避玩家，部分商贩甚至会向军方告密，触发敌人追击
- 5.晚上大量商贩会撤走，只留部分商贩

### 区域特色：

- 1.集市的结构：有许多摊位、货架和小巷，玩家可以在这些环境中藏匿、偷窃或与 NPC 交互。
- 2.进入 集市广场，玩家可以与商会领导人进行对话，解锁主线任务，如寻找封锁区的破绽或揭露军方的阴谋

### 3. 寺庙



**区域介绍:** 寺庙是一个神圣的地方，位于封锁区的左上方，充满着古老的宗教仪式和神秘气息。这里的僧侣和祭司似乎知道封锁区背后的一些秘密，但由于寺庙和军方的关系复杂，玩家必须小心行事。寺庙也许隐藏着一些与神明相关的知识，可能揭示封锁区封锁背后的真正目的。

#### **区域玩法:**

1. 玩家白天可以随意进入，晚上守卫会进行警戒
2. 寺庙部分区域需要用能力进行解密
3. 寺庙区域并不会主动敌人，但夜晚时，部分神殿守卫会变得警觉，玩家需要避开他们的巡逻或通过暗杀完成任务，敌人会主动追击玩家。

### 4. 练武司



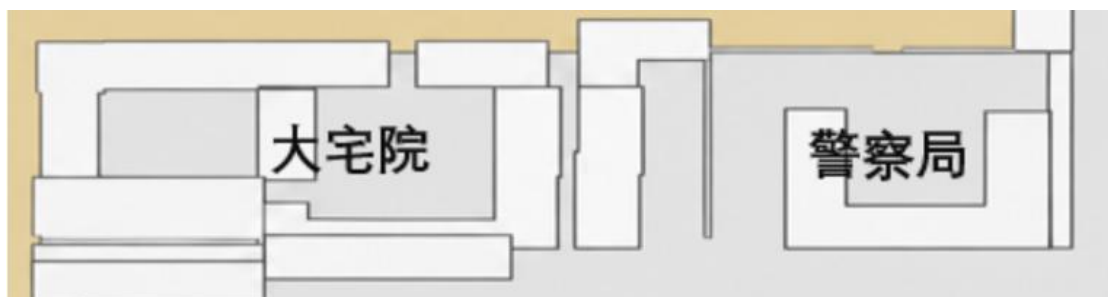
### 区域介绍:

练武司是封锁区内的军事训练设施，这里负责训练新兵和管理武器。玩家可以在这里学到一些强大的 战斗技巧，提高自身的战斗力，或者通过挑战武师获取 新技能。

### 区域玩法:

- 1.玩家可以在武术训练场上进行挑战，与武师或训练官切磋，提升技能或获得 武器技能。  
挑战完成后，玩家可以解锁一些新的五行流派招数，这些技能在后续的战斗中会非常有用。
- 2.练武司内没有敌人，但如果玩家 挑战武师 或在 训练区 内乱来，可能会引发 武师的反击，玩家必须赢得战斗才能继续获得技能。
- 3.会接到支线任务

## 5.警察局和大住宅



### 区域介绍:

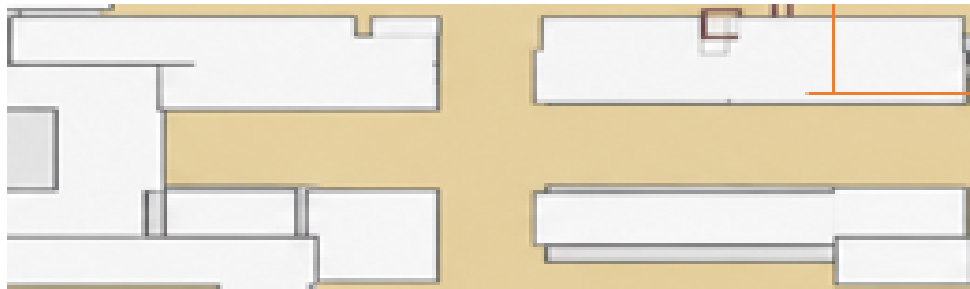
警察局/大住宅是封锁区的指挥中心，玩家需要潜入这里，获取 有关封锁区的机密文件，揭

开军方封锁背后的真相。这里的敌人主要是 警卫 和 军官，他们会在白天进行巡逻，夜晚会更加警觉

### **区域玩法：**

- 1.通过夜晚黑暗潜行来获取机密情报，揭露主线剧情的一角
- 2.白天时，敌人会进行常规巡逻，但如果玩家打破警戒线或制造骚乱，敌人将会 主动追击。  
夜晚时，敌人进入全力警戒状态，任何的异常都会引起警报，玩家必须更加小心
- 3.会接到支线任务

## **6.街道住房**



### **区域介绍：**

街道上的普通居民区是随处可见的古代房屋，

### **区域玩法：**

- 1.玩家可以与街道上的居民对话，获取关于封锁区的消息或帮助他们解决困境。
- 2.在这里，玩家不仅能获得任务奖励，还可能触发隐藏任务，如帮助居民从敌人手中偷回被抢的物品。
- 3.街道区的敌人主要是巡逻兵或军队检查点，但他们不会主动攻击玩家，除非玩家激怒他们或打破封锁规则。
- 4.玩家可以在房屋上房檐上自由穿梭，所见即所得
- 5.大世界中会有收集品
- 6.这些区域充满了 居住气息，玩家可以看到普通百姓的生活。这里的环境叙事会揭示封锁

区对民众的压迫，提供玩家剧情的铺垫

## 7.家



### 区域介绍:

玩家初次进城后的过剧情的地方，组织为玩家提供的隐藏庇护所。

### 区域玩法:

- 1.会刷新玩家状态
- 2.可以跳过白天或者夜晚
- 3.储存物品