

# 一、白盒背景

- 游戏类型：线性叙事动作冒险（强剧情驱动）
- 核心玩法：战斗+潜行+解谜+叙事
- 场景主题：神秘岛屿
- 世界观背景：近未来，全球资源危机加剧，各国政府与大型军事承包组织暗中争夺一种被称为“先驱遗产”的古代遗迹资源。这些遗迹并不只是文物，而是远古文明留下的\*\*高能结构装置\*\*。它们蕴含着超越现代科技理解范畴的能量与工程原理，既可以成为改变世界格局的突破口，也可能成为无法控制的灾难源头。
- 关卡规模：单线程主线关卡（约 10 分钟体验时长）

# 二、关卡流程

本关卡为单线程线性叙事关卡，整体体验时长约 10 分钟。玩家从被俘状态开始，通过潜行、解谜、战斗与叙事推进，逐步揭开任务背后的真相。

关卡流程分为四个主要子关卡：

1. 逃脱之路（教学关）
2. 装备获取与初始战斗关
3. 遗迹外围探索
4. 坍塌逃生与反转收束

整体情绪节奏为：

压抑 → 紧张 → 探索 → 冲突 → 怀疑 → 高潮

## 关卡一：逃脱之路（教学关）

### 关卡目标：

引导玩家熟悉基础操作（移动 / 潜行 / 环境交互）

建立被俘后的压迫氛围

通过环境与对话埋下叙事伏笔

### 玩家动线：

从牢房中苏醒

使用环境物件（石块）挣脱束缚

离开牢房区域

利用掩体/阴影进行潜行移动

规避巡逻敌人，向据点内部推进

### 玩法融合：

潜行（视野规避 / 路径观察）

环境交互（推动、绕行）

轻引导（空间自然指引玩家）

### 叙事功能：

建立“幸存者”身份

暗示敌人没有立即处决玩家

埋下任务异常伏笔

### 叙事表现：

队友遗留笔记

敌人巡逻对话 (“上面说要留着”)

//未实现牢房环境 (拷问痕迹 / 尸体)

节奏说明:

慢节奏潜行段

强化压迫感与代入感

## 关卡二：装备获取与初始战斗

关卡目标:

引入解谜玩法

提供基础武器 (手枪)

开启战斗系统

提供玩家第一次策略选择 (潜行 / 战斗)

玩家行动:

潜行进入设备房/武器存储区

发现大门打不开

寻找钥匙

探索内部获得手枪

在局部区域内推进 (潜行 or 正面战斗)

玩法融合

轻解谜 (寻找开关操作)

战斗 (射击 / 掩体)

潜行射击 (可选路径)

叙事功能

暗示更高层组织存在

引入“清理”概念

强化任务不确定性

#### 叙事表现：

内部指令信（清理指令）

设备异常状态

敌人行为不一致

#### 节奏说明

节奏提升段，增加节奏

从潜行过渡为：潜行 + 战斗 + 解谜混合体验

### 关卡三：遗迹外围探索

#### 关卡目标：

构建环境叙事

提供中强度战斗体验

推进剧情至核心转折点

#### 玩家行动：

进入遗迹外围区域

穿越战斗/探索混合区域

观察环境线索（考古队遗骸 / 开采痕迹）

战斗或潜行绕过敌人防线

进入遗迹内部空间

#### 玩法融合：

战斗遭遇（掩体 + 多方向敌人）

潜行击杀（不被发现）

探索（环境信息收集）

轻度路径选择

#### 叙事功能：

展示遗迹危险性（机关失控）

强化“开采失败”背景

提供真实世界感（信件从小人物视角描写）

#### 叙事表现：

环境叙事（尸体 / 机关 / 设备）

员工笔记（底层视角）

空间变化表现遗迹开发

#### 节奏说明：

快慢快节奏探索 + 冲突混合段

逐步累积信息，为高潮铺垫

### 关卡四：坍塌逃生与反转收束

#### 关卡目标：

完成叙事转折（内鬼）

提供强演出体验（遗迹坍塌）

构建逃生段落（跑酷）

收束关卡并留下悬念

#### 玩家行动：

与内鬼触发对话剧情

接收关键信息（任务真实意图）

遗迹发生结构性崩塌

进行逃生跑酷（跳跃 / 攀爬 / 躲避坠落）

跌入陷阱区域并被捕

#### 玩法融合：

剧情演出（对话触发）

动态场景变化（坍塌）

跑酷机制（移动 / 跳跃）

线性引导逃生

#### 叙事功能：

揭露任务本质（玩家所在组织接管而非阻止）

建立玩家认知冲突

引出更大阴谋（组织问题）

#### 叙事表现：

内鬼对话

场景坍塌（视觉冲击）

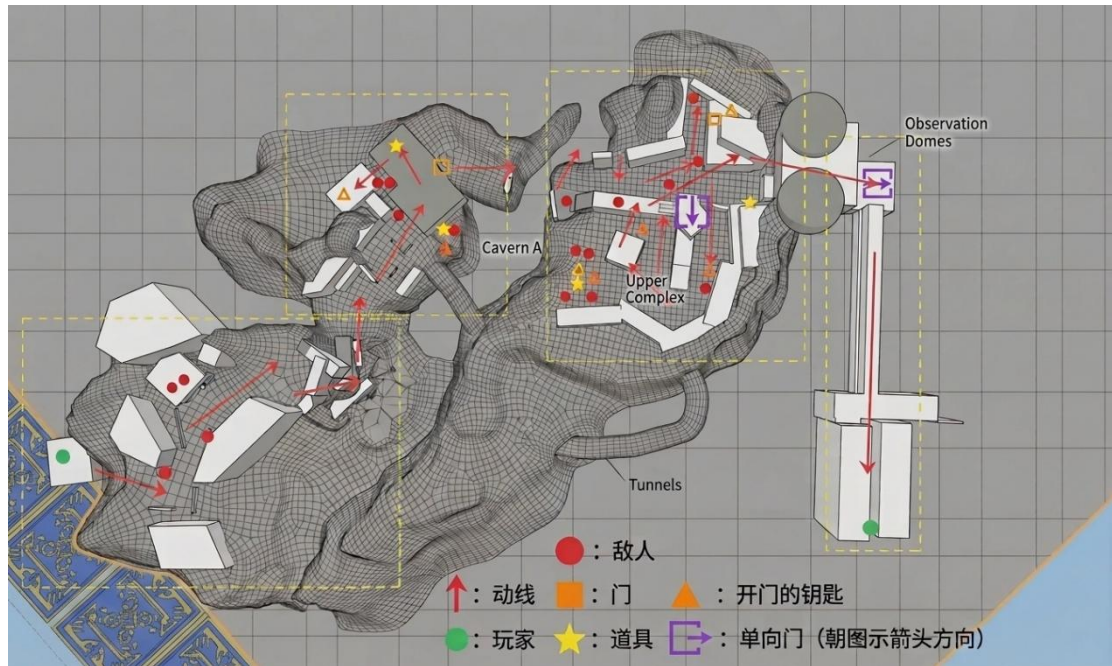
逃生压迫感

#### 节奏说明：

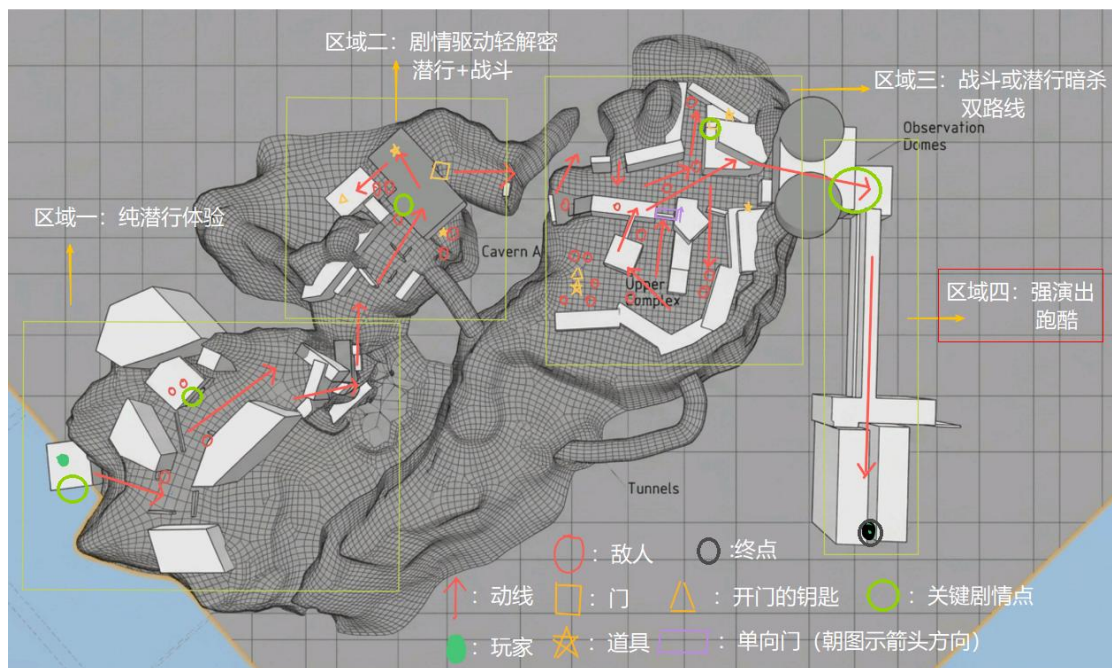
高潮段（非战斗型）、高速、紧张

强情绪输出

## 关卡 2d 俯视图：



图一



图二

注释：图一为大模型生成图像，图二为手绘

## 叙事节奏表：

区域编号	玩家行动	叙事功能	玩法融合
1	割断束缚、逃离 牢房	建立被俘背景与 压迫感	环境交互 + 轻引 导
2	潜行躲避巡逻敌 人	建立危机感，暗 示敌人未立即处 决玩家	潜行 + 路径观察
3	偷听敌人对话推 进	暗示“上层指 令”存在，埋下 阴谋伏笔	潜行 + 叙事触发
4	进入设备房，探 索环境	强化任务异常， 提供环境信息	探索 + 环境叙事
5	推动装置、恢复 电力	推进目标，开启 武器获取	解谜 + 物理交互
6	打开武器柜获取 手枪	玩家能力提升， 节奏转折点	解谜 → 战斗引 入
7	清理敌人或潜行 通过	提供玩家选择， 建立策略差异	潜行 + 战斗

8	穿越遗迹外围区域	展示遗迹危险性与开采失败	战斗 + 探索
9	观察环境线索 (尸体/机关)	强化世界观与真实感	环境叙事 + 探索
10	突破敌人防线进入内部	提升冲突强度, 推进核心区域	战斗 + 空间利用
11	与内鬼触发对话	揭露任务真相, 产生认知冲突	剧情演出
12	遗迹坍塌开始	情绪高潮, 推动剧情发展	演出 + 场景变化
13	跑酷逃生 (跳跃/攀爬)	强化紧张感与生存压力	跑酷 + 线性引导
14	跌入陷阱被捕	收束关卡, 留下悬念	演出 + 剧情推进

## 情节设计说明:

本关卡构建了一个完整的短篇叙事结构, 围绕“任务认知的逐步崩塌”展开, 通过线性流程与多层信息释放, 实现执行任务到质疑任务的转变。

故事以玩家小队行动失败为起点, 玩家作为唯一幸存者从敌方据点地牢中苏醒, 在资源匮乏的情况下展开逃脱行动。在潜行推进过程中, 玩家通过敌人对话与环境信息逐步意识到敌方并未打算立即处决俘虏, 从而对任务背景产生初步疑

问。

随着玩家进入据点内部并获取装备，通过一段轻解谜开启武器获取，关卡节奏由潜行过渡至战斗，同时通过内部指令文件引入“清理行动”的概念，暗示更高层势力的存在。

在进入遗迹外围区域后，玩家通过环境叙事（考古队遗骸、失控机关、开采痕迹）逐步理解该区域曾发生过失败的开采行动，强化世界观真实感与遗迹危险性。

最终，在遗迹内部空间中，玩家与队伍中的内鬼重逢，通过对话揭露任务真实意图——本次行动并非“阻止开采”，而是“接管与回收”。玩家认知发生根本性动摇。

随后遗迹发生结构性坍塌，玩家进入高强度逃生段，通过跑酷机制完成逃离，但最终跌入陷阱再次被捕，关卡在悬念中收束，为后续剧情留下延展空间。

## 场景主题设计说明：

本关卡在有限流程中构建了多个具有明确功能与情绪表达的场景主题，通过空间转换强化叙事节奏与体验变化。

关卡主要包含以下场景主题：

### 1. 敌方据点（地牢与外围设施）

功能定位：潜行教学与基础叙事建立

视觉与氛围：封闭、压抑、人工结构明显

叙事作用：展示玩家被俘状态与敌方控制环境

该区域强调低能见度与狭窄空间，通过牢房、走廊与巡逻路线构建潜行体验，

同时通过敌人对话与环境细节埋下剧情伏笔。

## 2. 工业设施区（设备房 / 武器储存区）

功能定位：解谜与战斗引入

视觉与氛围：机械化、临时搭建、功能导向明显

叙事作用：体现行动的“组织性”与“人为控制痕迹”

## 3. 遗迹外围区域（开采区）

功能定位：探索 + 战斗 + 环境叙事

视觉与氛围：自然与人工破坏并存

叙事作用：展示遗迹危险性与开采失败背景

该区域通过遗骸、机关残骸与设备残留，构建强环境叙事，表现人类对未知文明的粗暴干预所导致的后果。

## 4. 遗迹内部空间

功能定位：剧情高潮（内鬼对峙）

视觉与氛围：神秘、稳定但压抑

叙事作用：完成核心信息揭露

该区域空间相对收束，弱化战斗元素，强化剧情表达，使玩家聚焦于认知转折。

## 5. 坍塌逃生路径

功能定位：高潮演出与逃生体验

视觉与氛围：动态变化、失控、不稳定

叙事作用：将剧情冲突转化为物理危机

通过结构坍塌、路径断裂与高强度移动，引导玩家完成情绪释放与节奏收束。

## 三：重要玩法片段设计

### 一、片段概述

本片段选取关卡区域三，也就是关卡流程中的“遗迹外围区域”作为重点设计对象，围绕潜行玩法为主、战斗玩法为辅进行构建。

该区域为一个半开放环形空间，包含多条可选路径、掩体分布及敌人巡逻系统，玩家可通过不同策略完成区域突破：

潜行路径：通过绕行与规避进入目标区域，解密通往捷径路线

战斗路径：清理敌人获取钥匙，走主路

本片段核心设计目标为：提供策略选择空间强化、空间利用与路径规划、实现玩法与叙事融合

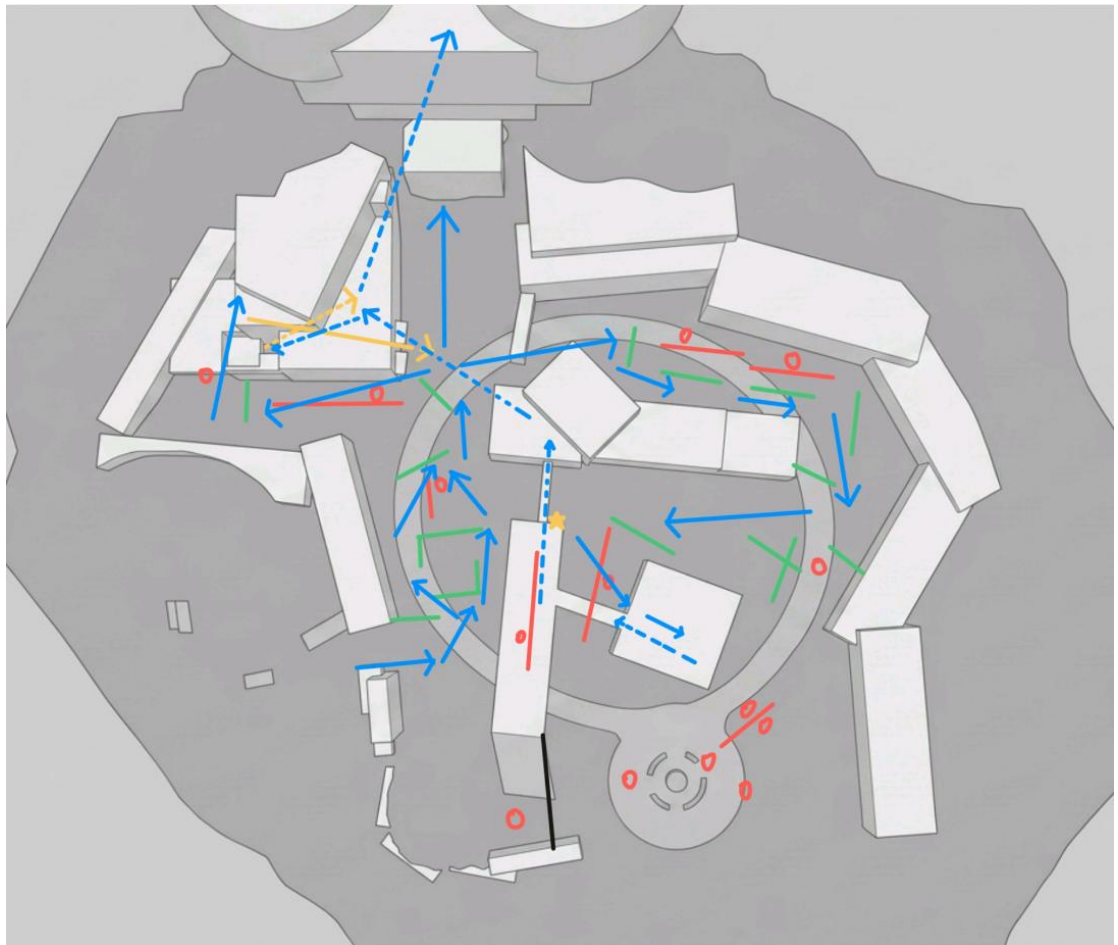
### 二、重点潜行玩法设计

设计目标：构建紧张感与观察驱动体验

引导玩家利用环境进行路径选择

鼓励玩家规避冲突而非正面战斗

## 路径设计说明



图三

(蓝色箭头指向为玩家的潜行动线设计，蓝色虚线是玩家进入二层后的动线设计，绿色的是掩体设计，红色圈圈是敌人，红色线路是敌人的巡逻路线)

主潜行路径：玩家从区域入口进入后，可沿外围掩体进行绕行、利用墙体与废墟作为遮挡、规避敌人巡逻路径同时通过多个掩体点逐步推进

路径特点：

1.非直线推进（折线结构）

2.多次停顿观察点

3.存在风险与回退空间

掩体设计（绿色）：掩体分布呈“节奏点”结构、每个掩体间距控制在1次冲刺可达、避免出现“安全死角”、强制玩家在掩体间移动

掩体类型包括：低矮石墙（半掩体）

倾斜结构（遮挡视线）

遗迹残骸（不规则掩体）

敌人设计（红色）

巡逻逻辑：

1.环形巡逻 2.交叉巡逻 3.静止观察点

玩家需要：观察巡逻节奏、选择时机移动、利用掩体规避视野

潜行设计总结：

该区域通过掩体链式分布、巡逻路径交错、多层路径设计

构建出一个具有观察→决策→执行循环的潜行体验。

### 三、战斗玩法设计（分支路径）

设计目标

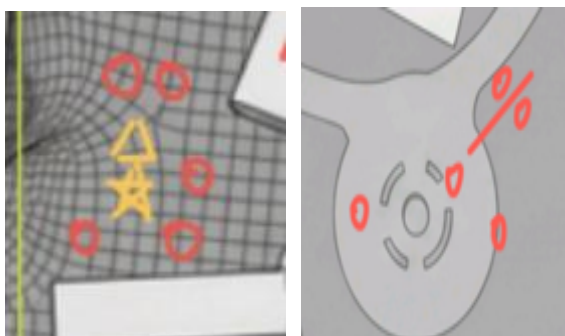
为非潜行玩家提供替代解法

提供资源奖励（钥匙）

构建“高风险 → 高回报”路径

战斗路径触发：

玩家若选择正面战斗，可进入底线敌人聚集区：



图四

(敌人数量较多、覆盖范围较广、掩体密集但暴露风险高)

当玩家清理该区域敌人后会掉落关键道具：钥匙

钥匙可以解锁此前无法开启的门

路径差异设计

潜行路径：绕行+二层潜入

战斗路径：正面战斗清敌+钥匙解锁

设计意图：

不同玩法风格 → 不同体验路径，但同一目标

路径收束：

无论选择潜行或战斗，最终都会汇聚至二层目标区域也就是后续关卡入口，

保证关卡线性结构不被破坏以及保留玩家选择自由

设计意图总结：

本玩法片段通过在同一空间内构建潜行与战斗两种解决路径，实现了“多解法关卡设计”。潜行路径强调观察与节奏控制，战斗路径强调资源获取与风险承担，同时通过钥匙机制建立路径差异，使玩家行为直接影响体验过程，但不影响整体流程推进。该设计在保证关卡线性叙事的前提下，引入局部非线性选择，增强了关卡的策略深度与重玩价值。

## 四、Boss 战设计

### 一、设计概述

该段落为当前关卡最终高潮部分，玩家在逃离遗迹过程中被再次捕获，并被带回此前探索过的外围广场。与之前不同的是，此时广场已被玩家所属组织控制，原有敌对势力已被清理。

玩家被解除装备后投入广场中央，上方设有观察平台，指挥官通过广播与行为介入，将该区域作为一场“处刑测试场”。

该战斗并非传统 Boss 战，而是通过多波次敌人 + 场外干预机制构建的高压生存战斗体验。

### 二、战斗结构：

战斗共分为三个阶段，逐步提升压力与复杂度。

第一阶段：处刑测试

玩家仅持近战武器（小刀），面对 4 名持手枪敌人。

敌人行为偏向试探性推进，不进行高强度压制，强化“围猎感”。

场地中布置基础掩体及少量环境交互点（如可引爆物），引导玩家利用空间与节奏完成击杀。

设计意图：

- 建立弱势开局
- 强化被操控与被观察感
- 引导玩家重新理解空间

## 第二阶段：战斗升级

敌人分两批次从不同入口进入，共计 8 人，配置为来复枪单位。

玩家可从第一阶段敌人处获取枪械资源，并开始进行中距离战斗。

敌人从不同高度与方向进入，形成交叉火力，迫使玩家进行位置转移。

设计意图：

- 从生存转向反击
- 引入资源管理与武器切换
- 增加战斗空间利用深度

## 第三阶段：清除模式

指挥官判定测试失败，进入“清理流程”。

战场引入一名重甲单位，配合 8-10 名常规敌人分批进入。

同时，指挥官通过场外干预持续影响战斗：

- 投掷手雷（区域压制）

- 触发局部爆炸（封锁掩体）
- 改变灯光状态（红色警报）

重甲敌人具备特殊抗性，需要玩家利用高伤害武器或爆炸手段处理。

设计意图：

- 构建最高压力战斗
- 强制玩家移动与决策
- 形成叙事与玩法双重高潮

### 三、叙事整合

在整个战斗过程中，指挥官持续通过广播进行嘲讽与指令输出，将战斗包装为一场“实验/处刑”。

该机制强化以下叙事表达：

- 玩家从执行者 → 被清除目标
- 组织冷酷与非人性
- 战斗本质为“被操控的生存”

## 五、演出设计

**演出桥段设计：核心坍塌·垂直逃生，用来替代最后的跑酷关卡**

本演出桥段发生于玩家与内鬼完成对峙之后，作为关卡的叙事高潮与玩法高潮，通过空间崩塌与连续逃生操作，将剧情冲突转化为高强度互动体验。整体设计围绕“空间失控”和“被迫逃生”展开，强调玩家在动态环境中的连续决策与操作参与。

在对话结束后，遗迹开始出现不稳定迹象。地面产生轻微震动，墙体碎石不断掉落，空间光源由原本的冷色调逐渐转为闪烁的红色警报灯。内鬼通过一句简

短提示（如“他们动了核心”）强化紧张氛围，同时给予玩家短暂的自由控制时间，使玩家意识到环境变化即将发生。

随后，玩家来时的路径发生大规模坍塌，入口被完全封死，地面结构断裂，迫使玩家转向唯一开放的逃生方向。这一阶段通过“封锁退路”强制玩家进入逃生流程，同时利用烟尘、音效与视线遮挡强化冲击感。

玩家进入第一段跑酷逃生阶段，需要在不断塌陷的地面上前进。地面模块可设计为延迟坍塌（玩家踩踏后短时间内崩塌），同时伴随落石与倒塌柱体横向阻挡路径，迫使玩家持续移动并进行跳跃与规避操作。该阶段强调速度与反应，形成明显的节奏提升。

在逃生过程中，玩家脚下平台突然整体坍塌，触发垂直坠落演出。玩家掉入遗迹内部的竖井结构，镜头随角色快速下落。在坠落过程中，玩家仍保有操作能力，需要抓取边缘结构或跳跃至侧墙平台完成中断坠落。这一设计将演出从“观看”转化为“参与”，强化代入感。

随后进入侧墙攀爬阶段，玩家需要沿墙体横向移动并跳跃至另一侧结构，同时躲避从上方坠落的石块。该阶段节奏相较前一阶段略有收紧，从高速跑动切换为精确操作，形成节奏变化，避免体验单一。

紧接着，环境再次发生突变，遗迹结构破裂，大量水流涌入空间。玩家被水流冲击进入半失控状态，只能有限调整方向并尝试抓取路径中的固定点。该阶段强化“不可控感”，进一步放大遗迹的危险属性。

最终，玩家被水流冲入下层区域，发生撞击并失去行动能力。画面逐渐模糊并转黑，演出结束，玩家进入被捕状态，完成本关卡的收束，同时为后续剧情埋下悬念。