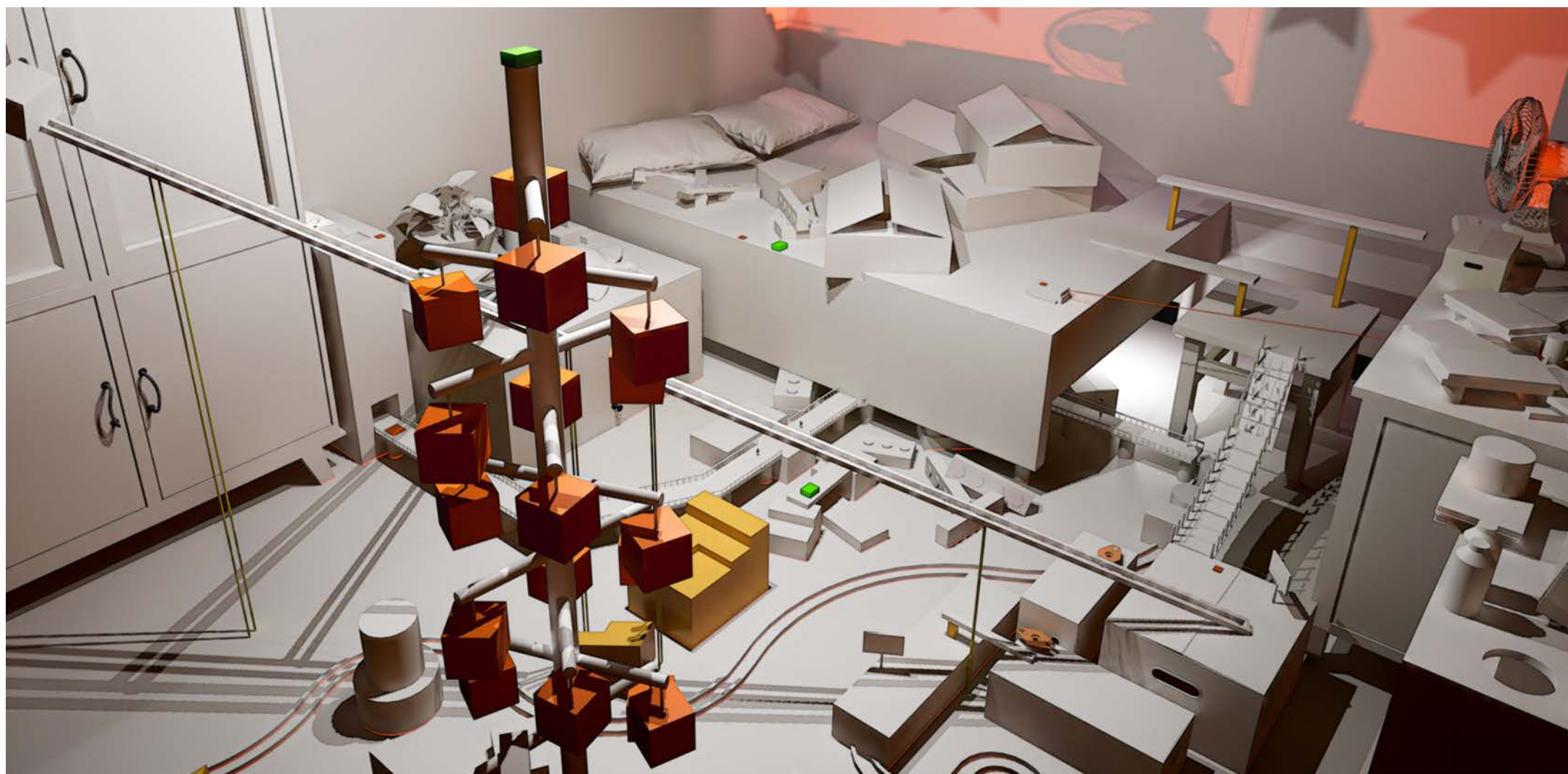




破碎之家关卡说明文档

游戏关卡设计

2025 年 9 月到 2025 年 11 月
所有关卡设计以及蓝图设计均为独立完成



关卡概述

场景主题： 微缩世界 & 家庭场景

关卡类型： 线性流程 / 第三人称 / 冒险 & 解谜

情绪镜身： 玩家可以复制出一个复刻自己过去 3s 动作的分身

核心乐趣： 通过与 3 秒前的自己协作，把过去的行动转化为当前的解题资源，从而在物理上与心理上同时完成对困境的翻越

叙事背景： 玩家扮演的孩子处于父母准备离婚搬家的前一天，由于受不了父母准备离婚的打击，以及对于过去自己的否定而产生了心魔。玩家在不断探索房间的过程中，以收起最后一个台灯物件为目标逐渐明白与看清自己心中最真实的想法消灭心魔的旅程

关卡剧情

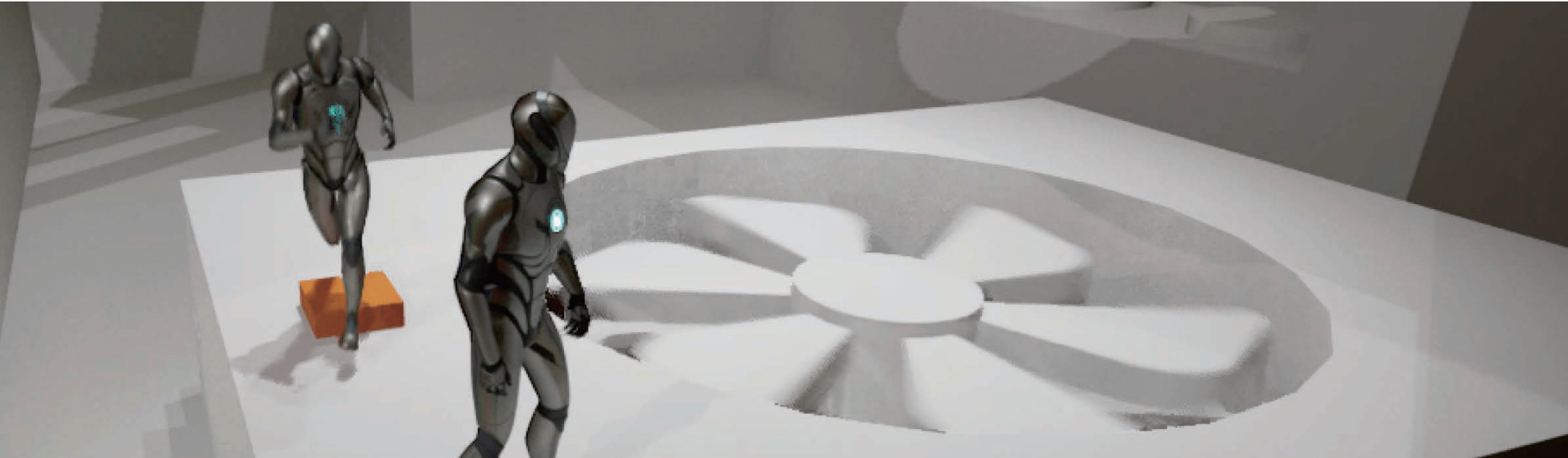
屋外雷声不断，父母的争吵声像被锁在墙里的猛兽，从楼上传到客厅。
孩子站在破碎的玻璃杯旁，水渗进脚底，争吵声忽然拧成一条刺耳的噪线——
雨声、雷声、争吵声一起被无限拉长、扭曲，像有人用手掐住了世界的喉咙。

视觉开始闪白、抽黑，空气像被抽空。
孩子抱头蹲下，呼吸急促，耳边混入心理咨询师的幻听：“你现在只是想逃开他们——但你真正逃不开的是你自己。”

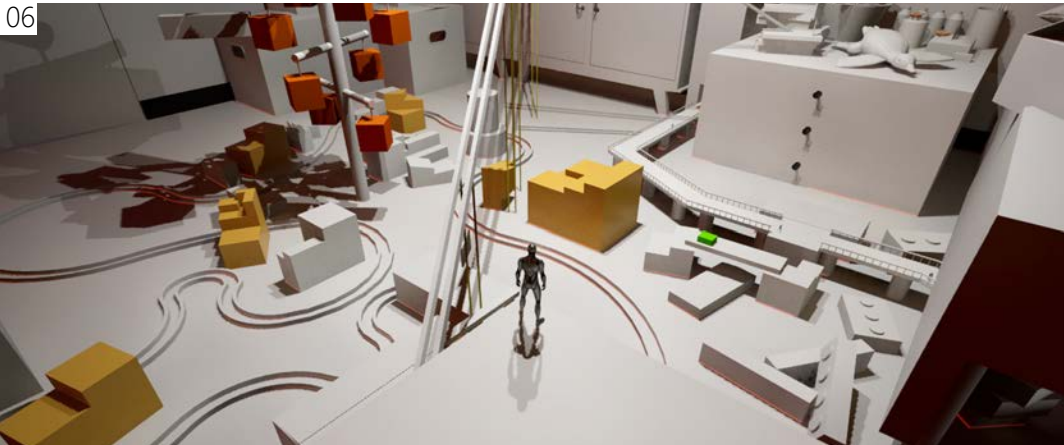
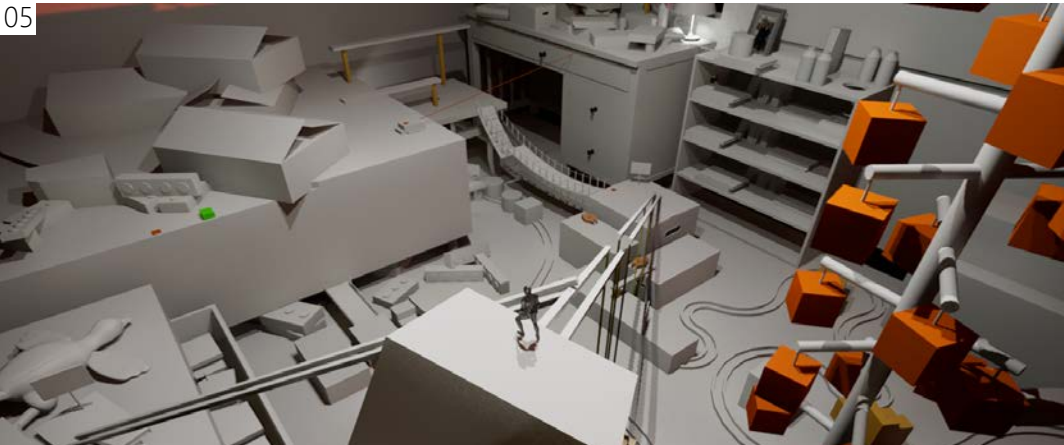
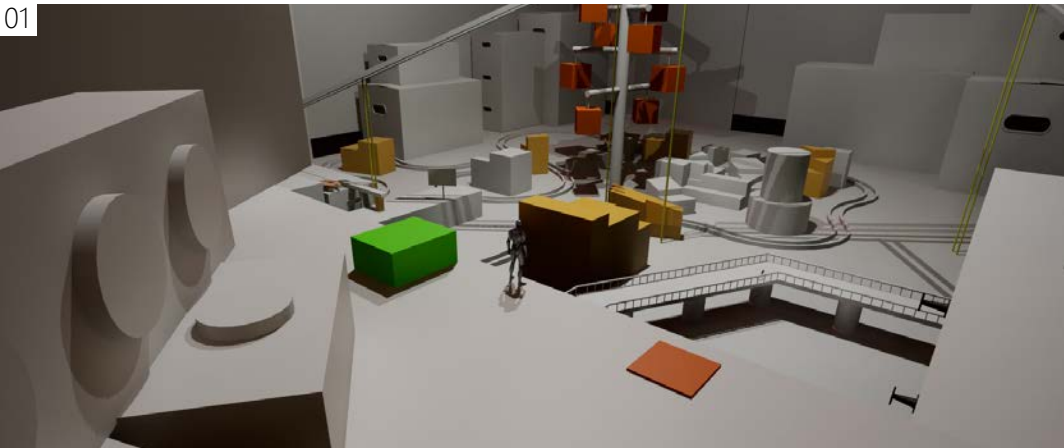
色彩骤然褪尽，只剩黑白灰。
现实的客厅向下塌陷，家具扭曲成巨大无序的阴影结构，仿佛世界翻进孩子的脑子里——
孩子意识到：不是父母在互相摧毁，而是“自己的心”已经承受不住，并开始反击。

一个与自己同龄、但面目模糊的黑色“自己”在裂开的地面另一侧缓缓站起——
那就是孩子的心魔。

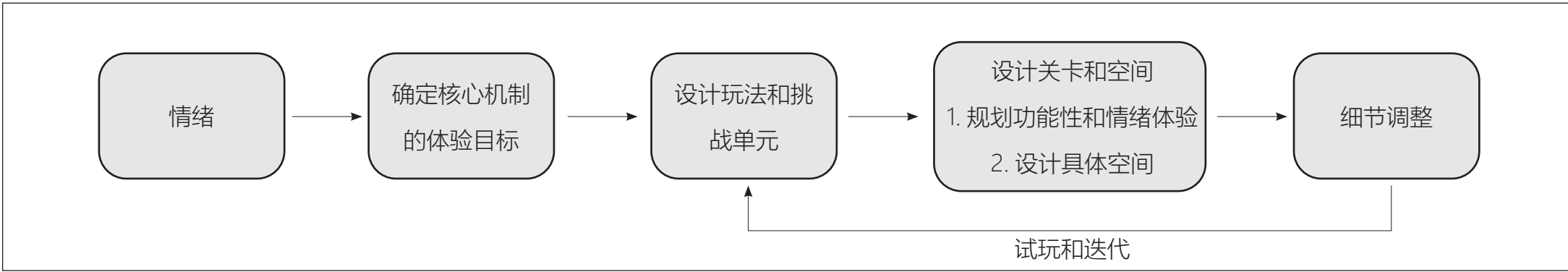
此刻，玩家需要扮演孩子，深入自己的的内心世界，
去寻找压抑的源头——弄清“自己内心的真实想法，寻找救赎”，



POI 视角分析

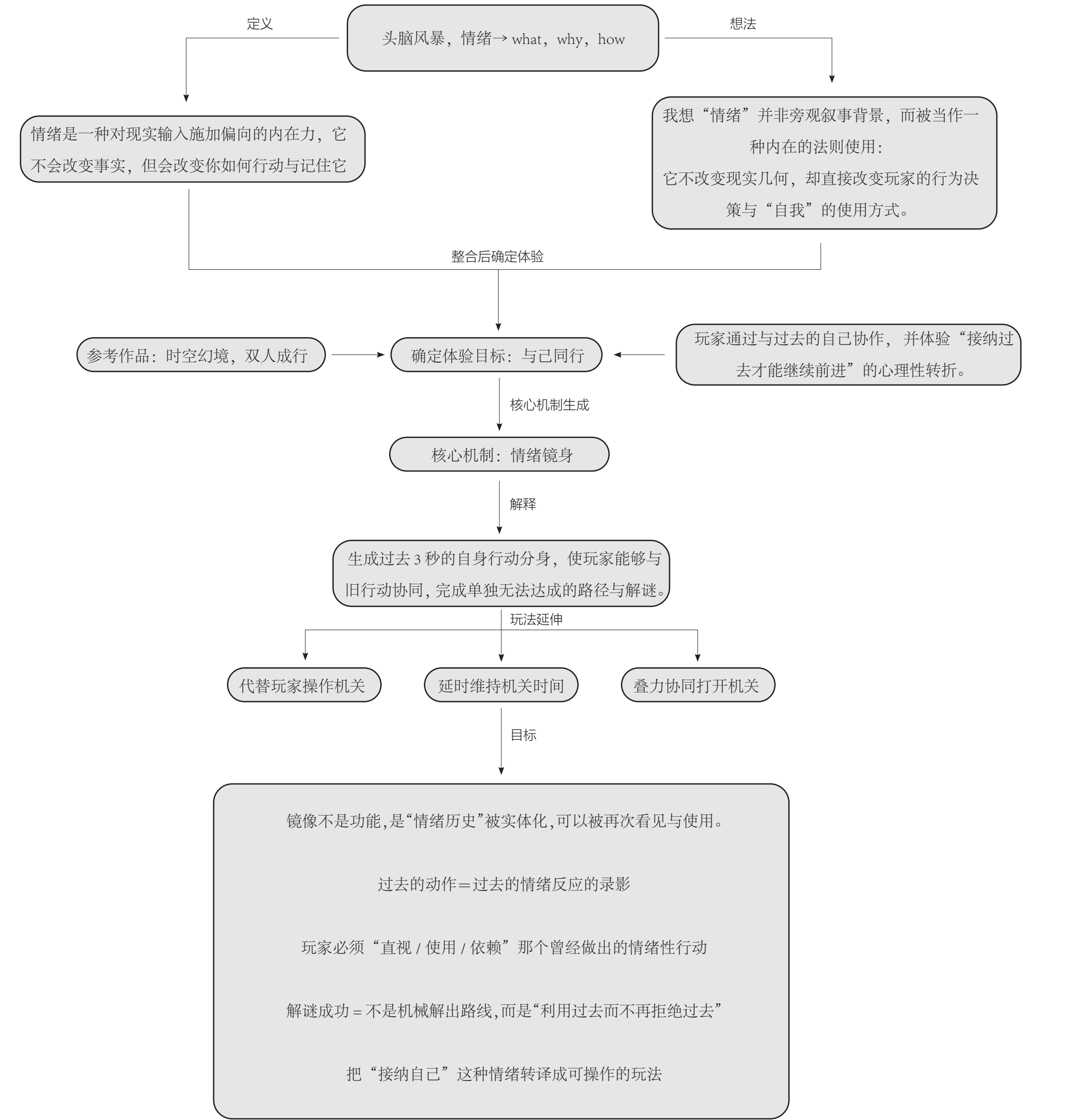


从主题机制出发，自上而下，逐渐细化



设计思路概览

STEP1 从情绪主题出发，确定体验目标，进而确定核心机制及延伸玩法



STEP2：结合场景主题，设计玩法和挑战单元，并将其“符号化”

机制和挑战单元：从机制出发，设计最小的玩法和挑战单元，作为构建复杂谜题的原型

“符号化”：用固定符号暗示相关机制，让玩家遇到符号即产生条件反射，以此学习谜题解法

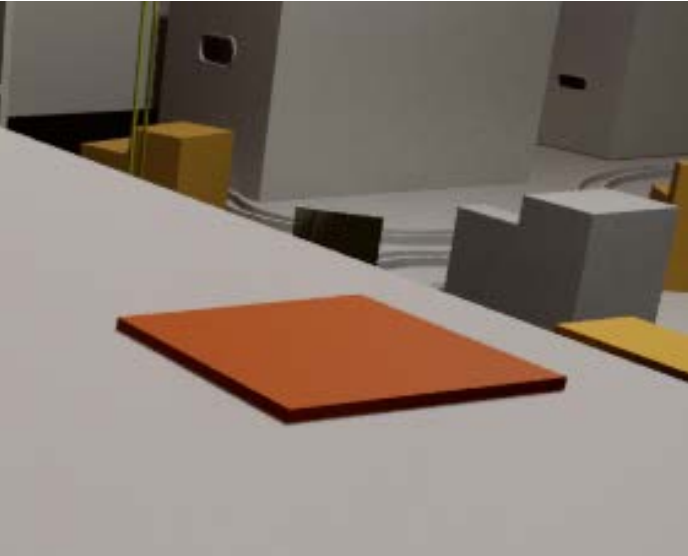
情绪镜身机制：

给玩家的能力：生成一个复刻玩家过去 3s 动作的镜像分身

相应的挑战：让玩家在缺少“同时两人操作”的条件下，通过预先规划并利用过去行动，实现原本需要两人 / 多人协作才能完成的场景目标

规划类挑战，时间差挑战，协力型挑战

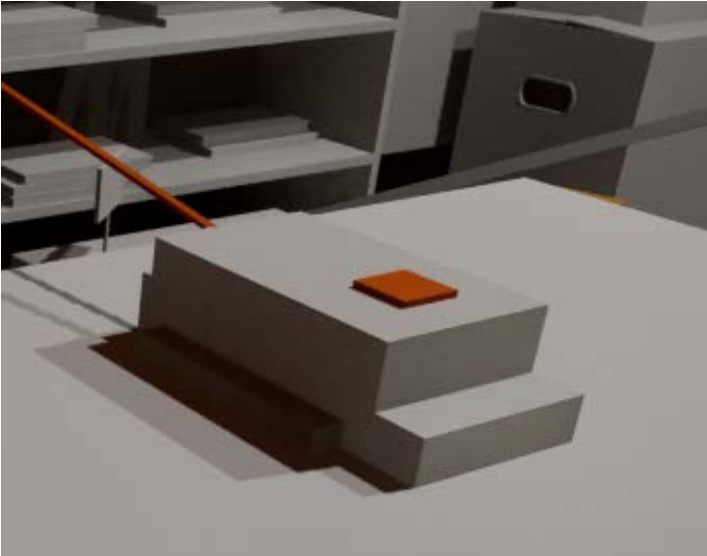
符号：橙色的按钮，压力板，绳子



橙色的压力板



风扇装置：带有橙色按钮



四驱车：带有橙色的线与按钮

STEP3：规划关卡功能性 / 情绪体验、设计关卡流程和空间

关卡初步规划：对每一小节的教学内容、玩家情绪体验做初步规划

LV1：3min，熟悉基本操作；认识风扇装置元素，尝试使用镜像机制解密；

LV2：5min，进一步熟悉镜像机制，加入时间限制元素，进一步熟悉机制和验证能力；

LV3：10min，学习与分身机制一起叠力协同开启机关，造路和净化 Boss；进一步熟悉镜像机制，引入点亮光源照亮道路能力；进行已学能力的综合运用；

情绪体验：不断上升，张弛有度

- 1. 更宽广的视野 / 更多样的镜像合作运用 / 更极限的时间管理 => 不断上升的紧张感和刺激情绪
- 2. 在复杂的解谜过后设置简单爽快的情绪释放环节

关卡进阶规划：结合关卡主题来设计具体元素

确定了适合作为验证能力的物品（风扇、伸缩平台、断桥、四驱车等），玩家游玩的场所（床铺、衣柜、抽屉等）

具体流程设计、关卡空间设计：

把上述“单元性”设计串联起来

- 1. 规划空间尺度
- 2. 设定终极目标
- 3. 设置玩家动线、布置次级目标
- 4. 在合适的位置布置谜题和解法
- 5. 进行颜色，材质等特性区分，确保玩家能够注意到视觉符号

STEP4：细节调整

验证关卡引导性，调整逻辑一致性和关卡流畅度：

如玩家是否能关注到主要目标，动线是否合理，关卡难度是否太高无用路程是否太多，跳跃台阶的高度是否一致等

关卡总地图

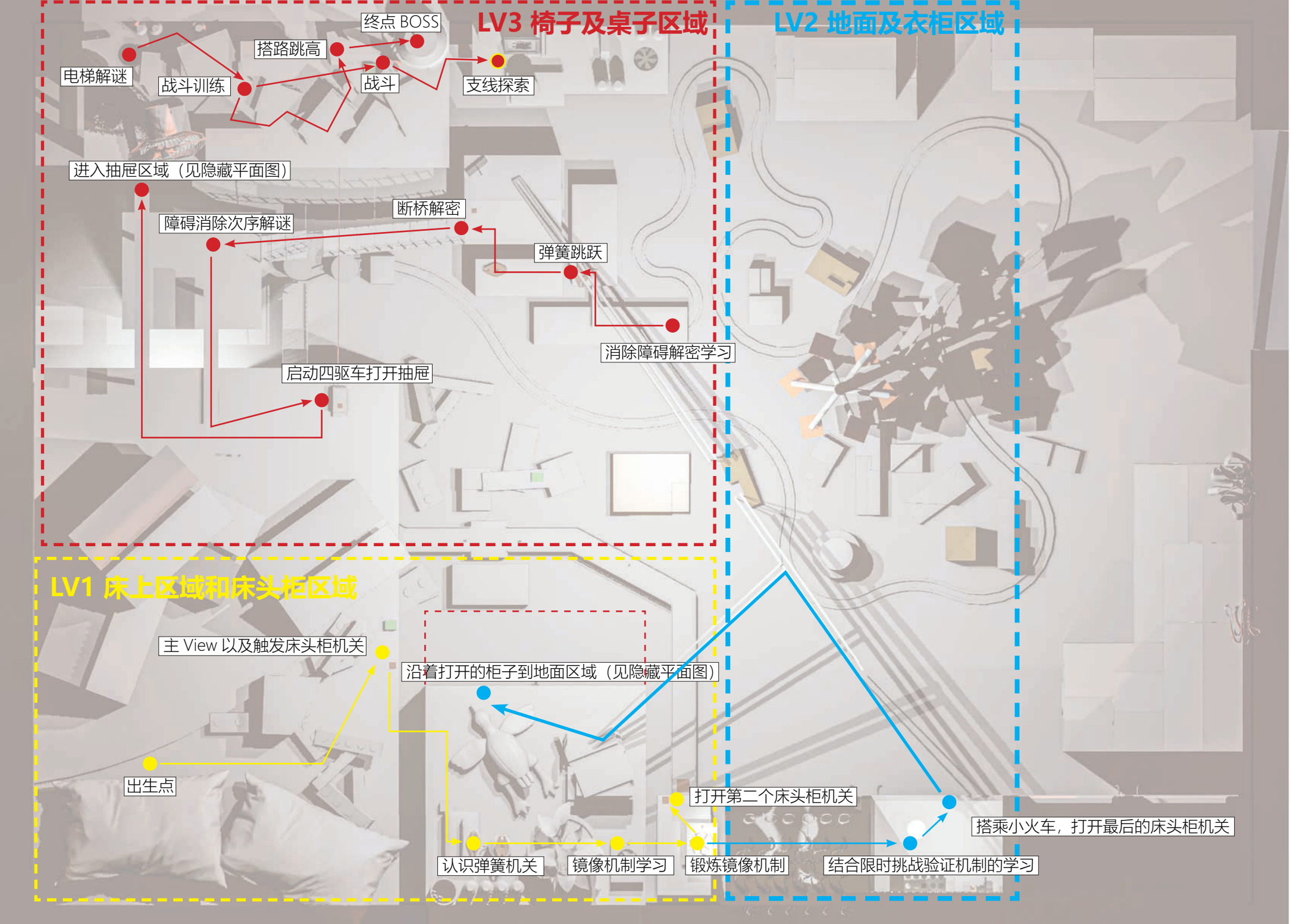


总地图

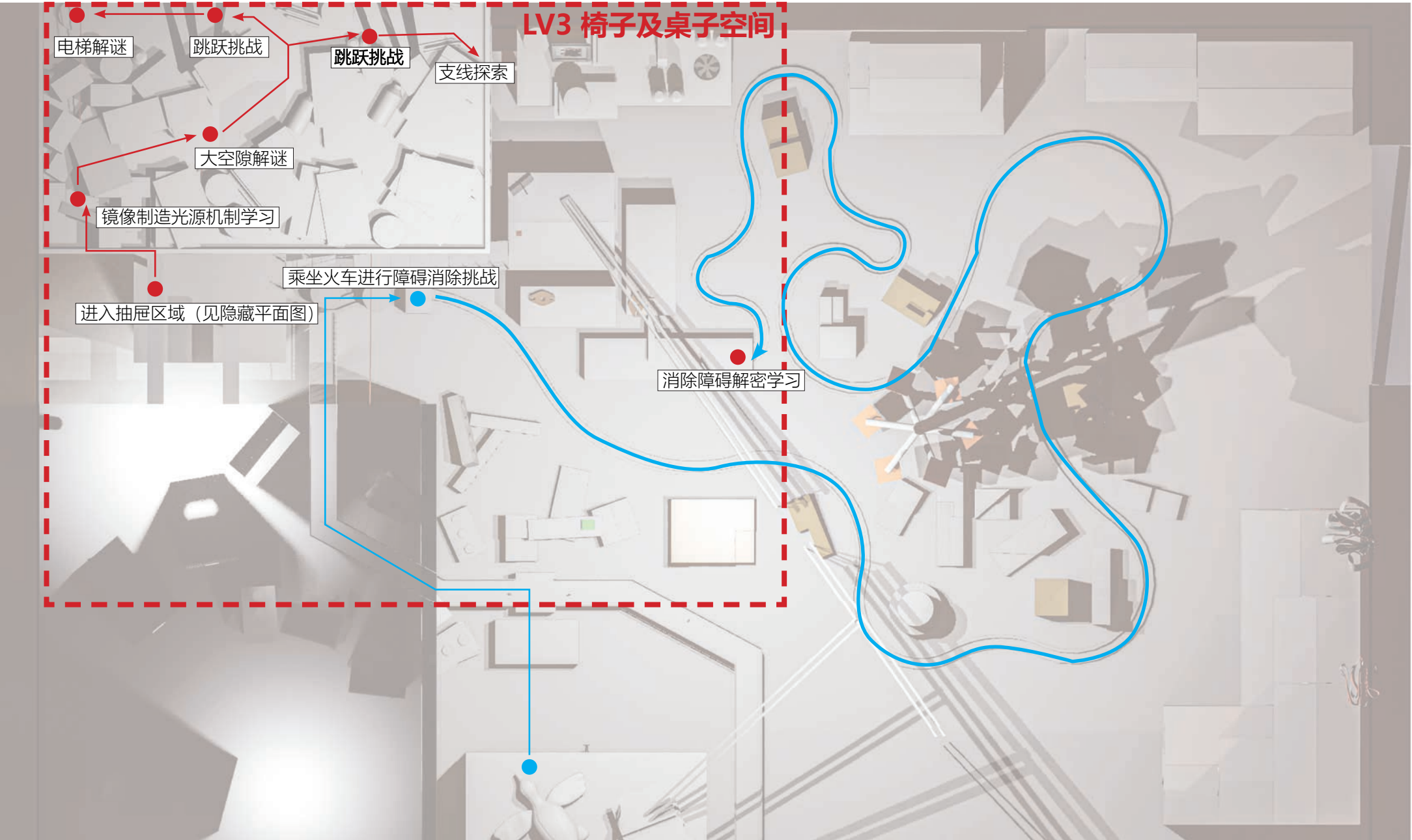


地面空间

关卡总地图解析

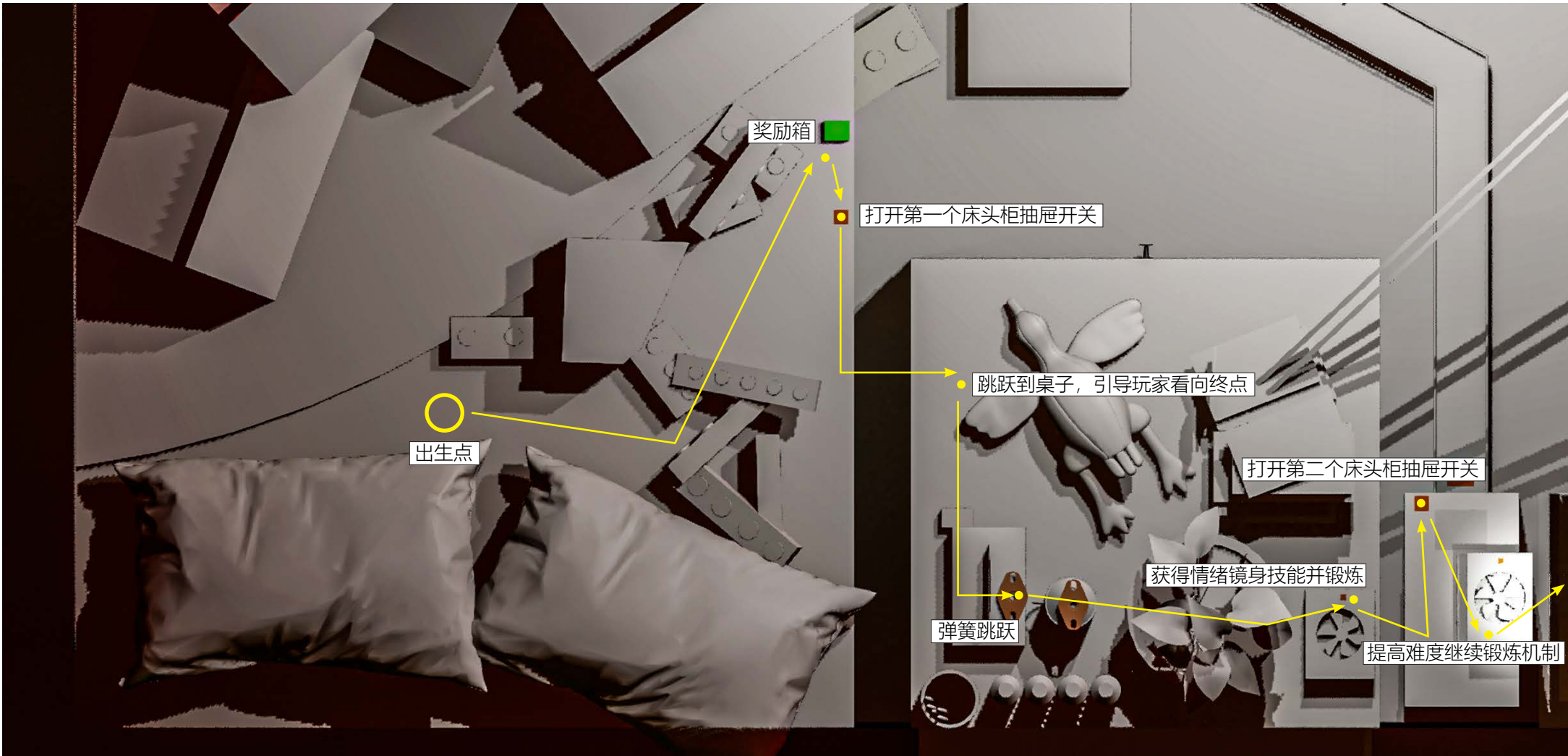


总地图



地面空间

第一关： 床上区域及床头柜区域



平面图 01

定位：3min；新手教学关；

引入机制和教学内容：

基本操作：移动、跳跃

情绪镜身基础：初步学会使用镜像帮助自己打开机关

认识可互动的视觉符号（**橙色**、块状物体）

情绪曲线： 黑暗压抑 -> 对光亮的期待 -> 空间变广阔，情绪稍微舒缓 -> 获得新能力，探索欲上升 -> **挑战 1** 风扇装置挑战 -> **挑战 2** 风扇装置进阶挑战 -> **情绪高峰：** 成功使用风扇装置进入衣柜区域

第一关： 场景介绍



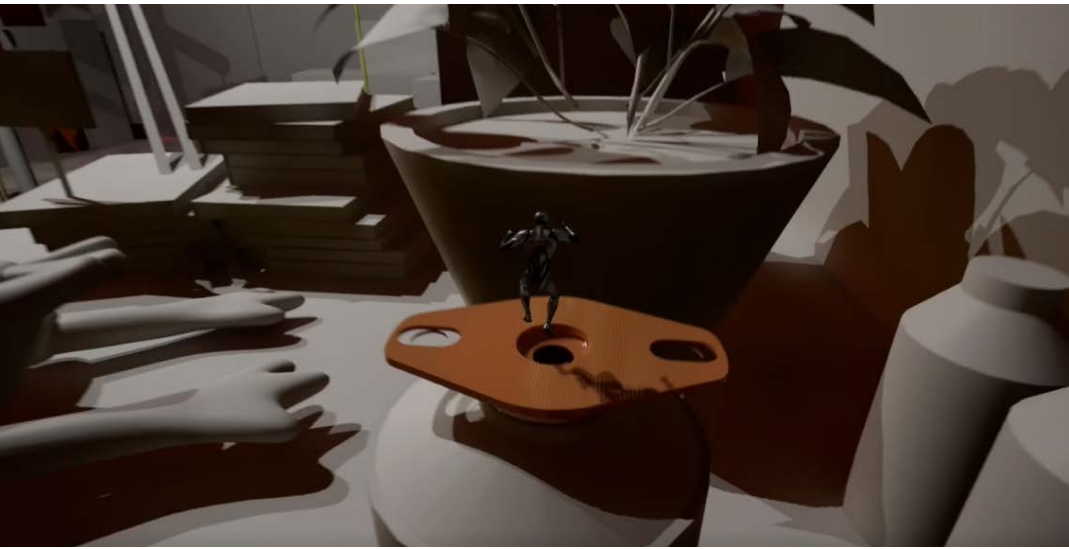
Scene01 玩家出生在昏暗的床上场景中，沿着视觉的方向，可以看到一个路口以及前方被打亮的衣柜入口



Scene02 玩家继续前进并且到达一个积木堆积的路口，看到前面的绿色奖励箱



Scene03 玩家可以在这里看到第一个主 View，暗示玩家之后会抵达的场景。并且旁边有一个黄色的按钮，打开后床头柜的柜子会出来形成一个台阶



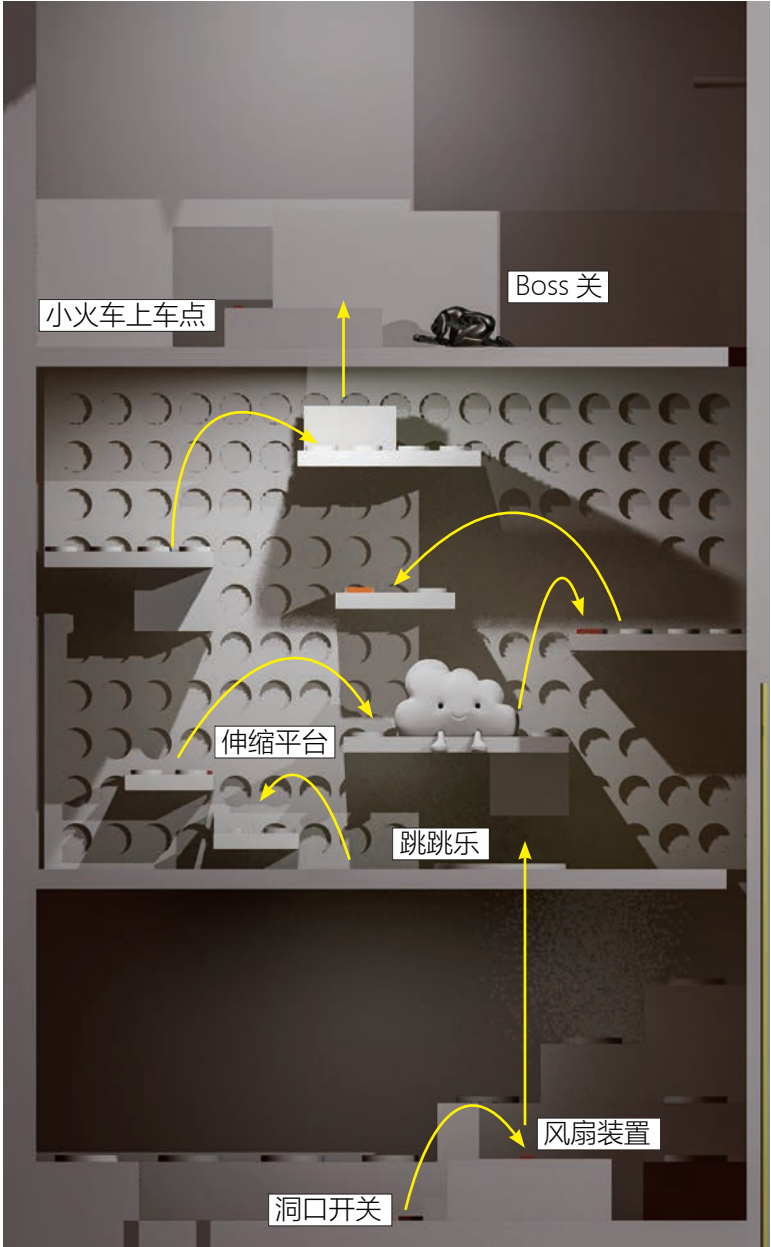
Scene04 跳到床头柜之后，玩家会看到一个黄色的弹簧装置，顺着弹簧装置跳跃可以到达风扇装置，在这边玩家可以学习到情绪镜像机制并锻炼
风扇装置：当玩家站在黄色按钮上的时候，风扇会被打开并且生成向上气流，离开之后风扇关闭，玩家需要使用镜像帮助踩住机关从而达到上层空间



Scene04 跳到高处的柜子之后，玩家会看到第二个床头柜抽屜开关并打开第二层抽屜，之后玩家需要通过风扇装置继续练习机制从而达到衣柜的洞口处



第二关：衣柜及地面区域



剖面图 01



平面图 02

定位：5min；综合运用关；

镜像机制和教学内容：

镜像的应用：维持机关持续时间

镜像的进阶应用：规划路径打开双重机关

认识视觉符号：橙色的机关开关

情绪曲线：

进入衣柜 -> 物品收集，愉悦 -> 挑战 1 洞口开关与风扇装置结合挑战 -> 挑战 2 跳跳乐伸缩平台 -> 挑战 3 Boss 关 -> 挑战 4 小火车与风扇装置结合挑战 -> 搭乘火车前往床头柜区域 -> 挑战 5 障碍物消除挑战 -> **情绪高峰**：跳上小火车后搭乘小火车前往下一个区域

同时，玩家会经历从封闭空间再到开放空间，从狭隘感到自由感

第二关：场景介绍



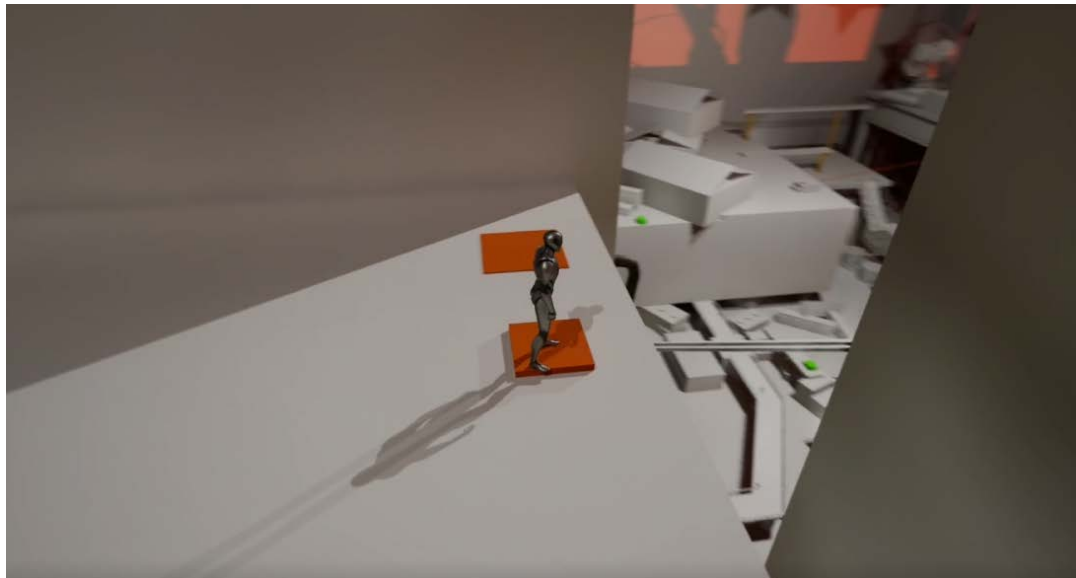
Scene01 进入到柜子关卡之后向前走，玩家会看到一个风扇装置以及一个延时洞口的按钮，当玩家踩踏的时候，上面的洞口遮挡物会移开，当打开 3s 之后，遮挡物会重新挡住洞口，玩家需要在有限的时间内，规划好路径，使用镜像完成重置洞口开启时间、打开并位置风扇装置开启时间两件事情，之后再通过风扇装置到达上层空间

延时洞口：当玩家站在橙色按钮上的时候，洞口会被打开 3s。具体时间为打开动画 1s，打开时间 3s，关闭动画 1s

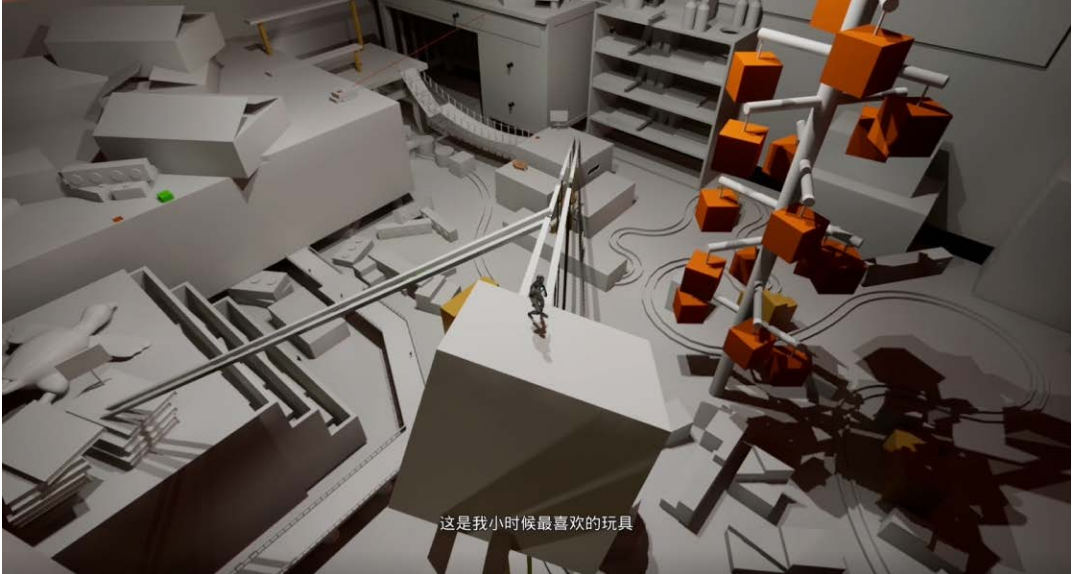


Scene02 达到第二衣柜关卡空间后， 玩家可以看到一个由积木构成的跳跳乐， 玩家需要和镜像配合启动伸缩平台通过跳跳乐关卡。到达上层之后玩家会遇到第一个 BOSS， 玩家需要消灭他继续前进

伸缩平台：当玩家站在橙色按钮上的时候， 平台会伸出来供玩家跳跃， 玩家离开后， 平台会缩回去

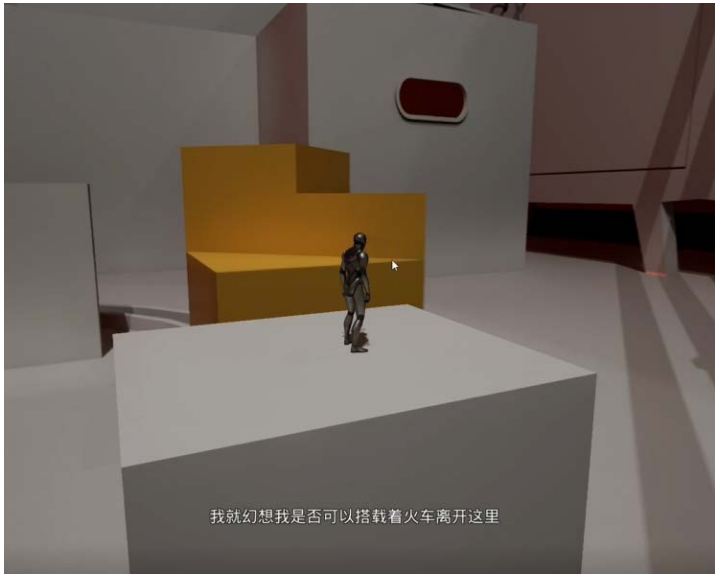


Scene03 解决完 BOSS 之后玩家会看到两个橙色按钮， 其中一个可以打开衣柜的大门， 从而把玩家从封闭空间转移到了开放空间， 给予玩家舒缓的情绪， 旁边还有床头柜抽屉的最后一个开关， 打开之后玩家就可以回到床头柜顺着台阶进入地面区域了



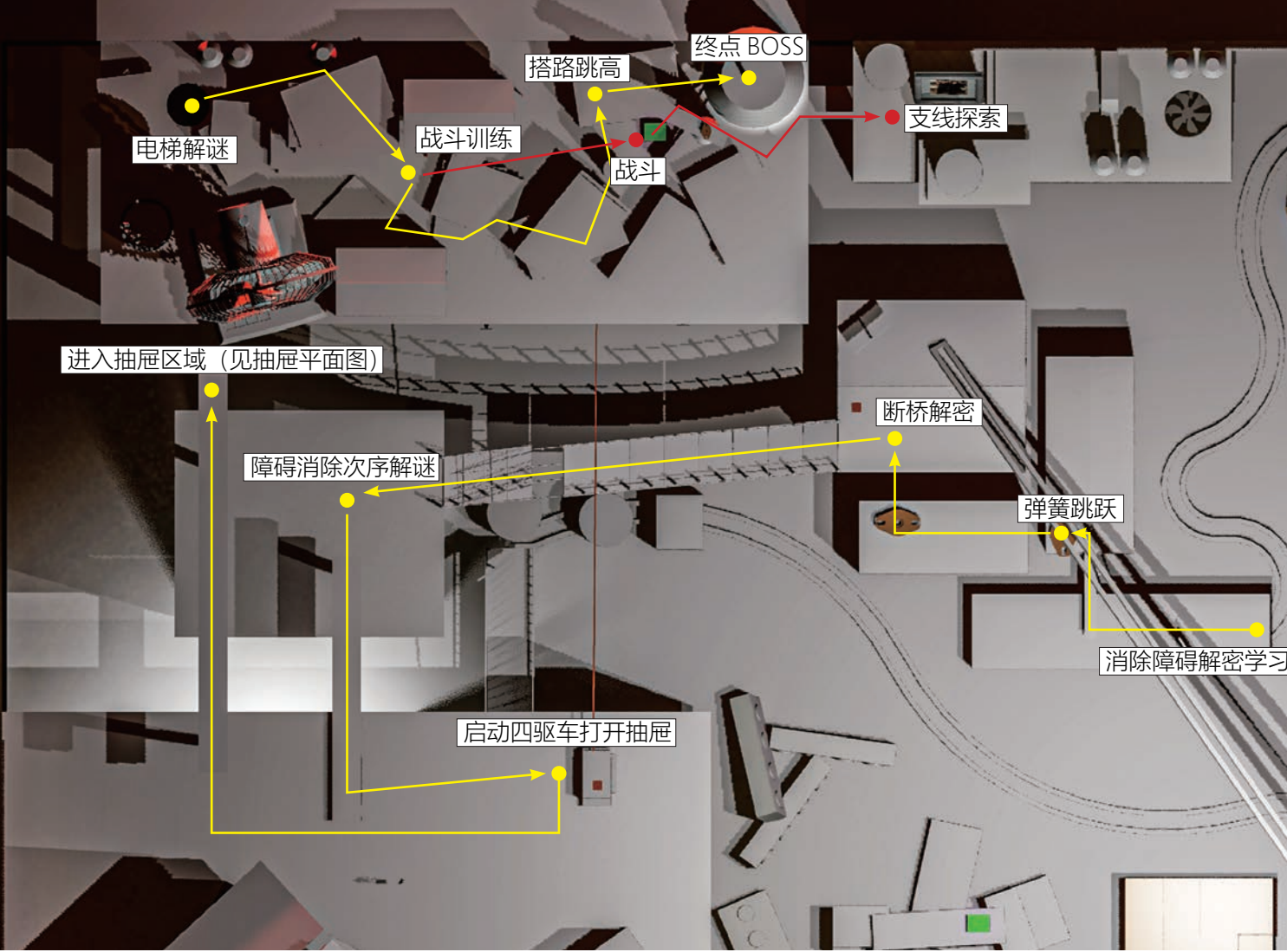
Scene04 打开衣柜门之后， 玩家需要搭乘小火车前往床头柜区域， 玩家需要通过风扇装置精准的在火车停靠时间内搭登上火车。当玩家搭登上火车后， 便会从封闭空间转移到开放空间， 玩家在搭乘期间也可以观察地图以及景观缓解心情

小火车：当玩家站在橙色按钮上的时候， 小火车会到站停靠 4s 之后开走， 具体时间为开到站点 1s， 停靠 4s， 回去 1s

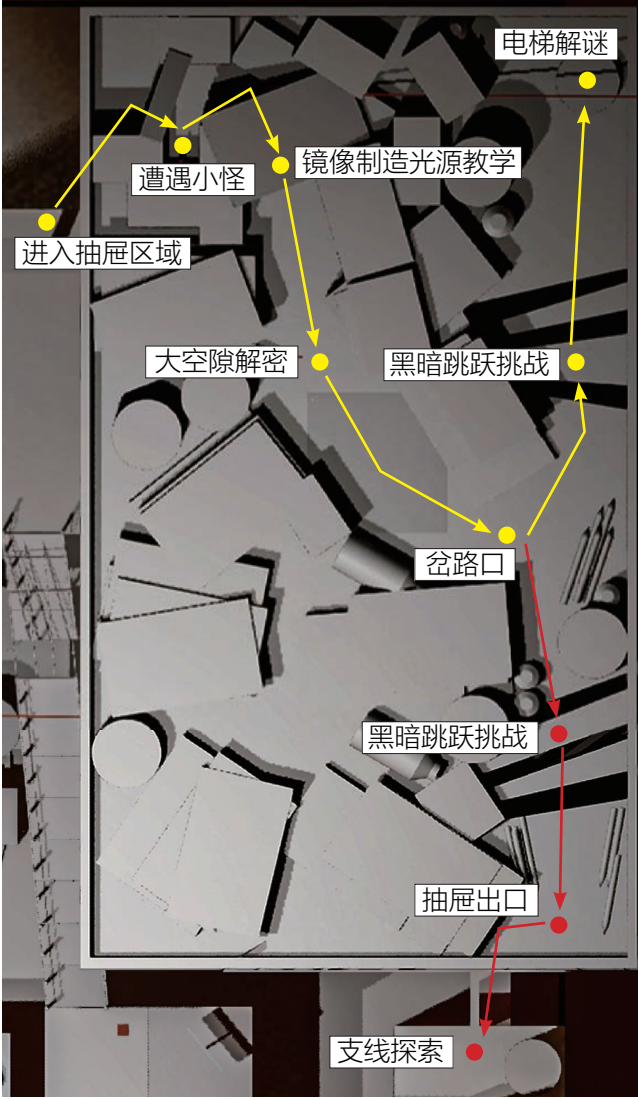


Scene05 到达床头柜区域之后， 玩家可以顺着阶梯向地面空间前进， 之后顺着桥面进过床底下区域后可以抵达第二个火车站点。玩家可以搭乘小火车前往下一个区域， 期间玩家会遭遇黄色的移动建筑体块挡路， 玩家需要使用鼠标消除黄色建筑体块从而抵达终点

第三关：椅子及桌子区域



平面图 03



抽屉平面图

定位：10min；综合运用关；

引入机制和教学内容：

镜像机制和教学内容：

镜像的应用：叠力协同打开机关

镜像的进阶应用：使用镜像帮忙开启机关

认识视觉符号：橙色的机关开关

情绪曲线：

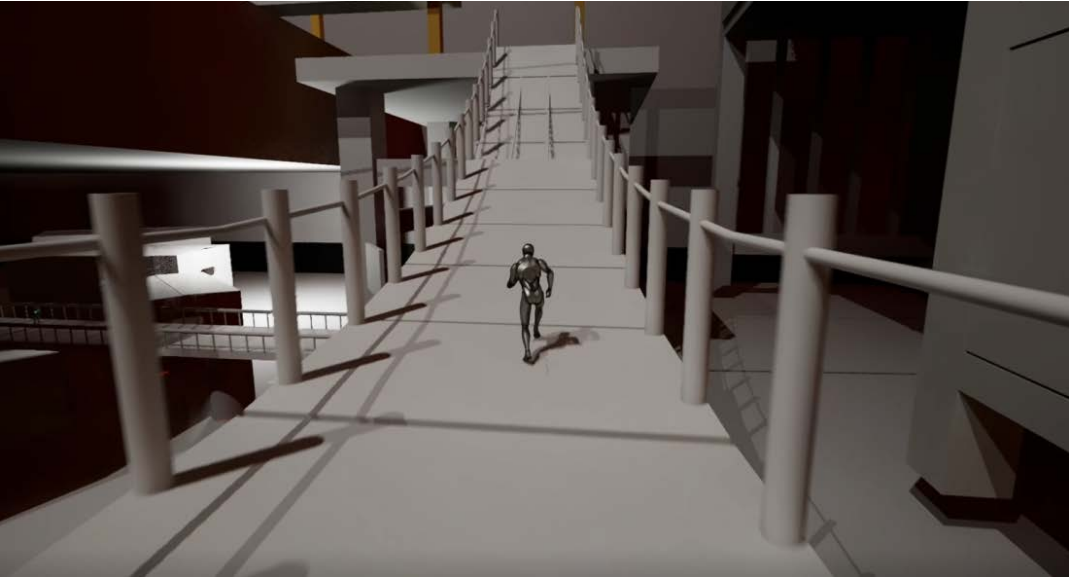
进入快递箱区域 -> 解锁新能力，愉悦 -> 挑战 1 障碍消除教学 -> 弹簧跳跃 -> 挑战 2 断桥解密 -> 四驱车启动，叠力协同教学
-> 进入黑暗抽屉区域 -> 镜像制造光源 -> 挑战 3 大空隙解密 -> 黑暗跳跃 -> 挑战 4 电梯解谜 -> 进入桌面区域 -> 挑战 5 最终 Boss 关
-> 情绪高峰：击败 Boss 点亮希望之灯回到现实

第三关：场景介绍

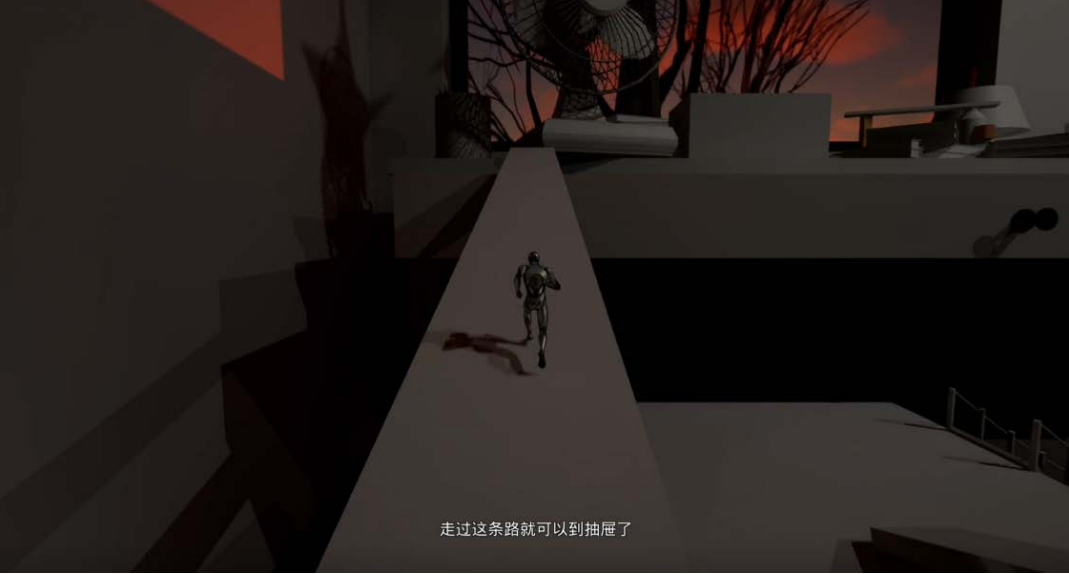
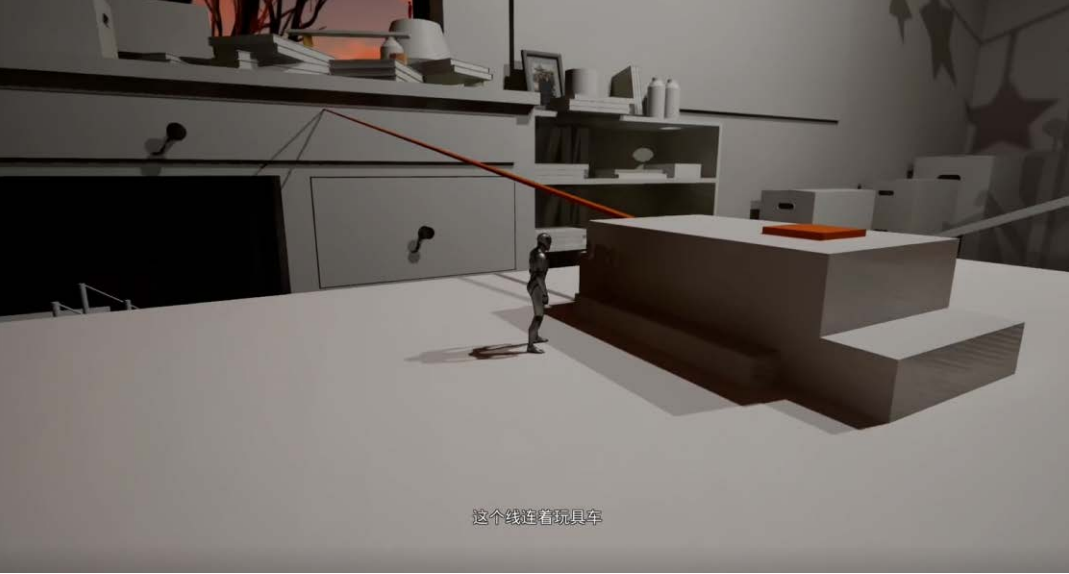


Scene01 玩家到达快递箱区域后会教学如何使用鼠标消除黄色方块创造出新的道路，之后会进行弹簧跳跃抵达断桥区域空间

黄色方块：当玩家用鼠标点击黄色方块时，方块会被消除



Scene02 到达断桥区域之后，玩家需要通过和镜像配合解谜来通过断桥区域，玩家需要在踩踏完机关后马上跑向断桥区域，3s 之后使用情绪镜身技能重置和延长断桥的闭合时间后通过断桥区域。在到达椅子区域之后，玩家会看到 3 个黄色的柱子，玩家需要消除柱子形成道路重新回到床上空间，但是玩家需要注意消除柱子的顺序，如果一不小心消除错了柱子会导致之后进入不到抽屉区域



Scene03 果一当玩家重新回到床上区域后，玩家会被一个四驱车吸引出视线，玩家需要启动四驱车来打开抽屉从而进入抽屉，在这里玩家需要使用两个人的重量来打开和启动四驱车。在打开柜子之后，玩家便可以消除黄色体块制造道路前往抽屉区域了

四驱车：需要两个人的重量同时作用在车上才可以顺利启动四驱车



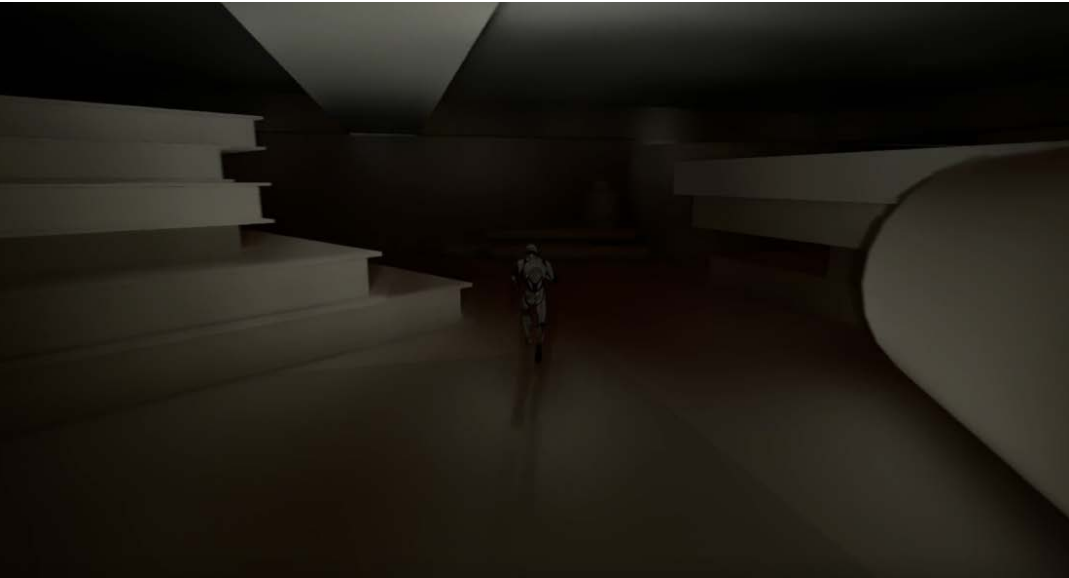
Scene04 进入到抽屉区域之后，抽屉会被立马关上，玩家会被教导如何使用手电筒道具，在玩家使用手电筒道具照明后会发现藏在角落里的一个小怪，玩家需要击败它继续前进

手电筒道具：一个有点故障的手电筒，每次只可以提供 3s 的光源后熄灭



Scene05 继续向前之后，玩家会由于没有“灯塔”指引而迷失方向，这个时候会教导玩家如何使用镜像机制来制造光源，使用之后镜像会照亮玩家 3s 内走过的道路。继续前进之后玩家会遇到一个大空隙，玩家需要想办法通过这个空隙

光源制造：使用之后镜像会在 3s 内每秒生成一个光源点亮玩家走过的道路



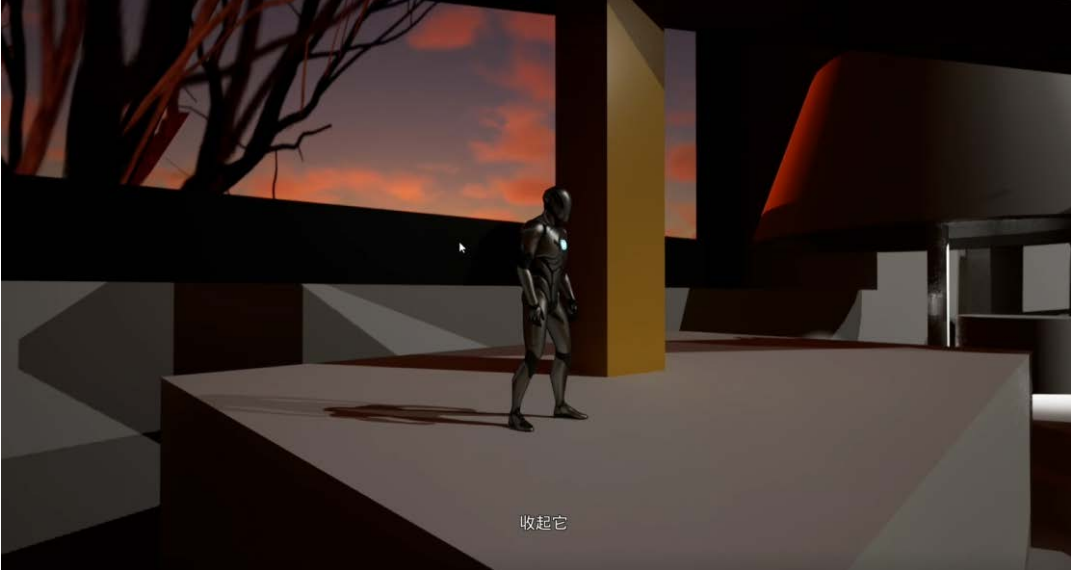
Scene06 回头之后玩家会发现之前小车的绳子，玩家需要重新拉动绳子来启动四驱车从而重新打开抽屉，使得空隙被其他地方的木板填平后继续前进。通过大空隙之后玩家会遇到一个岔路口，笔指向的地方为主线道路，另一边则为支线区域 *大空隙解谜：玩家需要和镜像一起重新拉动绳子启动四驱车从而填平空隙*



Scene07 选择主线道路后，玩家会遇到一些小空隙，玩家需要在黑暗中借助手电筒的灯光进行跳跃，通过之后玩家会看到一个橙色的机关，踩踏之后电梯平台会马上向上启动，玩家需要使用镜像帮助自己在电梯平台上的时候打开按钮从而抵达桌面区域 *电梯解密：玩家站在橙色开关的瞬间，电梯平台会瞬间启动，电梯会在桌面停留 3s 后重新回到抽屉*



Scene08 到达桌面区域的时候，玩家会看到前面的终点台灯区域以及最后的 Boss，继续向前玩家会遭遇一个小怪，玩家需要消灭小怪之后继续向上攀爬前进抵达台灯区域



Scene09 继续前进之后，玩家会看到黄色体块，消除之后形成道路便可以继续攀爬抵达最后的 Boss 关卡，玩家需要消灭最后的 Boss 并点亮心中的希望之灯重新回到现实完成关卡

资源说明

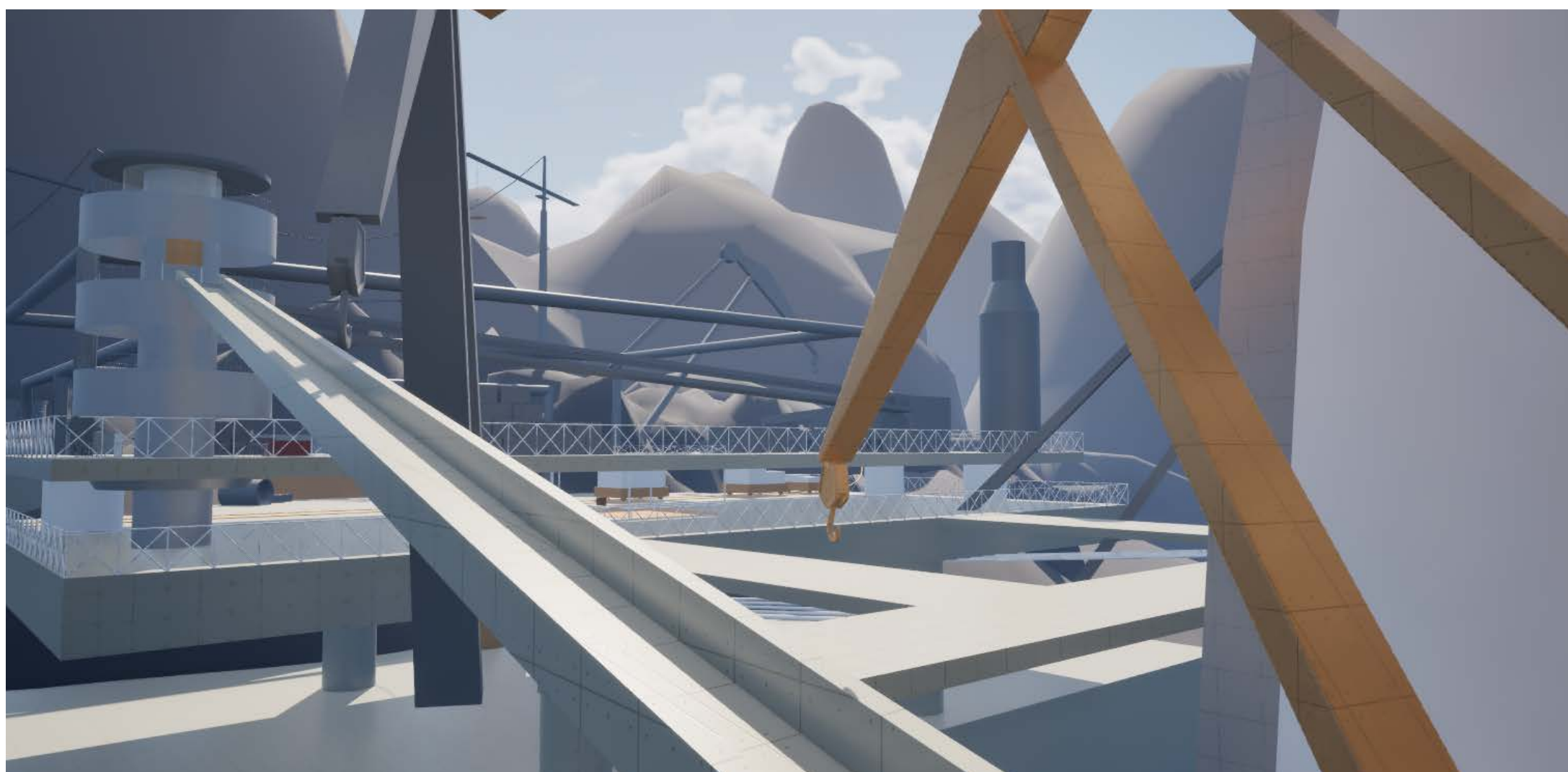
- 1. 游戏内全部音效
- 2. 模型包：电风扇模型，衣服模型，衣柜上方箱子模型，挂钩模型
- 3. 游戏内的角色动作

关卡演示视频链接

https://www.bilibili.com/video/BV1k41cBXEfU?vd_source=a5eda7b9ea9f0a926555ae9111afa36d&p=2&spm_id_from=333.788.videopod.episodes

Demo 文件下载链接

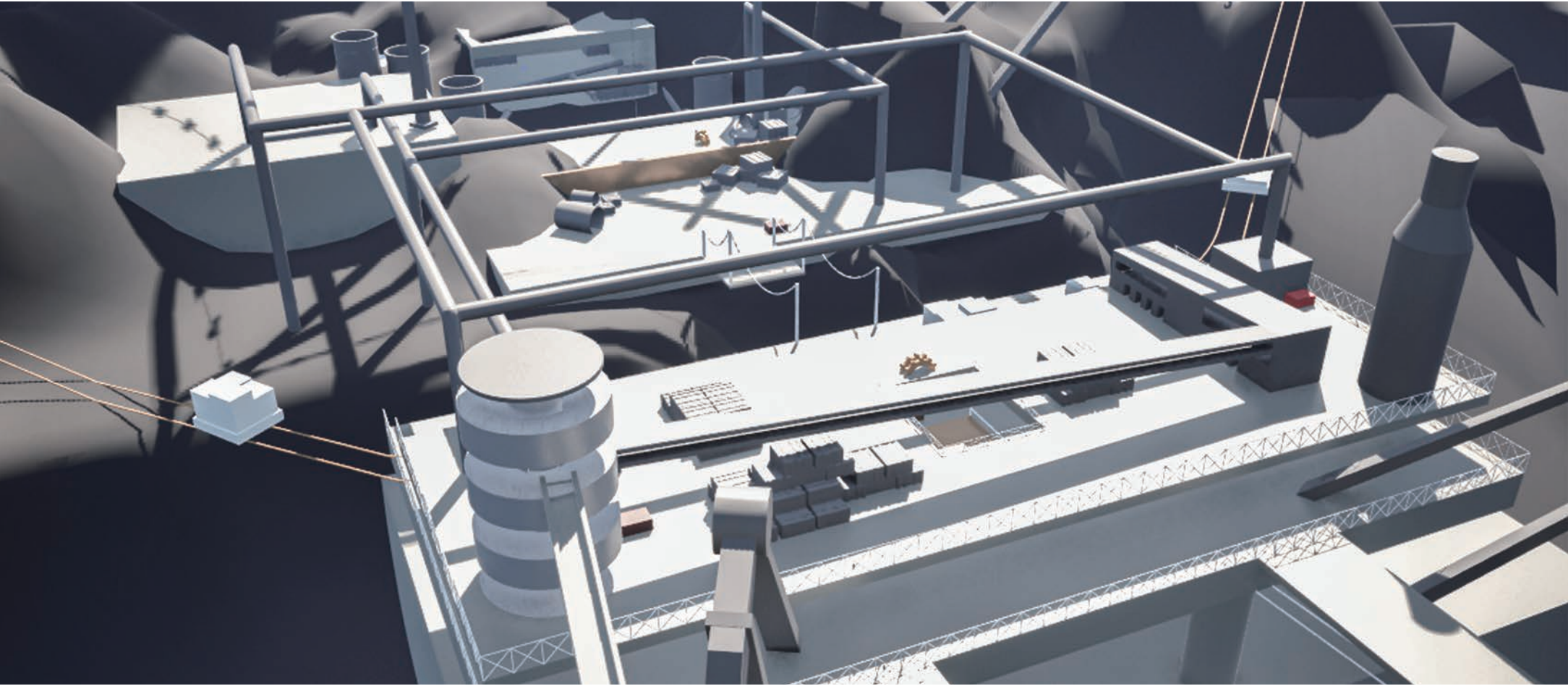
链接： <https://pan.baidu.com/s/1d5T2WcC6P3CczvTzPMci6g?pwd=kvsw> 提取码：kvsw



破冰启航关卡说明文档

游戏关卡设计

2026 年 3 月 21 到 2026 年 3 月 31
所有关卡设计以及蓝图设计均为独立完成



关卡概述

场景主题： 工业港口 & 飞艇

关卡类型： 线性流程 / 第三人称 / 冒险 & 解谜

玩家机制规则： 玩家按住**鼠标中键**之后可以使用冰冻技能冰冻和改变物体的运动

核心乐趣： 通过使用冻结能力改变物体的运动从而解决关卡中的谜题，通过掌握冰冻的时机和熟练利用机关从而使得玩家获得强烈的成就感和掌控感

叙事背景： 玩家扮演的主角为一个旧工业时代的底层幸存者，出生在飞艇港口附近的一个小城镇。但是由于异常寒潮的入侵，主角所在的城镇和港口都因为寒潮的入侵而沦落，而主角也因为寒潮的入侵而意外获得了冰冻的能力。在崩坏的城市生活一个月后，主角意外得知了飞艇港口还停留着一个老式的工业飞艇以及收到了当年因为寒潮而分离的家人从曙光主城发来的残缺信号，于是主角决定重新回到港口启动飞艇前往曙光主城。

关卡剧情

在工业文明濒临崩坏的末日时期，异常寒潮吞没了边境地带，城镇与飞艇港口在极寒中被遗弃。主角原本只是出生在飞艇港口附近小城镇的底层幸存者，在寒潮降临那一夜失去了原本的生活，也在灾难中意外获得了能够冻结物品和机械的能力。此后多年，他一直在崩坏的边境废墟中艰难生存，靠着零散遗物和残留下来的工业设施活下去。

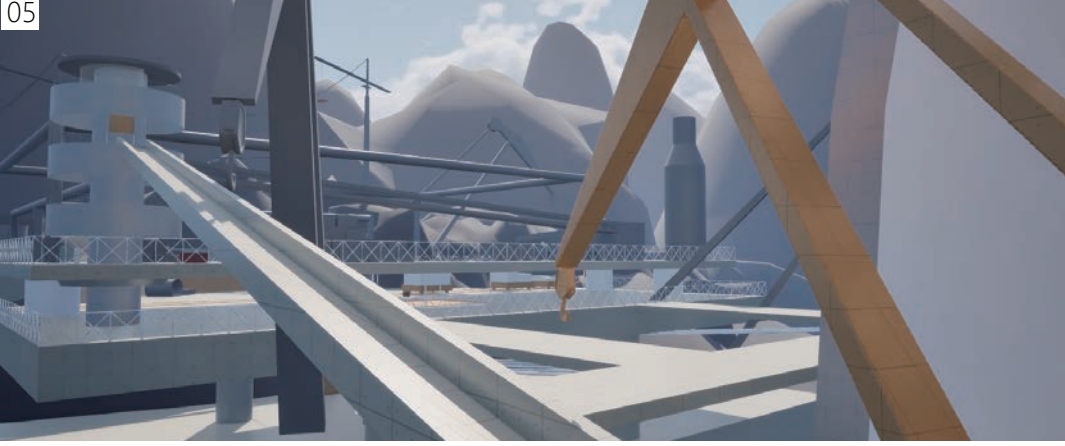
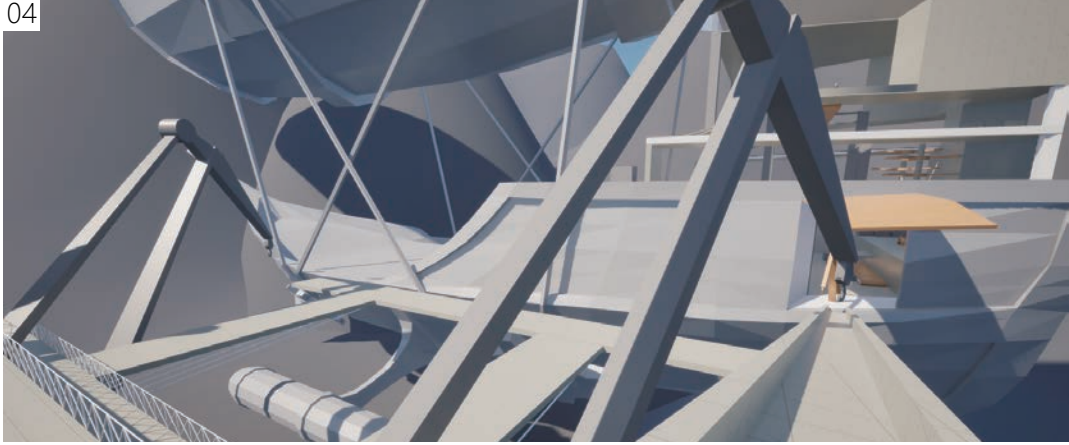
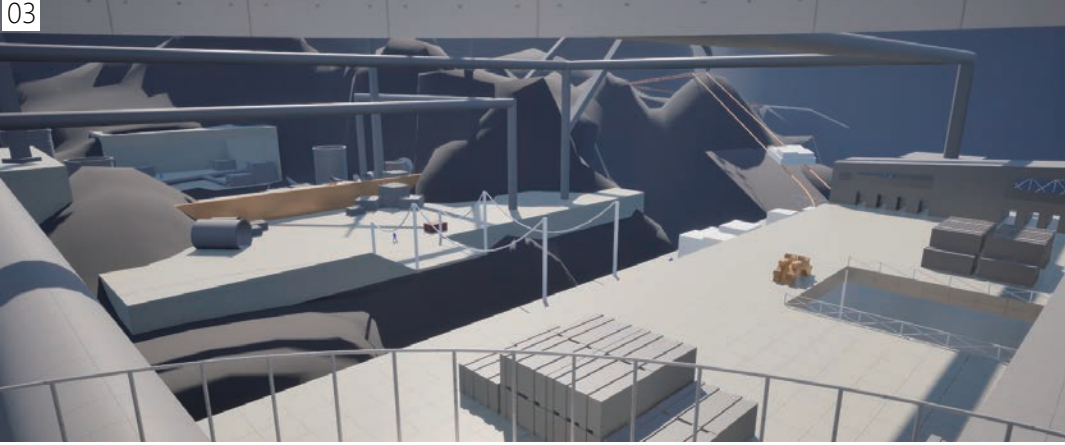
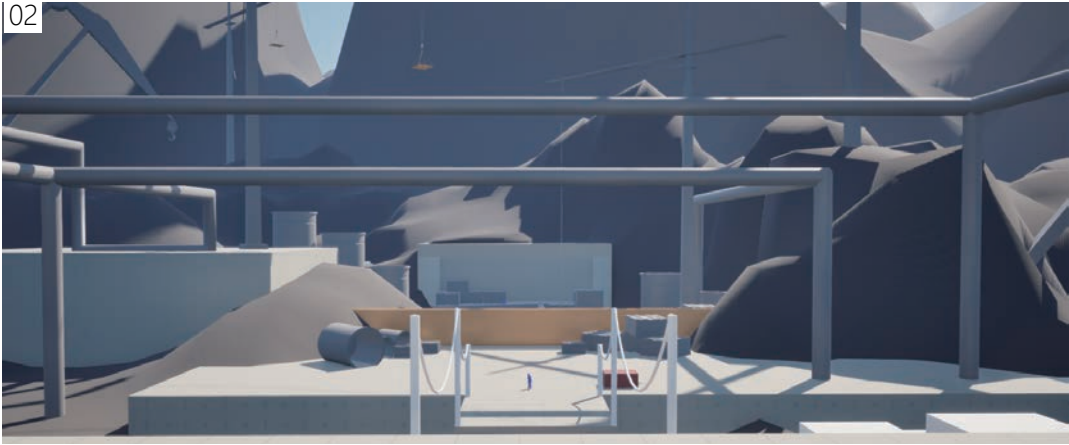
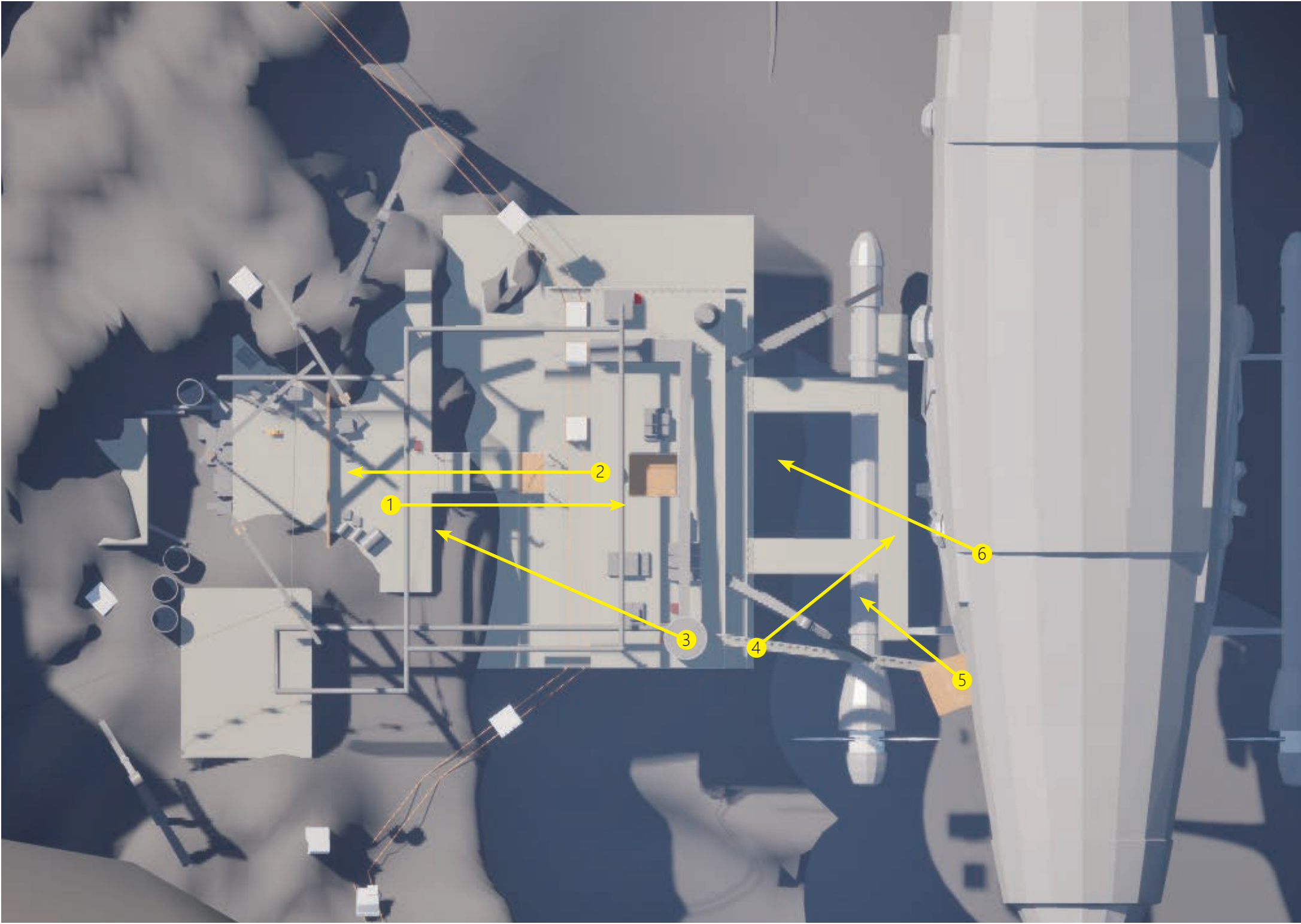
直到某一天，主角意外接收到一段来自“曙光主城”的残缺信号。虽然信号中的内容有所破损，但是却足以让主角当年在寒潮中与自己失散的家人，很可能在主城还活着。与此同时，主角还从残存记录中得知，在早就已经废弃的飞艇港口里，还停泊着一艘尚未完全损毁的老式工业飞艇。对于地面交通早已被寒潮断绝的城镇和港口废墟来说，这艘飞艇是前往曙光主城的唯一机会。

于是，主角重返那座被寒潮冻结、停留在过去的废弃飞艇港口。这里的一切都像被寒潮按下了暂停键，装卸吊臂仍停在工作位，熔炉熄灭，甲板冻结，驾驶室封锁，整艘飞艇被困在过去的瞬间。主角必须依靠自己的冰冻能力，让这艘沉睡多年的飞艇重新恢复运转。在激活飞艇的过程中，主角需要击败路途中残留在港口的机械守卫以及拥有飞艇最终控制权的机械驾驶长进行战斗重新启动飞船确定航向前往曙光主城。

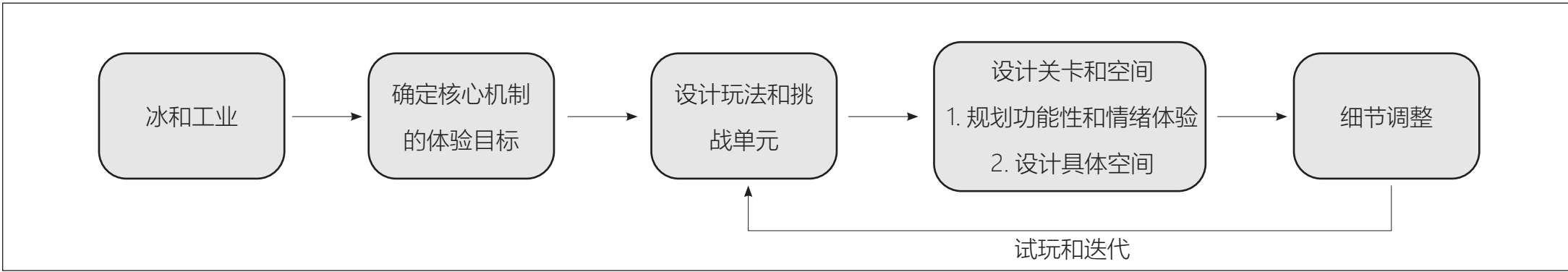
（部分剧情的补充由 AI 优化生成，故事剧情大纲为原创意）



POI 视角分析

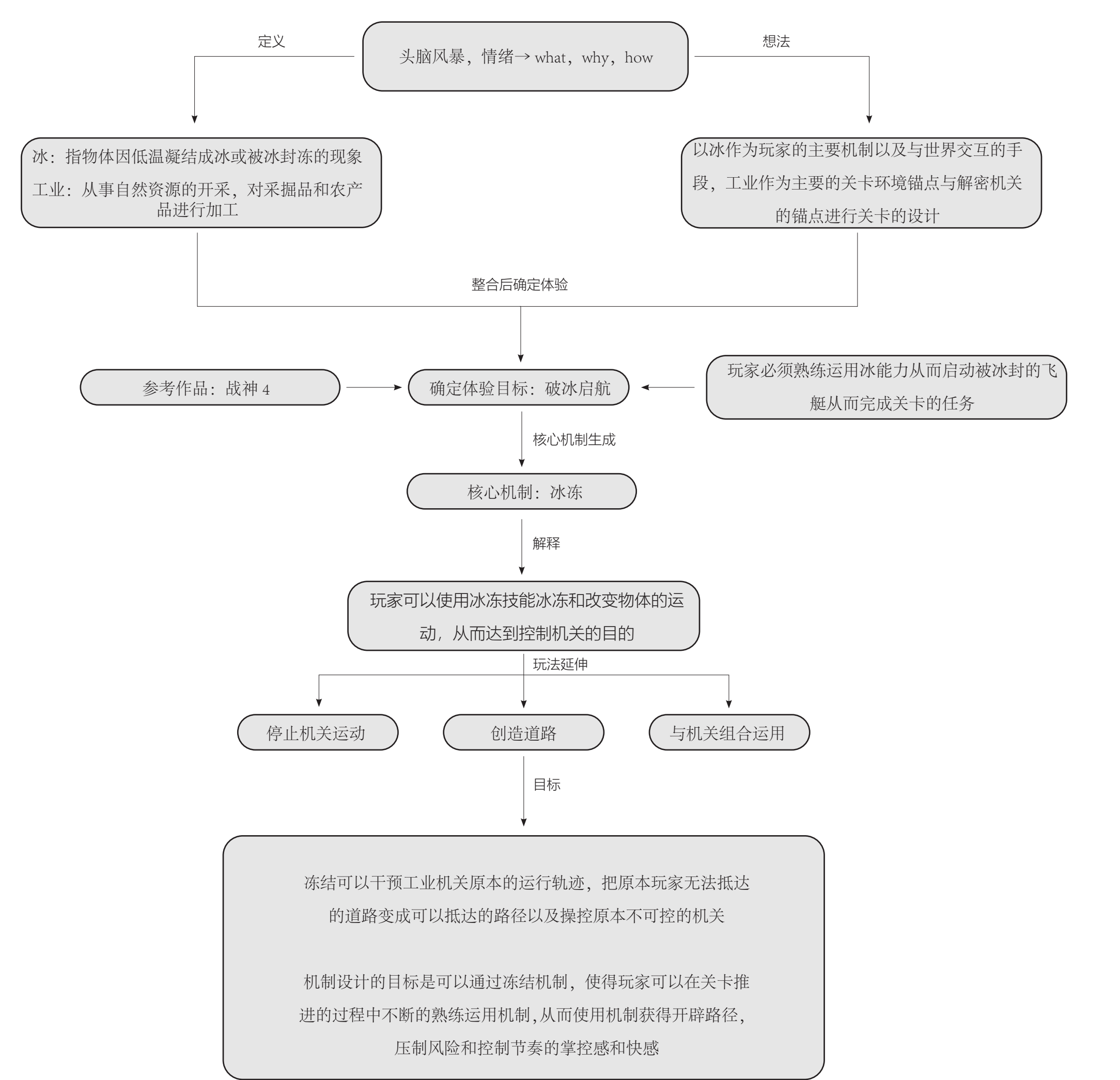


从主题机制出发，自上而下，逐渐细化



设计思路概览

STEP1 从情绪主题出发，确定体验目标，进而确定核心机制及延伸玩法



STEP2：结合场景主题，设计玩法和挑战单元，并将其“符号化”

机制和挑战单元：从机制出发，设计最小的玩法和挑战单元，作为构建复杂谜题的原型

符号化：用固定符号暗示相关机制，让玩家遇到符号即产生条件反射，以此学习谜题解法

冰冻机制：

给玩家的能力： 玩家可以使用冰冻技能冰冻和改变物体的运动

相应的挑战： 冰冻机制的挑战在于玩家对于冰冻时机的判断、以及在时间和怪物的压力之下对于冰冻能力和机关特性的运用

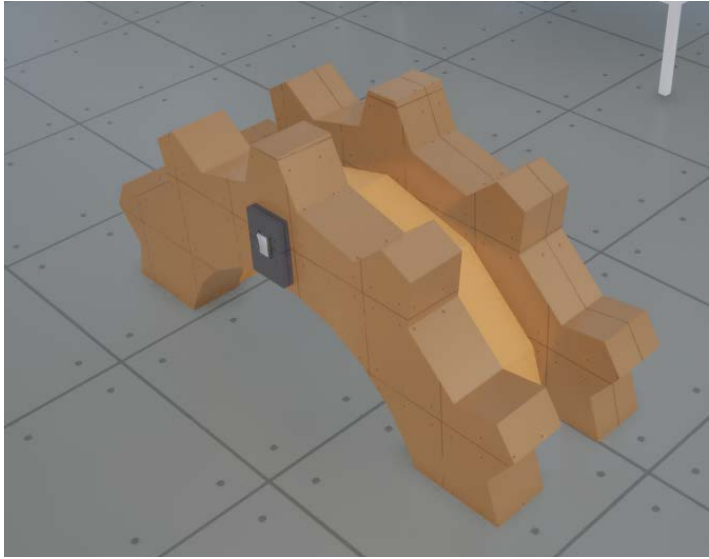
符号： 橙色的可交互机关和可冰冻机关，在冰冻之后会转为蓝色



橙色的可冻结传输带机关



蓝色的以冻结传输带机关



橙色的可交互开关

STEP3：规划关卡功能性 / 情绪体验、设计关卡流程和空间

关卡初步规划：对每一小节的教学内容、玩家情绪体验做初步规划

LV1：3min，熟悉基本操作；认识工业机关元素，尝试使用冰冻机制解密；

LV2：5min，进一步熟悉冰冻机制，加入冰冻顺序解谜元素，进一步熟悉机制和验证能力；

LV3：10min，加入冰冻时间元素，进一步考察玩家抓住时机冰冻的能力，在最后的 BOSS 关综合校验玩家对于冰冻机制的运用

情绪体验： 不断上升，张弛有度

- 1. 更宽广的视野 / 更多样的冰冻合作运用 / 更极限的时间管理 => 不断上升的紧张感和刺激情绪
- 2. 在复杂的解谜过后设置简单的情绪释放环节

关卡进阶规划： 结合关卡的工业主题来设计具体元素

确定了适合作为验证能力的物品（吊机、吊桥、矿车、传输带，风扇等）， 玩家游玩的空间（港口、飞艇装货区、飞艇驾驶室等）

具体流程设计、关卡空间设计：

把上述“单元性”设计串联起来

- 1. 规划空间尺度
- 2. 设定终极目标
- 3. 设置玩家动线、布置次级目标
- 4. 在合适的位置布置谜题和解法
- 5. 进行颜色，材质等特性区分，确保玩家能够注意到视觉符号

STEP4：细节调整

验证关卡引导性，调整逻辑一致性和关卡流畅度：

如玩家是否能关注到主要目标，动线是否合理，关卡难度是否太高无用路程是否太多，跳跃台阶的高度是否一致等

关卡总地图



飞艇地图

飞艇一层

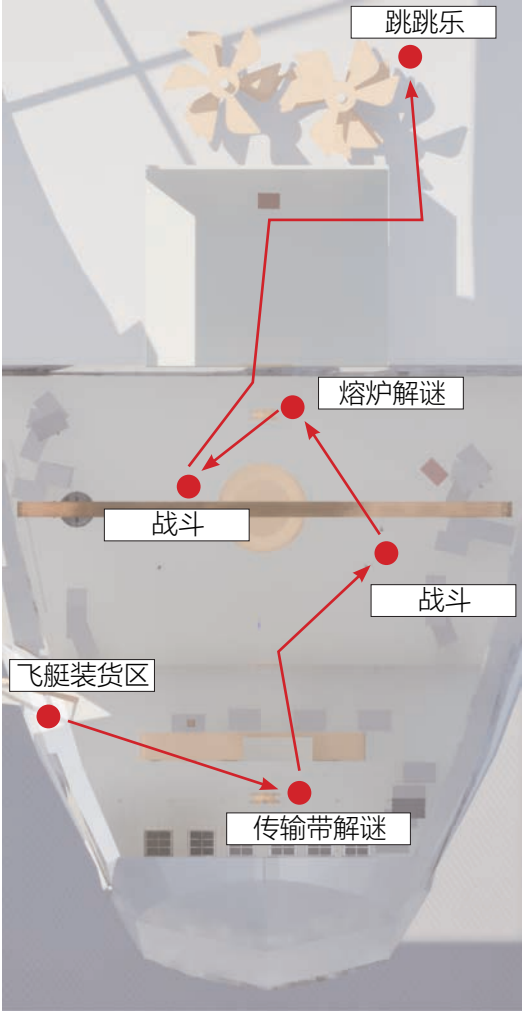
飞艇二层

飞艇三层

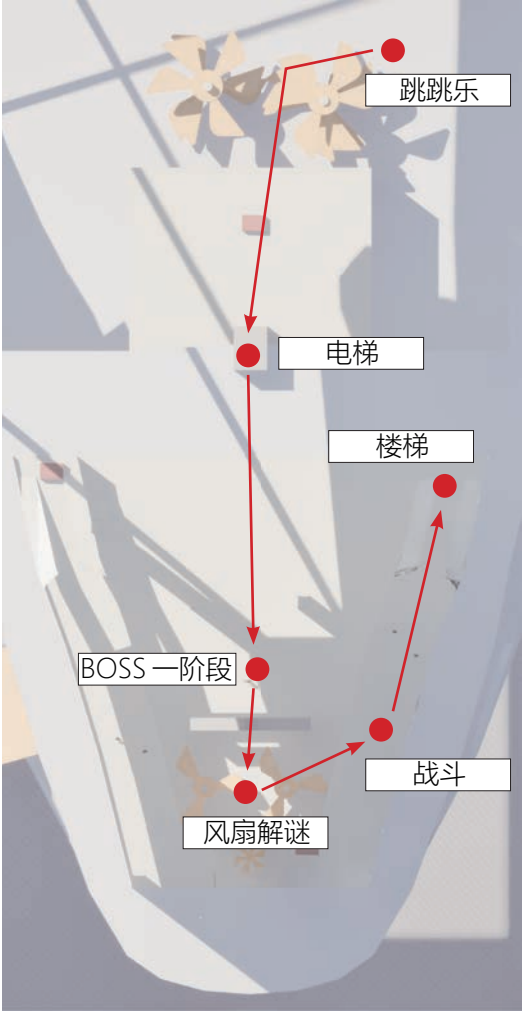
飞艇四层



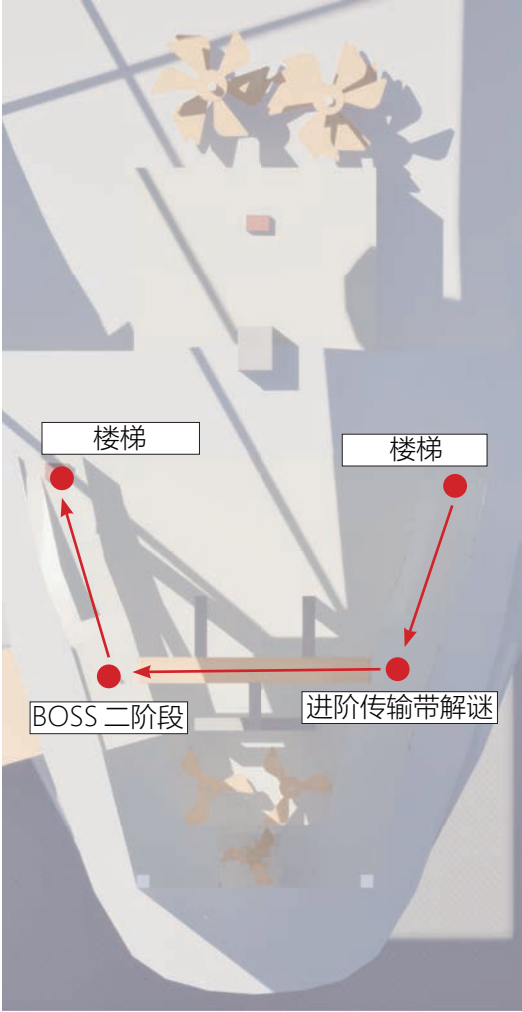
飞艇地图解析



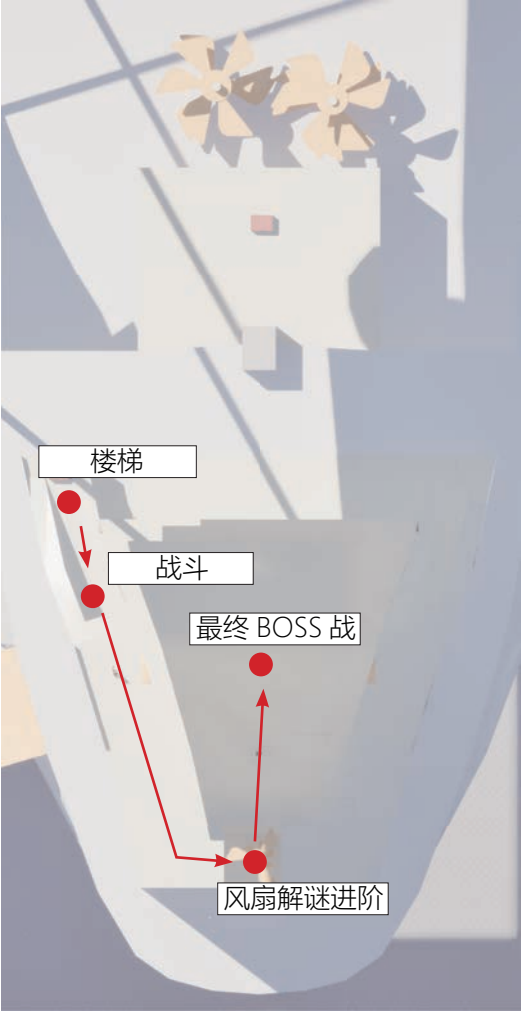
飞艇一层



飞艇二层



飞艇三层



飞艇四层

第一关：港口入口和装货区域



平面图 01

定位：3min；新手教学关；

引入机制和教学内容：

基本操作：移动、跳跃、冰冻机制的基础运用

冰冻机制基础：初步学会使用冰冻机制停止机关运动

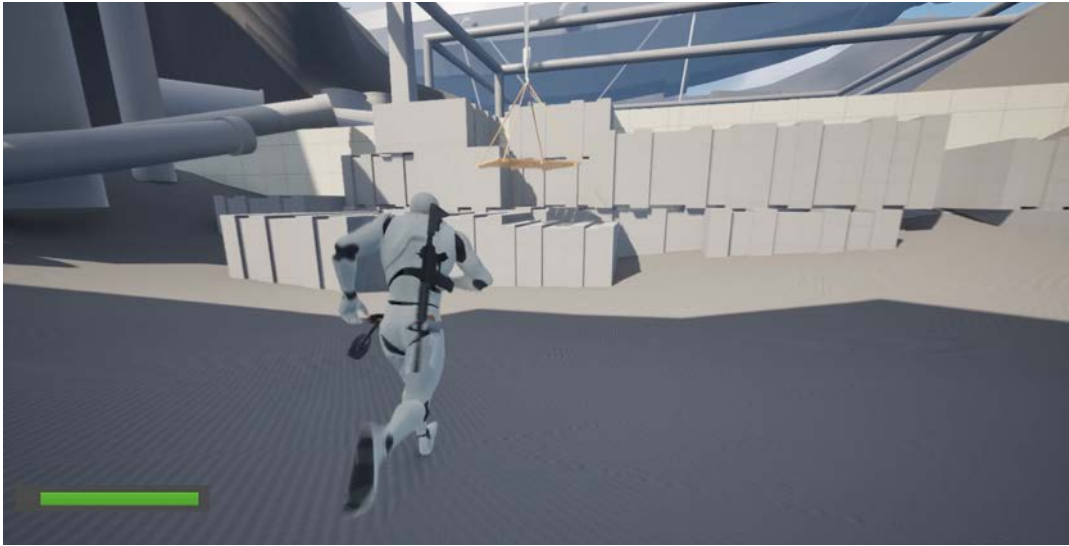
认识可互动的视觉符号（**橙色**可交互机关与蓝色的冻结机关）

情绪体验：学习基础的移动操作 -> 对室外空间的期待 -> 来到室外，情绪舒缓 -> 学习新能力，探索欲上升 -> **挑战1** 吊机解谜挑战 -> 挑战成功感到愉悦 -> 来到上层空间进行探索 -> 打开大门 -> **挑战2** 与机械守卫的战斗 -> **情绪高峰：**击败机械守卫进入吊桥区域

第一关：场景介绍



Scene01 玩家出生在室内的港口货运仓库区域，沿着视觉的方向，玩家可以看见室外的港口装货区域和吊机机关



Scene02 玩家继续前进会发现前方的区域被集装箱给占满了，在这里会向玩家介绍和锻炼所拥有的机制，玩家需要运用机制和使用吊机机关达到高处的港口装货区

吊机机关：吊机会不断重复的上升和下降，一个上升和下降的来回为 4s，玩家可以对使用冰冻机关对其冰冻的时间为 3s



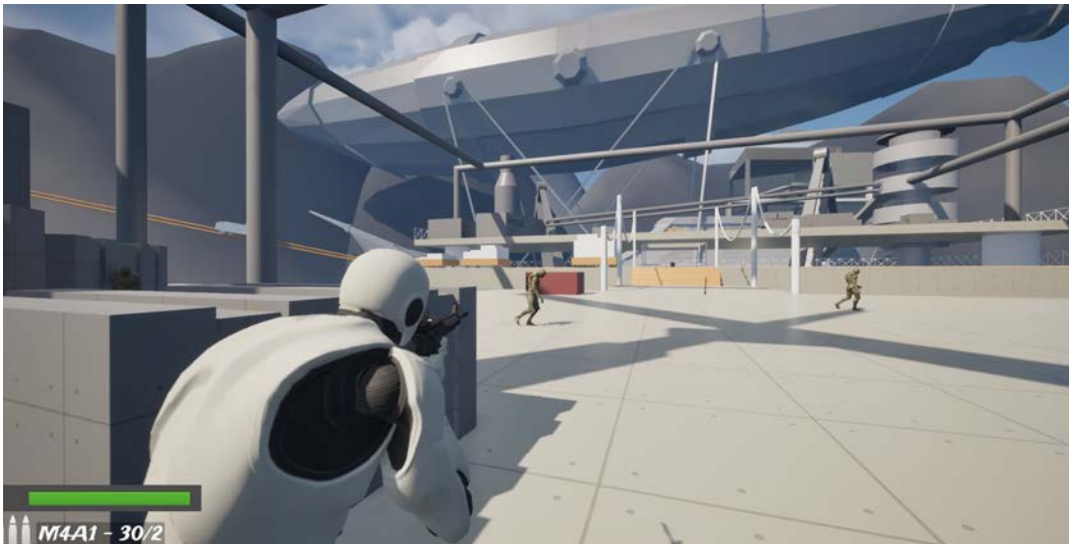
Scene03 玩家需要使用机制对于吊机机关进行冰冻，吊机机关冰冻之后，可以趁机关冰冻的时间跳上机关，在机关恢复运行之后，在达到高处的瞬间跳向港口装货区从而抵达高处

冰冻机制：玩家可以对机关和物体使用冰冻机制，使得物体和机关的运动进行短暂的停止或者停摆



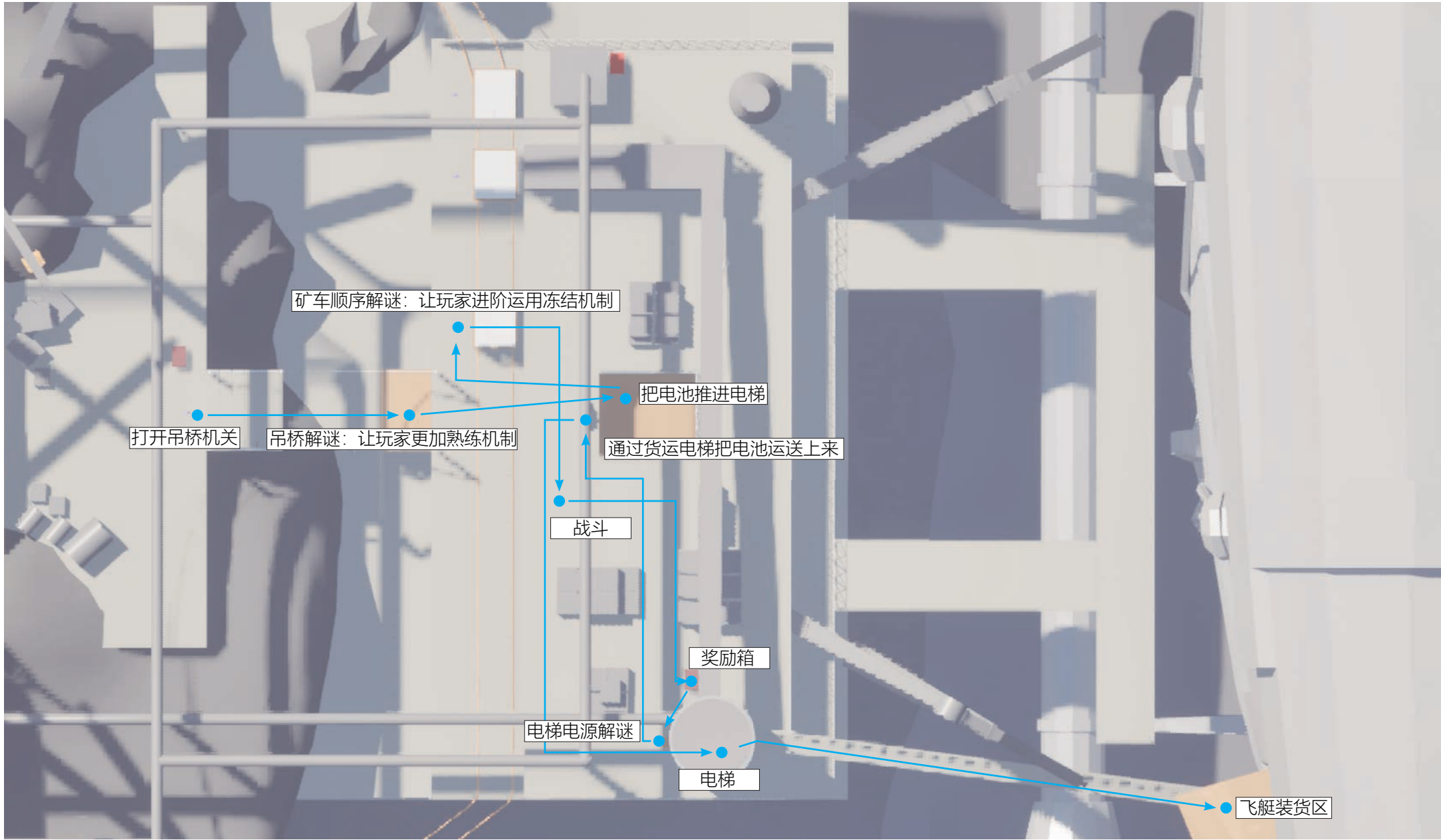
Scene04 跳到港口装货区之后，玩家会发现一个拉杆机关，这里教导玩家拉动拉杆机关可以开启机关的概念。拉动拉杆机关之后，通完港口入口区的大门会下降，玩家便可以穿过大门前往港口入口区

拉杆机关：当玩家拉动拉杆机关之后，原本停止的机关会开始运动



Scene04 到达港口入口之后，玩家可以发现远处的飞艇本体，暗示玩家接下来要前往的目的地，接下来玩家会发现守卫在入口的机械守卫仍在运作，玩家需要击败机械守卫拿到奖励箱完成第一个关卡

第二关：飞艇港口区域



平面图 02

定位：5min；综合运用关；

冰冻机制和教学内容：

冻结的应用：冻结机关运动

冻结的进阶应用：通过冻结的顺序以及规划机关的运动解谜

认识视觉符号：橙色的机关

情绪体验：

进入港口入口 -> 挑战 1 吊桥冻结解谜 -> 挑战 2 矿车时序解谜 -> 挑战 3 战斗 -> 奖励收集，愉悦 -> 挑战 4 电梯电源解谜

-> 搭乘电梯前往高炉高处 -> 通过货运通道进入飞艇装货区

-> 情绪高峰：搭乘电梯和货运通道前往飞艇

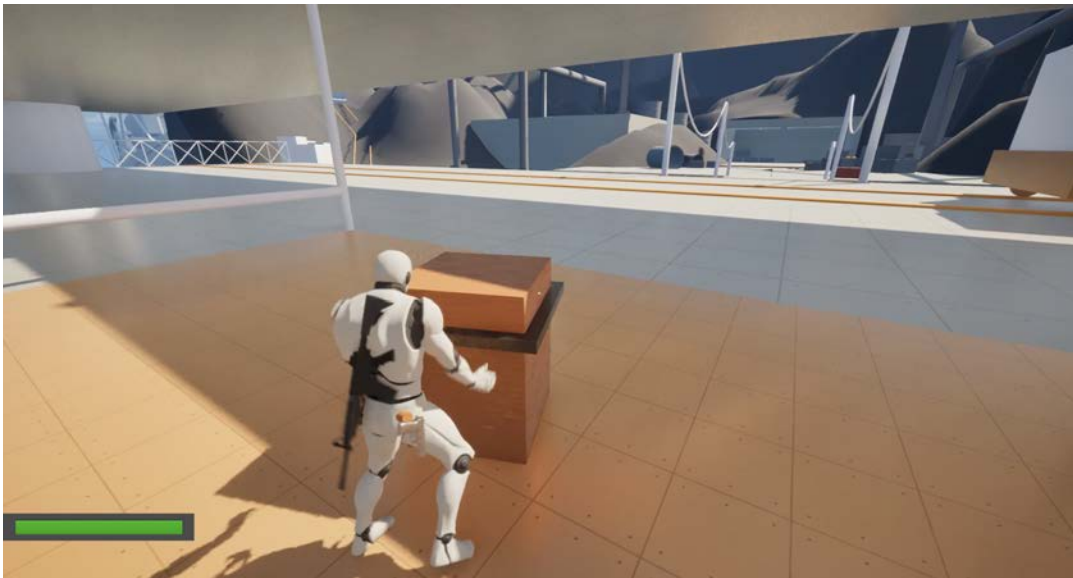
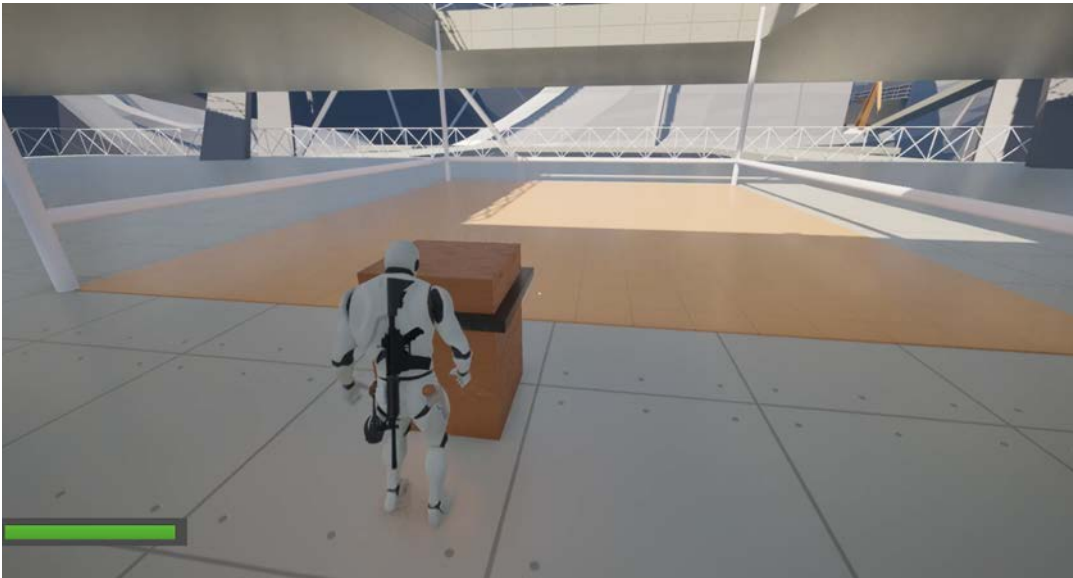
同时，玩家会期待飞艇的内部关卡，强化玩家的期待感

第二关：场景介绍



Scene01 结束港口入口区的战斗后，玩家可以看到一个拉杆。启动拉杆之后，吊桥会因为设施的老化不断的重复运动着。玩家需要在这个时候利用冻结机制，在吊桥与路口接驳的瞬间使用冻结，冻结住吊桥的运动，从而进入港口区域。这个解谜的目的是让玩家更加熟悉对于冻结机制的运用。

吊桥机关：吊桥会不断的摇摆，摇摆来回为 4s，玩家可以对使用冰冻机关对其冰冻的时间为 6s



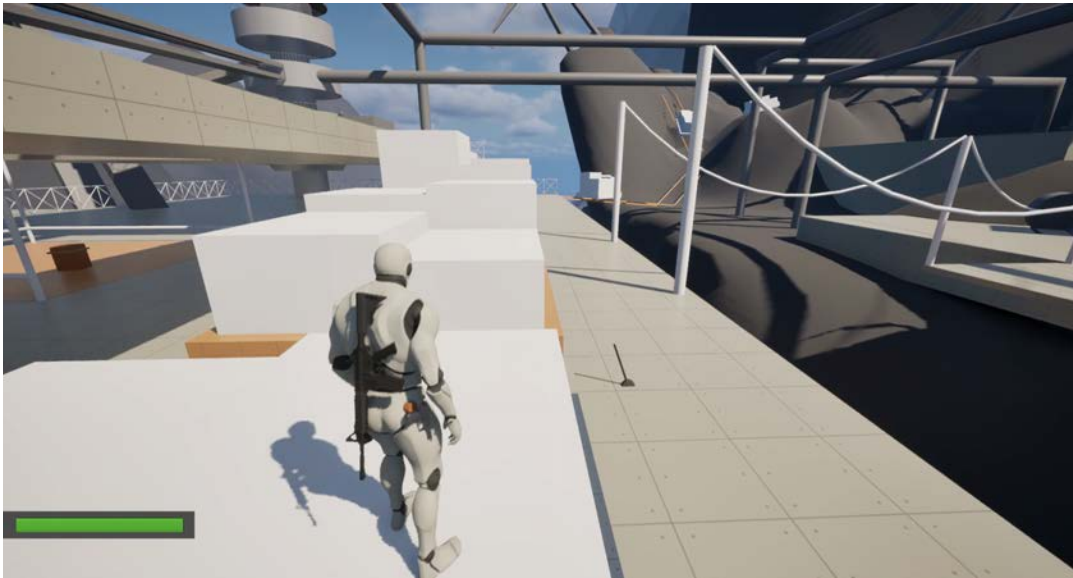
Scene02 到达港口区域后，玩家的会被面前的一个电池组件给吸引住，玩家需要把电池搬进货运电梯中，为后面的电梯电源解谜做准备

电池：启动电梯的重要组成部分之一



Scene03 搬运完电池后，玩家重新回到港口区域，玩家需要通过拉动拉杆启动矿车，并且把矿车使用冻结机制冻结在相应的位置。这一个关卡考验玩家对于冻结机制冻结物品的顺序和时机的考验，让玩家学会冻结机制的进阶运用

矿车：当玩家拉动拉杆后，矿车会启动，玩家使用冻结机制可以永远冻结矿车的运动



Scene04 玩家使用冻结机制吧所有的矿车停在相应的位置之后，玩家便可以通过矿车形成的道路前往港口二层了



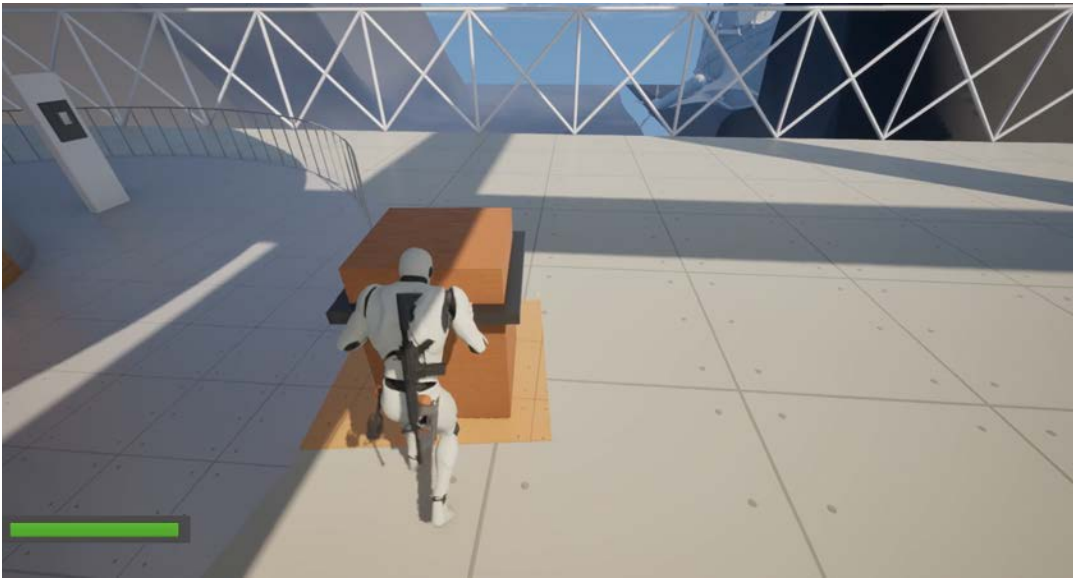
Scene05 到达港口二层之后，玩家会发现守卫在高炉附近的机械守卫，玩家不会机械守卫以及高炉和管线吸引前往高炉电梯区域，解决完机械守卫之后，玩家可以看到一个奖励箱，形成正反馈



Scene06 到了高炉电梯之后，这里会提醒玩家因为电梯缺少了电源无法运行，这个时候要求玩家去寻找电源。玩家会突然想起之前在港口一楼搬运到货梯上的电池，于是前往启动货运电梯 *高炉电梯：由于年久失修，处于缺乏电力的状态下，需要去寻找电源重新开启*



Scene07 到达货运电梯区域后，玩家需要按一下按钮启动货运电梯，把带你吃运输上来。玩家需要使用冻结机制冻结货运电梯的运动，避免电梯返回一楼 *货运电梯：电梯启动之后，会到达二楼后返回一楼，玩家使用冻结机制可以永远冻结住电梯*

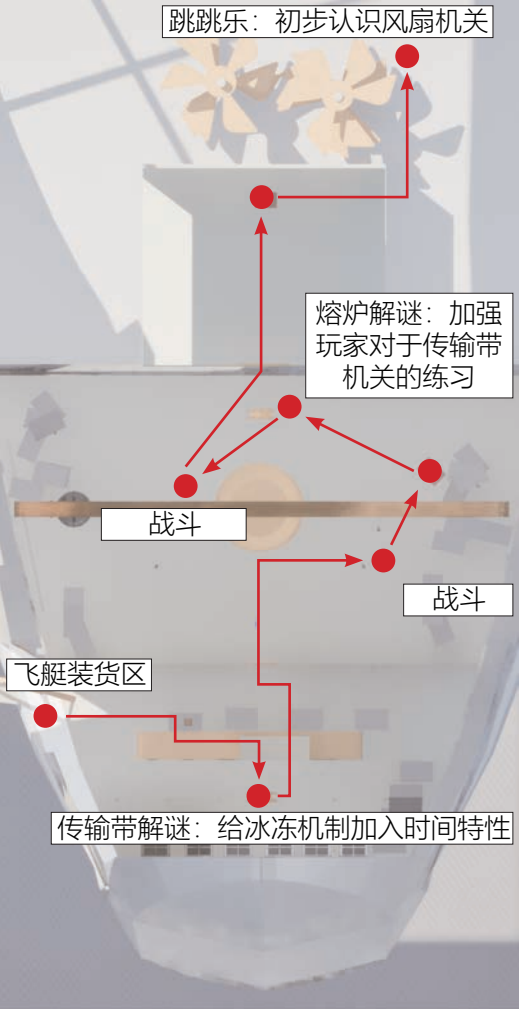


Scene08 玩家冻结货运电梯之后，便可以推着电池到达高炉电梯，把货运电梯运到正确位置激活高炉电梯

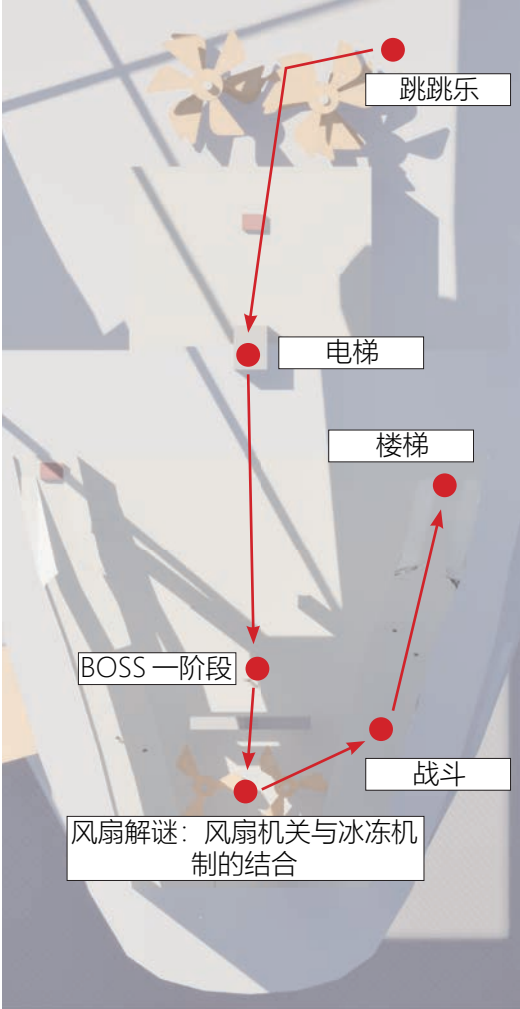


Scene09 激活高炉电梯之后，玩家便可以乘坐高炉电梯去往高层，然后通过高处的货运通道前往飞艇装货区

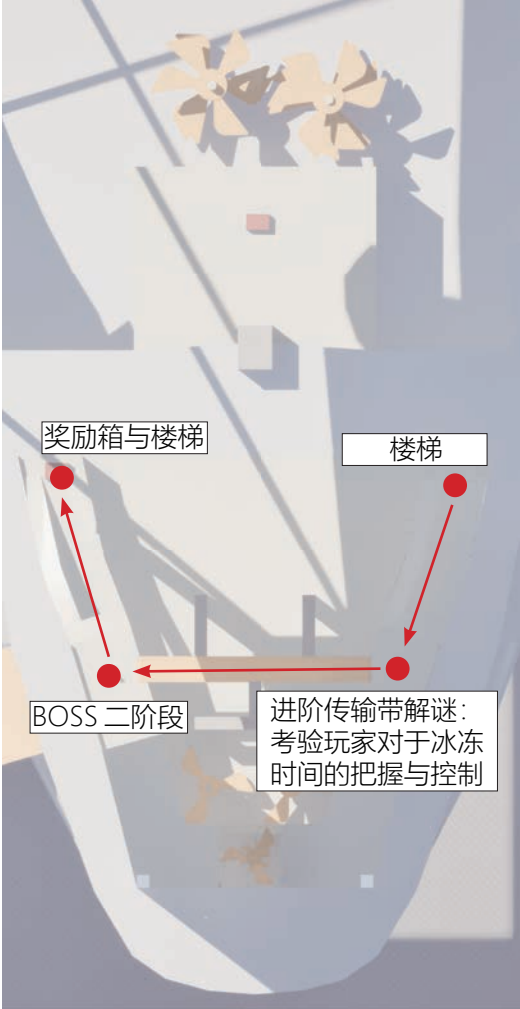
第三关：飞艇区域



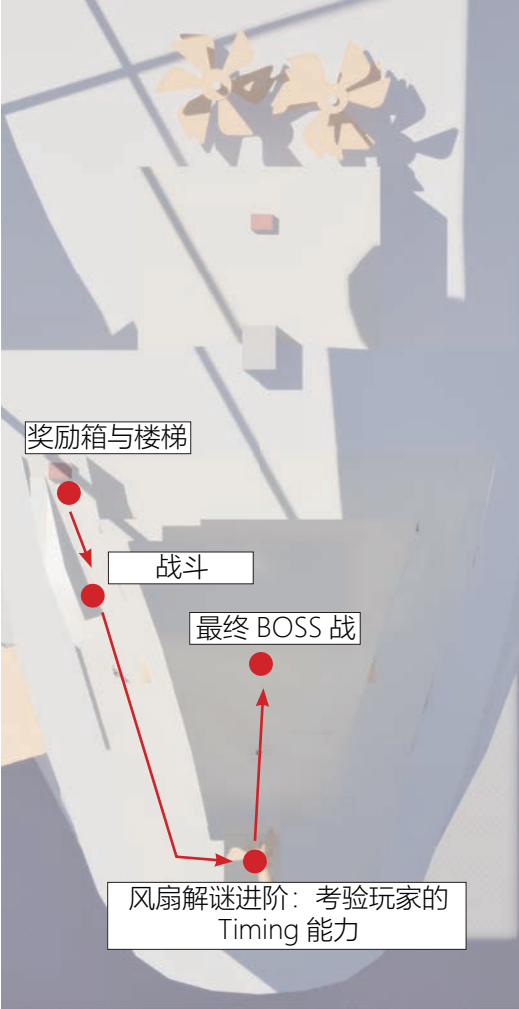
飞艇一层



飞艇二层



飞艇三层



飞艇四层

定位：10min；综合运用关；

引入机关和教学内容：

冰冻机制和教学内容：

冰冻的应用：通过冰冻控制机关

冰冻的进阶应用：使用冰冻能力结合时间从而达到控制机关的作用

认识视觉符号：**橙色**的机关开关

情绪体验：

进入飞艇装货区域 -> 学习新机关，愉悦 -> **挑战 1** 传输带解谜 -> 解谜成功，成就感 -> 战斗 -> **挑战 2** 熔炉解谜 -> 熔炉启动，进行战斗
-> 进入飞艇甲板区，开阔感 -> **挑战 3** 跳跳乐 -> 刺激感 -> BOSS 一阶段 -> **挑战 4** 风扇解谜 -> 战斗 -> **挑战 5** 传输带进阶解谜 -> **挑战 6** BOSS 二阶段
-> **挑战 7** 战斗 -> **挑战 8** 风扇进阶解密 -> **挑战 9** 最终 BOSS 战
-> **情绪高峰：** 击败 Boss 启动飞艇前往主城

第三关：场景介绍

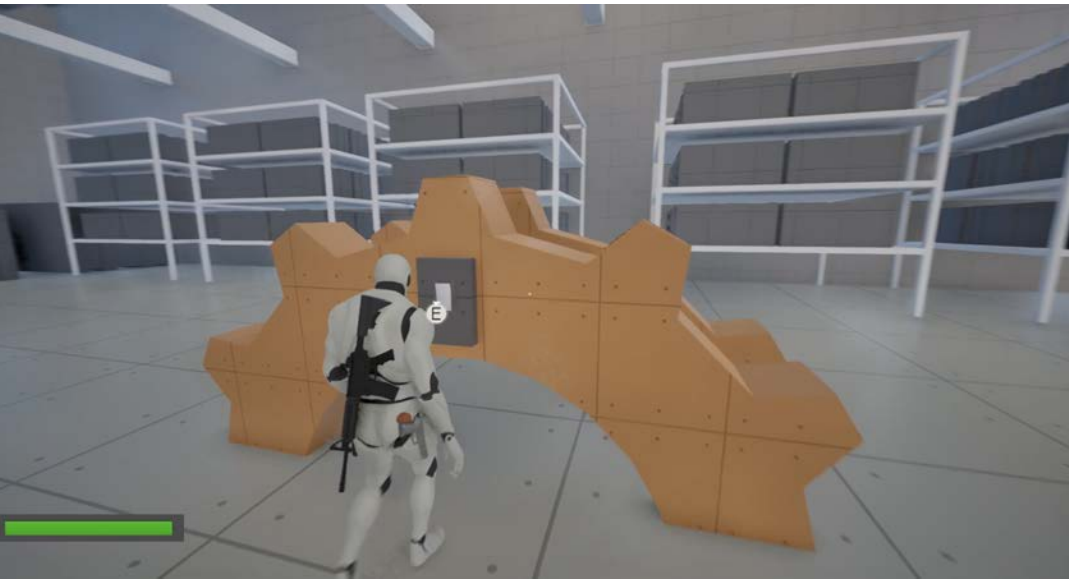


Scene01 玩家进入飞艇装货区之后，会了解到启动飞艇需要关闭舱门以及回收搬输货物的机械臂，于是玩家便需要到装货区二楼找到关闭舱门的机关。这个时候会介绍新的机关——传输带，玩家需要灵活运用传输带进入二楼

传输带：当玩家或者是物品站在传输带上的时候，玩家和物品会不断的向前运动。但玩家使用冻结技能的时候可以停止传输带运动 6s



Scene02 玩家在装货区可以看见一个箱子，玩家需要使用箱子，结合传输带，上到二楼的平台。玩家需要先冰冻传输带的运动，然后推动箱子到传输带，再跳到箱子上。最后在箱子靠近平台的瞬间冻结传输带从而爬上平台抵达二楼



Scene03 玩家抵达二楼之后，可以看见一个按钮，按住按钮之后会飞艇舱门会关闭，机械臂也会收回。这个时候飞艇会播报提醒玩家飞艇进入待航状态，要求点燃飞艇的动力熔炉



Scene04 这个时候玩家可以回到一楼，打开前往熔炉中心的大门。打开大门之后，玩家会遇到守卫熔炉中心的机械守卫并发生战斗



Scene05 战斗结束之后，玩家需要拉动拉杆，启动运输燃料的传输带。启动完时候玩家会被运动的燃料桶吸引目光看到宝箱并且前往拾取



Scene06 玩家到达奖励箱区域，领取完奖励之后，在玩家回头后会发现一个机关位于身后，于是玩家便会前往机关区域



Scene07 玩家会到达机关区域之后，会发现这个是一个燃料投放机关。玩家需要在传输带传输燃料桶到熔炉位置之后，冻结传输带的运动并且按下按钮投放燃料。

熔炉解密：玩家需要在传输带运送燃料桶到熔炉中心的时候，冻结传输带并且投放燃料。在燃料数量到达三个的时候，熔炉会重新启动



Scene08 当玩家燃料投放三个的时候，熔炉会重新启动，并且熔炉平台会向下移动，露出下层空间。玩家这个时候会发现下层空间的机械守卫。玩家需要解决机械守卫前往下层空间



Scene09 玩家解决机械守卫到达下层空间之后，可以看到通往甲板区域的大门。在甲板区域玩家可以看到一个奖励箱，领取完奖励箱之后玩家向旁边走可以看到一个静止的风扇形成的跳跳乐。玩家可以通过跳跳乐到达高层的空间



Scene10 玩家抵达高层空间后会看到一个奖励箱奖励玩家完成跳跳乐形成正反馈，之后玩家可以搭乘通往驾驶室的电梯前往驾驶室一楼



Scene11 到达驾驶室一楼之后，最后的 BOSS 驾驶长会出现阻止玩家前往驾驶室。驾驶长可以控制飞艇上的所有机关，玩家击败驾驶长一阶段之后，驾驶长会跑到驾驶室三楼。原本静止的风扇也开始旋转起来，玩家需要通过使用冻结能力，冻结风扇的运动，抓住时机前往二楼
风扇：风扇会不断的进行旋转阻挡玩家攀爬，玩家可以通过使用冻结能力冻结风扇的运动从而爬到风扇上，风扇的冻结时间为 6s



Scene12 到达驾驶室二层之后，玩家可以发现一个奖励箱，领取之后玩家会继续前进发现 BOSS 召唤出来的机械守卫，玩家需要解决机械守卫从而到达驾驶室三楼



Scene13 到了驾驶室三楼之后，玩家会发现 BOSS 会在玩家对面不断的使用传送带运输炸药过来，玩家需要使用冻结技能冻结炸药的运动从而顺利的抵达 BOSS 身边。这里验证玩家对于冻结机制的综合运用，玩家需要抓住时机以及观察炸药投放顺序从而抵达 BOSS 身边
进阶传输带炸药机关：BOSS 投放炸药的时间是 1s 一个，在玩家使用冻结技能之后，BOSS 会有 6s 无法投放炸药。并且由于 BOSS 的干扰，玩家对于传输带的冰冻时间下降为 3s。玩家需要抓住冰冻和 BOSS 投放炸药 3s 的空隙来到 BOSS 身边



Scene14 玩家穿过传输带就可以看见 BOSS 了，玩家打败 BOSS 之后，BOSS 会触发最后的三阶段，跑到顶层驾驶室中，玩家需要到达最终的驾驶室击败 BOSS。继续向前走，玩家会被一个奖励箱吸引视线前往右侧二楼区域



Scene15 拿到奖励箱之后，玩家继续向前可以看到 BOSS 召唤的机械守卫，玩家需要打败他们继续向前。继续向前玩家可以看到一个风扇管道。



Scene16 到达风扇管道区域之后，玩家会发现三个不断旋转的风扇，玩家需要使用冰冻技能冰冻正在选择的风扇，然后抓住实际利用脚下风扇产生的推力抵达高处。这一关主要考察玩家对于冰冻技能运用的准度以及 Timing 的能力

进阶风扇解谜：玩家需要使用冰冻技能，连续冰冻三个风扇。并且在风扇暂停的 6s 内迅速使用脚下未停止的风扇抵达高处



Scene17 到达顶层驾驶室之后，玩家便可以看到最终阶段的 BOSS，玩家会与 BOSS 进行最终的决战并且击败 BOSS。最后玩家需要选定飞艇的行驶航向，前往主城

网络资源备注

- 1. 游戏内全部音效
- 2. 模型包：飞艇的外观模型
- 3.UE5 插件：AGLS 插件，Ultra Dynamic Sky 插件

有设计但是未完成部分

- 1. 关卡的飞艇启航过场动画
- 2. 游戏剧情语音

关卡演示视频链接

https://www.bilibili.com/video/BV1oTXzBvEyA/?vd_source=a5eda7b9ea9f0a926555ae9111afa36d

Demo 文件下载链接

链接: <https://pan.baidu.com/s/1emY-DE7bj1rTNEXMgYHenw?pwd=4n5p> 提取码: 4n5p