

游戏策划书

关卡设计

关卡设计在后面可能视开发进度而调整

关卡详细解释可能出现在地图草稿中

Part 1 视觉

Phase 1 (2min, Difficulty : 1)

纯黑白视角 (2色)

收集品1 —— “好眼力”

编号	位置	作用	名字
1-1	Room1	打开Room1-2门锁	枚举法
1-2	Room2	打开Room2-3门锁	家具形状
1-3	Room3	在Room3解锁Phase2	吊灯透视
1-4	Room3	在Room3解锁Phase2	高度决定眼界I
收集品1	Room1	收集品	好眼力

1-1：枚举法

一位数密码，可以让玩家试出来，也可以让玩家无论输入什么都能打开

1-2：家具形状

进入Room2后，发现左边的物品呈现“9”字，右边的物品呈现“8”字，门锁密码为“98”

门锁上最好呈现一个方向（例如画一个箭头），不然反过来也可以解读为“86”

1-3：吊灯透视

进入Room3后，回头看发现天花板的灯管连在一起是一个“48”

1-4：高度决定眼界I

只有蹲下才能看到底下有块板子，在Phase1可以看见它是“97”

将4897输入之后，Phase1的灯会亮，随后视角变为256色灰度图视角

收集品1：“好眼力”

在Room1X处可以发现藏在衣柜后面的收集品

Phase 2 (6min, Difficulty : 3)

编号	位置	作用	名字
2-1	Room1&2	关掉Room1-3的灯光，以看见电视机反光	整理衣服
2-2	Room3	在Room3解锁Phase2	电视机反光
2-3	Room3	在Room3解锁Phase2	高度决定眼界II
收集品2	Room3	收集品	强迫症

黑白视角(256色灰度图)

2-1：整理衣服

Phase1灯亮后，洗衣机的提示响了，随后可以打开洗衣机，将衣服按照从小到大的顺序装进衣柜中，装完之后播放BGM

2-2：电视机反光

装完衣柜后BGM响起，灯全部关上，此时能通过反光看见电视机上的数字，这是解锁Phase2的第一个密码

2-3：高度决定眼界II

重新观察Room3桌子底下的板子，在Phase2可以看见它是"51"（上面涂了不同的颜色，颜色深浅不一样）

收集品2：“强迫症”

仔细观察发现这种语言是一种奇特的拼音文字，每个字都有偏旁部首组成，在Room1键盘上可以发现对应的组成部分，然后通过比较Room3中书本的顺序可以得出每本书应该在的位置

Phase 3 (8min, Difficulty : 4)

编号	位置	作用	名字
3-1	Room3	打开Room3-4门锁	转译文字
3-2	Room1&3	打开谜题3-3的灯	寻找颜色
3-3	Room4	查询谜题3-4所在城市	光影
3-4	Room4	找到对应的街区号	象棋的隐喻
3-5	Room4	找到对应的楼栋号	环境影响认知
3-6	Room2	找到3-7中的线索	花盆
3-7	Room4	找到对应楼层号，打开Room4-5门锁	基本算数
收集品3	Room4	收集品	双刃剑

3-1：转译文字

打开电视机后上面写了一串文字（Phase1&2看不见电源），需要用Room1打开电脑后的搜索功能得出

3-2：寻找颜色

进门后出现一排开关，需要打开与Room1灯管上、Room3板子上、电视上出现过的所有颜色的灯

3-3：光影

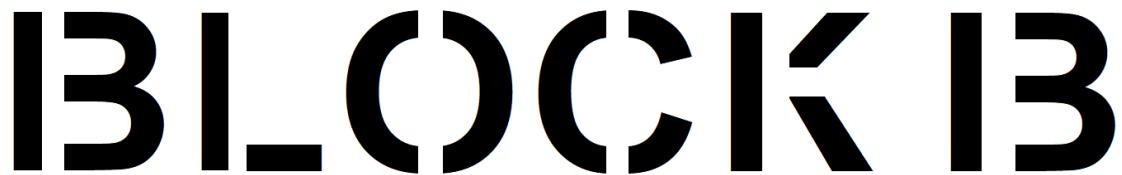
能看到影子呈现某个数字，代表目的地所在城市，输入智能屏幕查看对应城市的地图

3-4：象棋的隐喻

仔细发现正确的地图上有个长得像国际象棋里王后的建筑，对应的坐标是D1，因此需要寻找的建筑物的街区号便可以知道

3-5：环境影响认知

包含博物馆的建筑物顶上写着"BLOCK B"，实际上是"BLOCK 13"，仔细看地图的其他部分能发现BLOCK1-BLOCK12



3-6：花盆

将花盆移动到合适的位置，可以打开抽屉，抽屉里有一封信，暗示这个世界数字采用16进制

3-7：基本算数

能数出来楼层在某一层，将城市号，街区号，楼栋号，楼层号输入传送门，大门打开

收集品3：“双刃剑”

在3-3中将图像切换成黑白模式，再打开特定光束，可以获得一块拼图

Part 2 听觉

Phase 4 (10min, Difficulty : 5)

这一部分旨在塑造“听觉影响人的心理感受”这一主题，场景限定为带有恐怖气氛的医院，气氛通过破旧的设施和音效渲染。

医院的装修应与正常的医院大抵相同。

编号	位置	作用	名字
收集品4	Room5	收集品	穿模BUG
4-1	Room6	探索地图	进入医院上半区探索
4-2	Room6	探索地图	进入医院下半区探索
4-3	Room6	进入道场	杂物堵塞
4-4	Room6	打开安全出口	神火融冰
收集品5	Room6	收集品	遁入黑暗

收集品4：穿模BUG

在Room 5入口用一面白布当作墙壁，收藏品藏在墙壁后面。细心的玩家应该会发现这面“墙壁”弧度与前面的房间不相同。

4-1：进入医院上半区探索

从Room5可以进入电梯，但是电梯没有到正确的楼层，到了正确的楼层的上面一楼。

走廊两侧挂了一些比较诡异的画。走廊的灯是敞亮的，出电梯后电梯门一直开着。电梯门口有两盆盆栽。

进入大门，起初只能探索医院上半区，前台通往下半区的门是锁住的，此时药房靠近上方的后门是锁住的，钥匙在CCTV房中。

在CCTV房，可以通过按按钮打开医院下半区的大门。

男厕所旁边的阴影区域被杂物挡住了路，上面写“男厕所维修中，请使用无障碍厕所”。

E1：安全出口被杂物挡住了。

4-2：进入医院下半区探索

大厅是一个正常的医院大厅，员工储物柜旁边写着“非工作人员勿入”

通过大厅可以通过杂物间进入控制室。

4-3：杂物堵塞

控制室内有一个控制台可以控制杂物间的杂物移动，其中四个黑色的圆弧是不可移动的柱子，但是人可以沿着弧线通过。这里玩法类似移动方块让一个目标方块移出地图的玩法，不过最终目标是到达道场/空房。

只有控制室可以控制杂物间物体移动，人是推不动的。

这里通过移动能够创造的线路有大厅——控制室，控制室——空房，控制室——道场。

控制台上在这一阶段，空房的门是锁着的（显示为红色），其他几个门是开着的（显示为绿色）

4-4：神火融冰

道场里有一个魔法阵和一个屏幕（屏幕上是医院平面图，其中电梯旁边和CCTV房高亮）

玩家需要去电梯旁边和CCTV房分别收集一个东西放到这里

当玩家拿走其中一个东西时，开始播放诡异的BGM，灯光开始飘忽闪烁。

玩家再次进入CCTV房时，住院区大厅靠上方的门会自动关上并且锁上，玩家只能通过药房后门出去。

玩家经过电梯时，走廊灯光会闪烁然后熄灭，电梯灯会持续闪烁。

此时玩家再次进入控制室，将杂物间的路设置为通向道场，再次进入道场即可将魔法阵摆放好，然后冰块自己融化，下面有安全门的钥匙，打开E2的门后即可下楼梯走向下一关。

收集品5：“遁入黑暗”

再次进入控制室时，可以发现控制室的灯关了，但是控制台显示此时通向空房的门是绿色，即已经开启，如果玩家进入空房，会发现这是一间全黑的房间。如果玩家在空房内将空房的门关上，那么能在门背后发现收集品。

Phase 5 (10min, Difficulty : 8)

编号	位置	作用	名字
5-1	Room7	进入迷宫	节奏大师
收集品6	Room7	收集品	迷失于色彩缤纷

5-1：节奏大师

从楼梯下来后，应当是一个比较温馨的背景音乐和温馨的室内装潢，右手边是按了没反应的电梯。

前面有个屏幕，上面有个拍手的图案，随后通过简单的音游解锁大门。（先播放一段拍手的音频，跟音频拍出相同的节奏即可）

进入大门就进入了迷宫，迷宫外周的墙壁是不透明的，内部墙壁全部透明（类似于玻璃的效果），最中间的圆环中心有一个雕塑，方便玩家定位离中心的距离。迷宫外周的墙壁颜色是渐变的，参照色盘。离中心越近，BGM声音越大，方便玩家定位。

收集品6：“迷失于色彩缤纷”

收集品藏在迷宫中间，因为墙壁是透明的应该很容易看到。

Part 3 空间感

Phase 6(10min, Difficulty : 7)

编号	位置	作用	名字
6-1	Room8	打开Room8-9门锁	语言游戏
收集品7	Room8	收集品	语言达人
6-2	Room9	通过Room9	跑酷游戏
收集品8	Room9	收集品	好身手

中文版可以将门上的字换成“勿开此门”

6-1：语言游戏

操控射灯射到墙壁上，让灯光打在DONT上将其消除，变成了OPEN THIS DOOR，门自动打开。

收集品7：“语言达人”

操控射灯射到墙壁上，让灯光打在THIS上将其消除，变成了DONT OPEN DOOR，两个门都关上，从而拿到收集品

6-2：跑酷游戏

在Room9进行跑酷，除了起点和终点，在中间的跑酷台上，只要进行跳跃，重力场就会旋转90°，如果掉下去则会返回起点。

收集品8：“好身手”

在Room9跑酷到特定的平台上可以获得收集品，这类需要先向前跳八次，然后向后跳一次，然后向前跳四次拿到收集品，然后原地跳跃回到原来的路线上。

Room10是一个走廊，参考Visage，为了将重力场旋转回原来的位置。

Phase 7(15min, Difficulty : 9)

编号	位置	作用	名字
7-1	Room11	最终谜题第一步	时空压缩
7-2	Room8	最终谜题第二步	时空联结
7-3	Room1	最终谜题第三步	时空复制
7-4	Room12	最终谜题第四步	逃出时空

这里暂定三个部分的主题色为 Part1绿色，Part2红色，Part3蓝色，方便说明。

7-1：时空压缩

在Room11的控制台1用蓝色的线连接两个蓝色的节点，用绿色的线连接两个绿色的节点，此时Room11直接与Room8连通

7-2：时空联结

在Room8的控制台2用蓝色的线连通Room11和Room1，用绿色的线连通Room8和Room5，此时回旋楼梯中出现一条走廊（但是还未出现楼梯）

7-3：时空复制

在Room1的控制台3用两条蓝绿线连通两个回旋楼梯，此时回旋楼梯形成了一个无尽的盘旋向上/下的结构，同时有一条平层的走廊可以跨越蓝区和绿区

7-4：逃出时空

在Room1的电脑屏幕上发现提示，根据提示，视角向上一直朝着回旋向上的楼梯走，过一会就能听见声音越来越响的BGM，随后到达Room12。

Room12是一个全黑的房间，门关上后，只能听见BGM在响，此时眼前出现已经收集的收集品数。BGM停止后，游戏自动退出。

最后小黑屋（Room12）中，若玩家收集全成就，可以让BGM逐渐变小，然后展示下面一段话：

"1954年，心理学家贝克斯顿等人在实验室中进行了著名的“感觉剥夺实验”。他们在付给被试每天20美元的报酬后，让他们在缺乏刺激的环境中逗留，被试们被戴上特制的半透明塑料眼罩，手和臂上都套上了纸板做的手套和袖头，然后躺在隔音室中，听着空气调节器单调的嗡嗡声。

开始阶段，大部分被试都安心睡觉，或者思考问题。在几天后，大部分被试出现了注意力涣散、思维收到干扰等现象。他们不能正常思考、甚至出现幻觉、感到十分恐惧。随后他们被迫地停止了实验。

实验表明，感觉剥夺能够造成人的注意力涣散、思维混乱、知觉能力受损、造成焦虑、痛苦。"

不管有没有全成就，都会呈现这样几句话：

"感觉塑造人的知觉。"

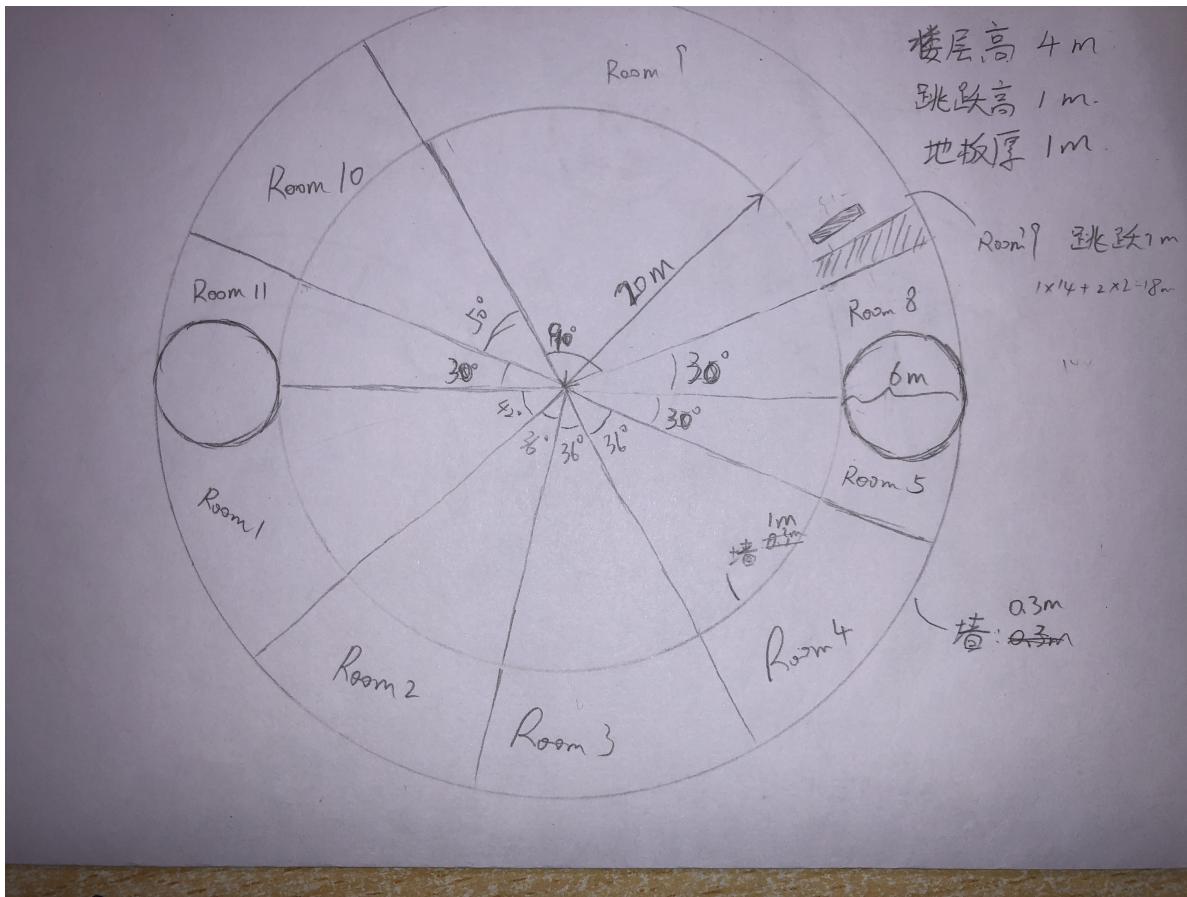
"感觉主导人的知觉。"

"感觉塑造大脑"

"人就是感觉。"

地图设计

整张地图：



Room 1 卧室

门：类似于商场里的自动门，向左右拉开，不要拉把的门

门锁：一位数密码（谜题1-1）

置物架：无关谜题，上面可以摆点生活气息物件

电脑桌：键盘和谜题有关（谜题3-1、收集品2），在Phase1，由于电脑桌和电脑都是深色的，因此和墙壁融为一体，Phase1看不见，Phase2看不见电源

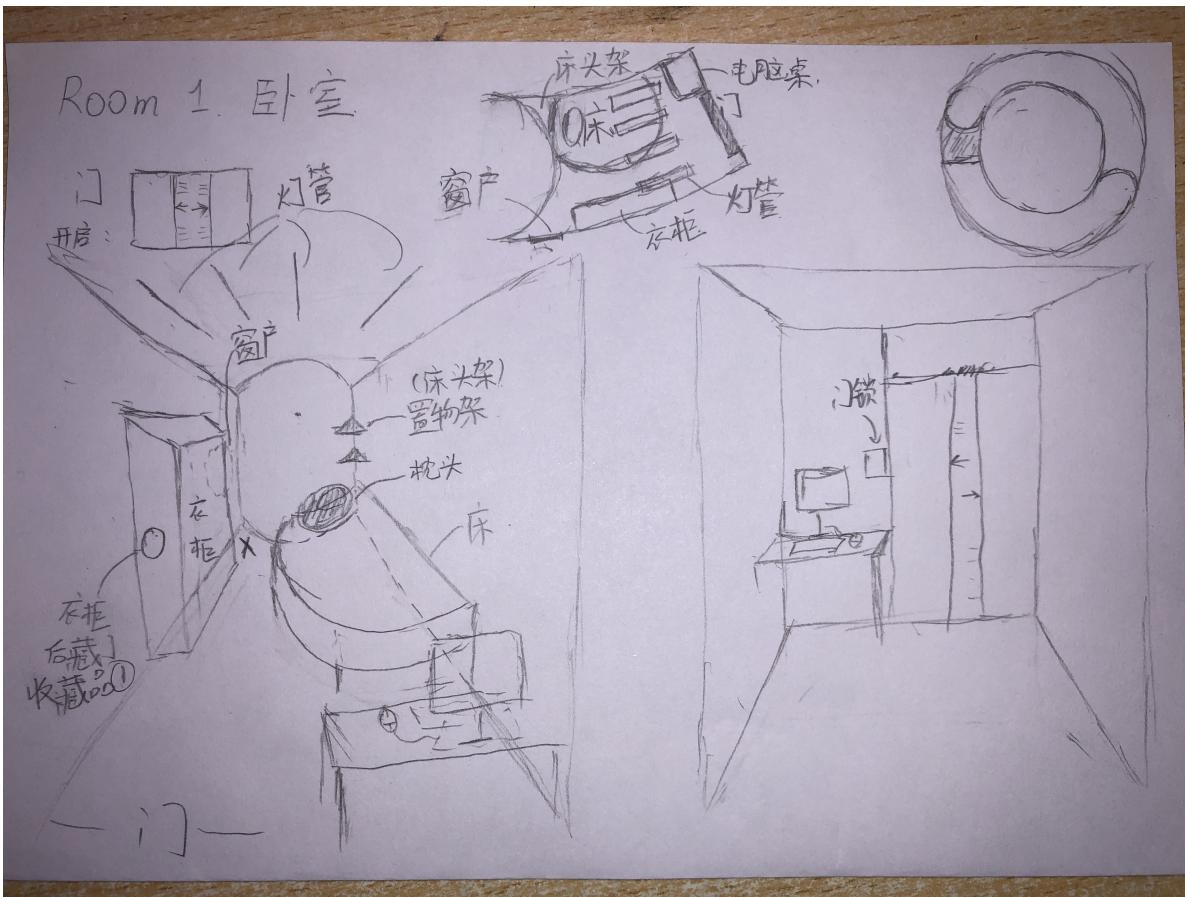
衣柜：打开后里面有些许衣服

收藏品1：衣柜后面藏了收藏品1（获得成就“好眼力”）：必须在X处才能看见

窗户：在X处可以看见窗户，不过在Phase1，外面是全白

床和枕头：与谜题无关

灯管：颜色和位置与后面的谜题有关（谜题1-3、3-2）



Room 2 起居室

灯管：和谜题1-3有关

卧室门：从卧室过来后一直保持开启状态

书房门：门锁在冰箱上，或者在地上（地上的话可以在两个数字之间添加一个向前的箭头，对谜题1-2有帮助）

洗衣机上面的问号：具体放什么东西与谜题关系不大（只与1-2有关），只需尽可能填满即可（本来想放烘干机但感觉有点多余）

洗衣机：与谜题2-1有关

灶台上可以放点东西

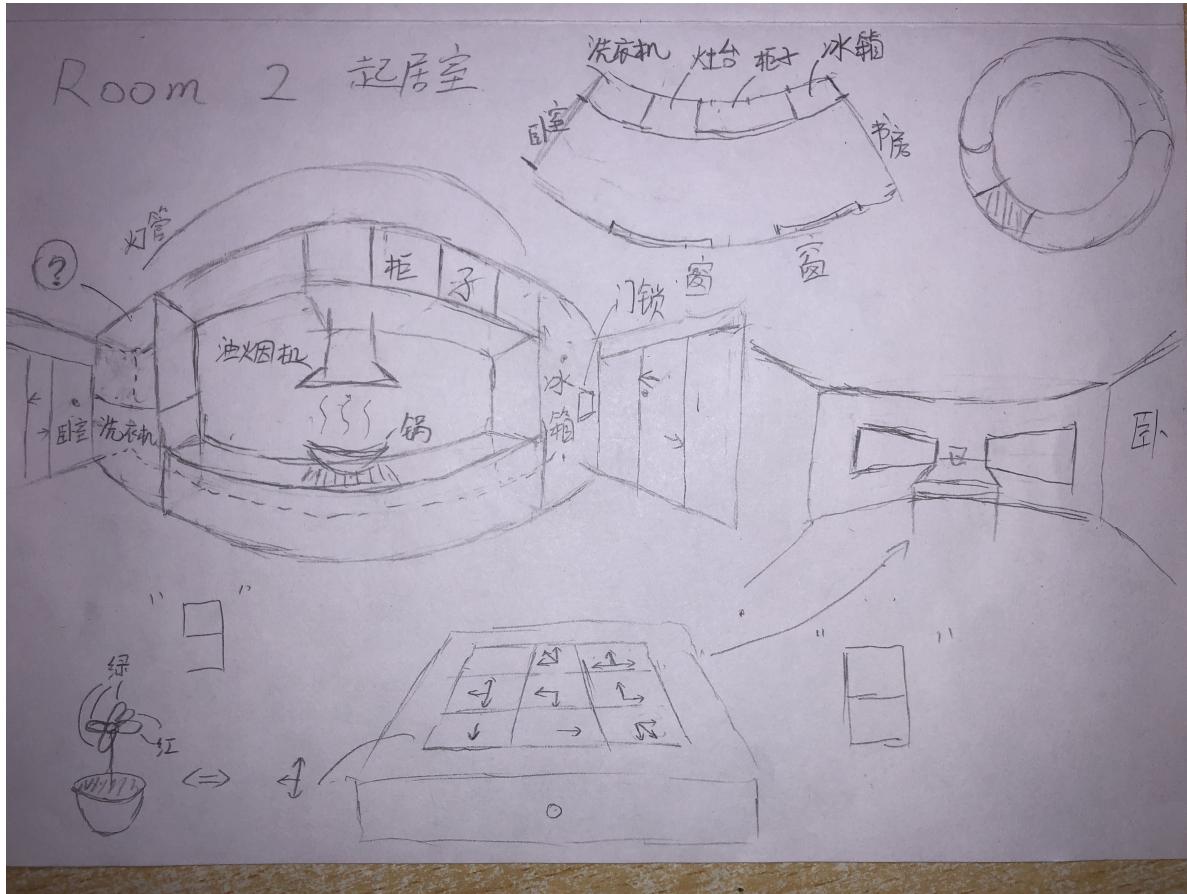
油烟机和锅：尽可能将中间填满，这里想用白气将"9"的中间一横填满

柜子、冰箱：只与谜题1-2有关

窗户：在Phase1，只能看到一片白色，Phase2开始可以看见太阳、外面的草坪和树（与后面的谜题有关）

下方图：解释谜题3-6，每朵花有红色和绿色的叶子，当移动花盆至绿色叶子都可以相连时，抽屉打开

抽屉打开后里面有一张信，从信里可以发现这个世界的地址表示方式，以及使用16进制



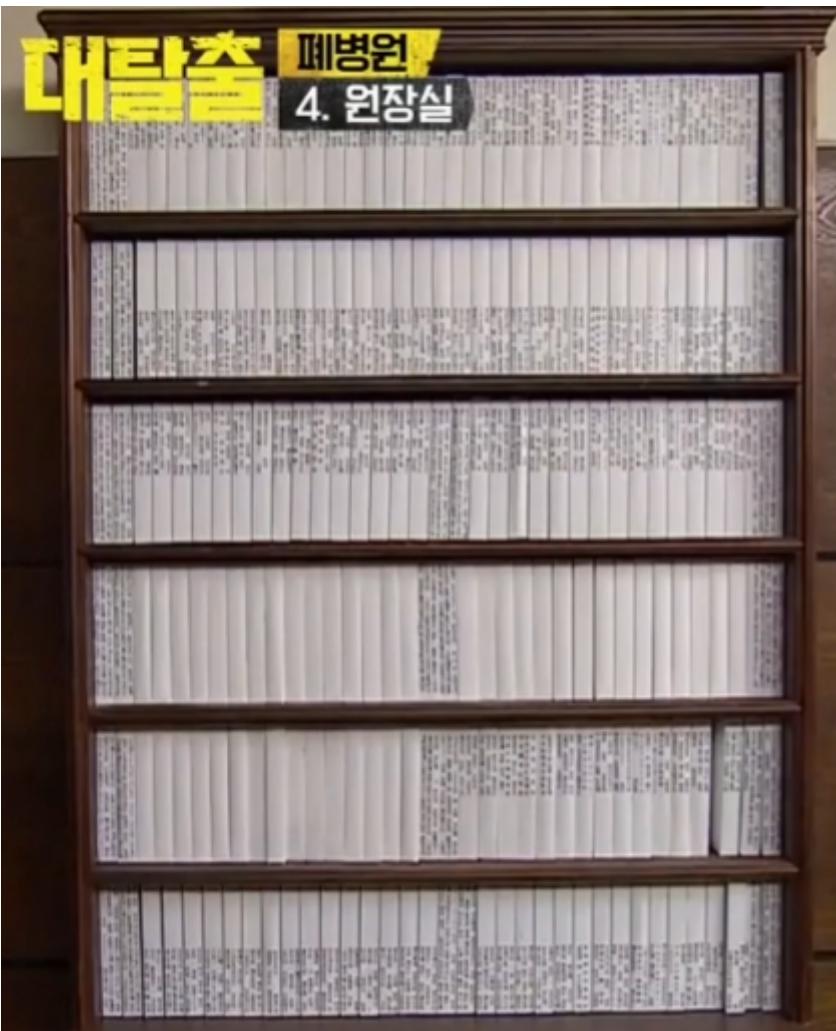
Room 3 书房

棋盘：带坐标编号的国际象棋棋盘，上面摆着相应的棋子，用于谜题3-4

窗：当灯关上时，通过窗能看到写在电视机屏幕上的电视机反光的数字

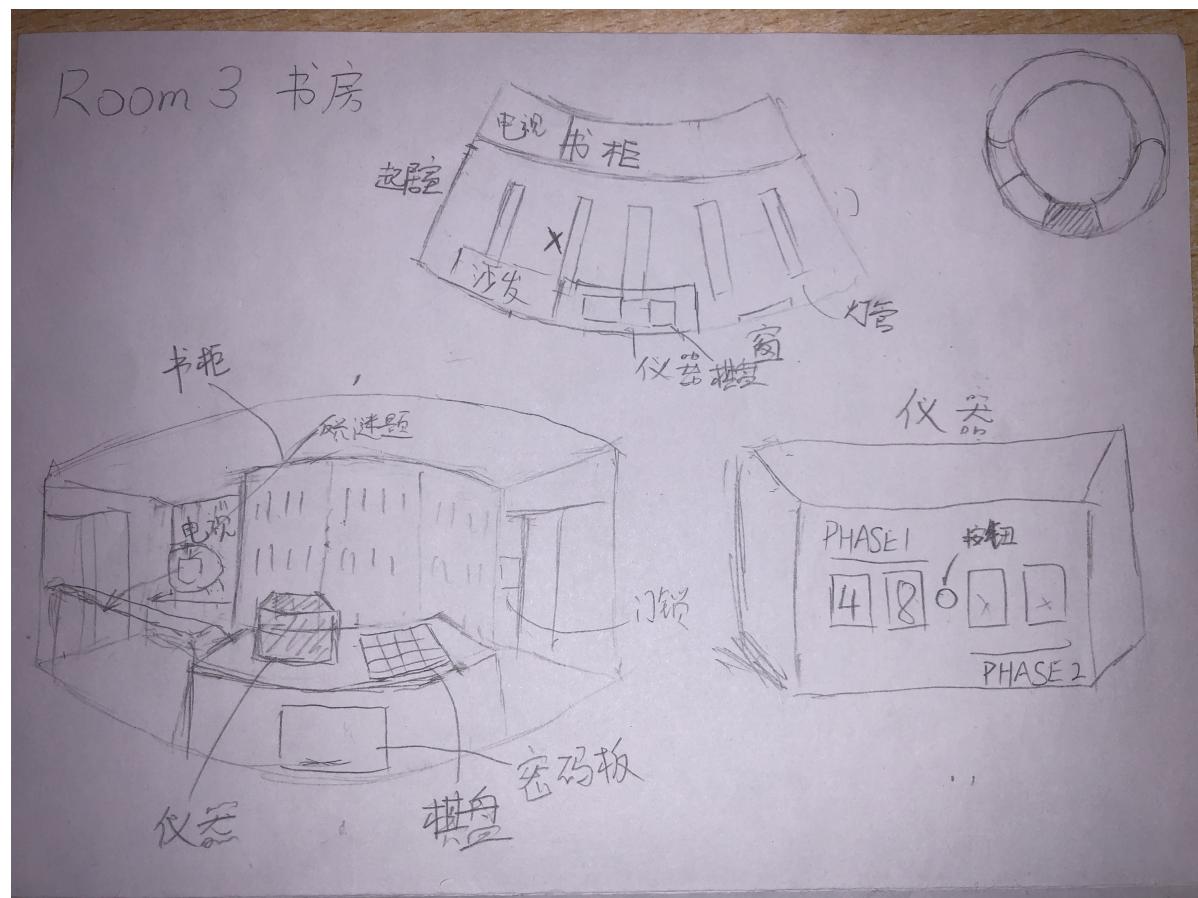
电视：Phase3才能看到电源，打开电视

书柜：一开始有零散的书散落在地板上，可以把书放回去，放回去之后呈现一个收集品的形状（例如拼图，可以参考下图：）



仪器：输入四个数字后按下按钮进入Phase2，输入四个数字后按下按钮进入Phase3

沙发：空间合理化



Room 4 大厅

这个大厅的设定是，在未来世界里，人们出门可以通过输入目的地直接传送至对应楼层

这里背景故事设定是需要去某个博物馆

板2是播放动画，或者展示一张图画 表示博物馆所在楼栋和楼层

解释下谜题3-5：大概写成这样的形式：

板1可以输入城市编码查询对应的城市地图，设定是博物馆所在的城市俯瞰图里有一个跟国际象棋皇后&国王一样的公园，因此可以得出博物馆的对应区块。

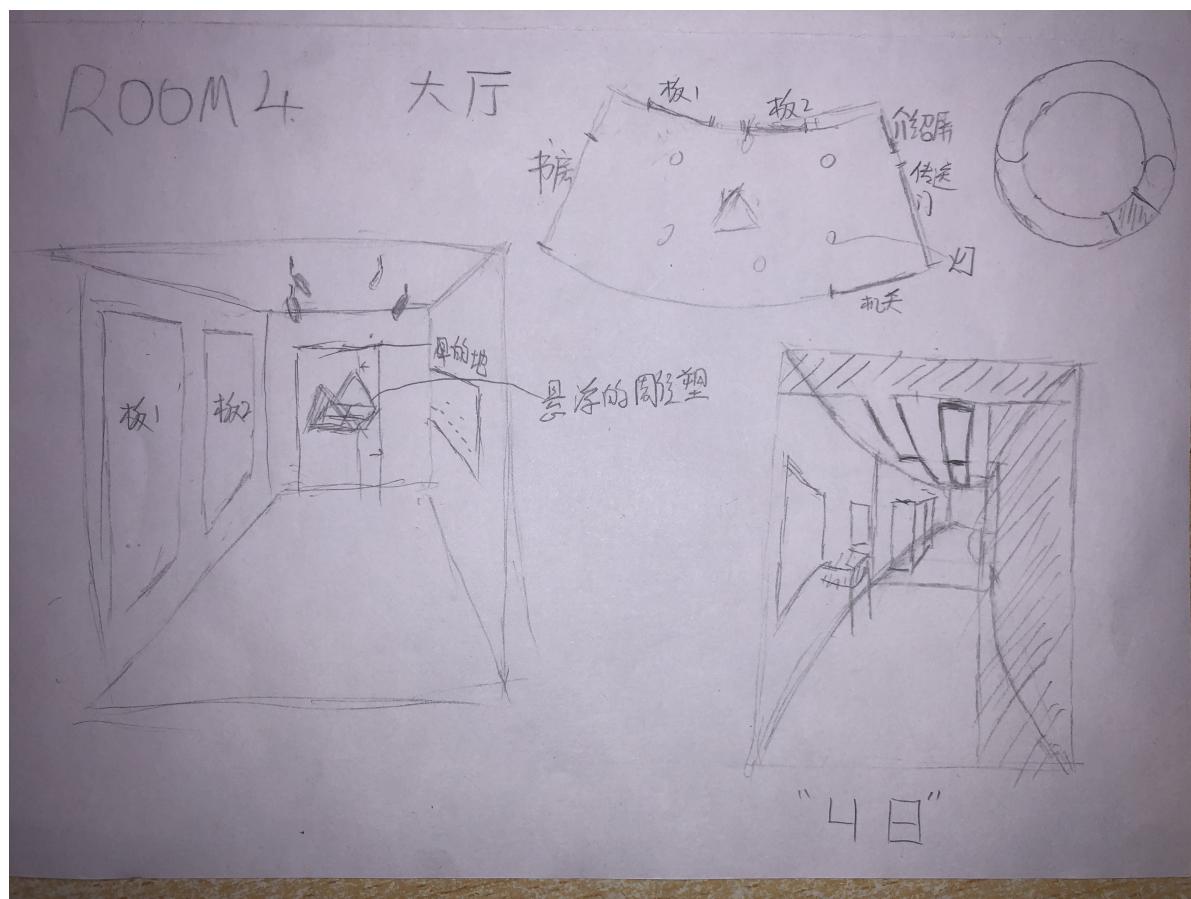
右边输入目的地：在输入板的上面和下面分别放置：



(ADDRESS)

右下角图：解释谜题1-3的大致形态

板2是BLOCK 13的大图，上面有个箭头指向某一层，箭头写着“博物馆”



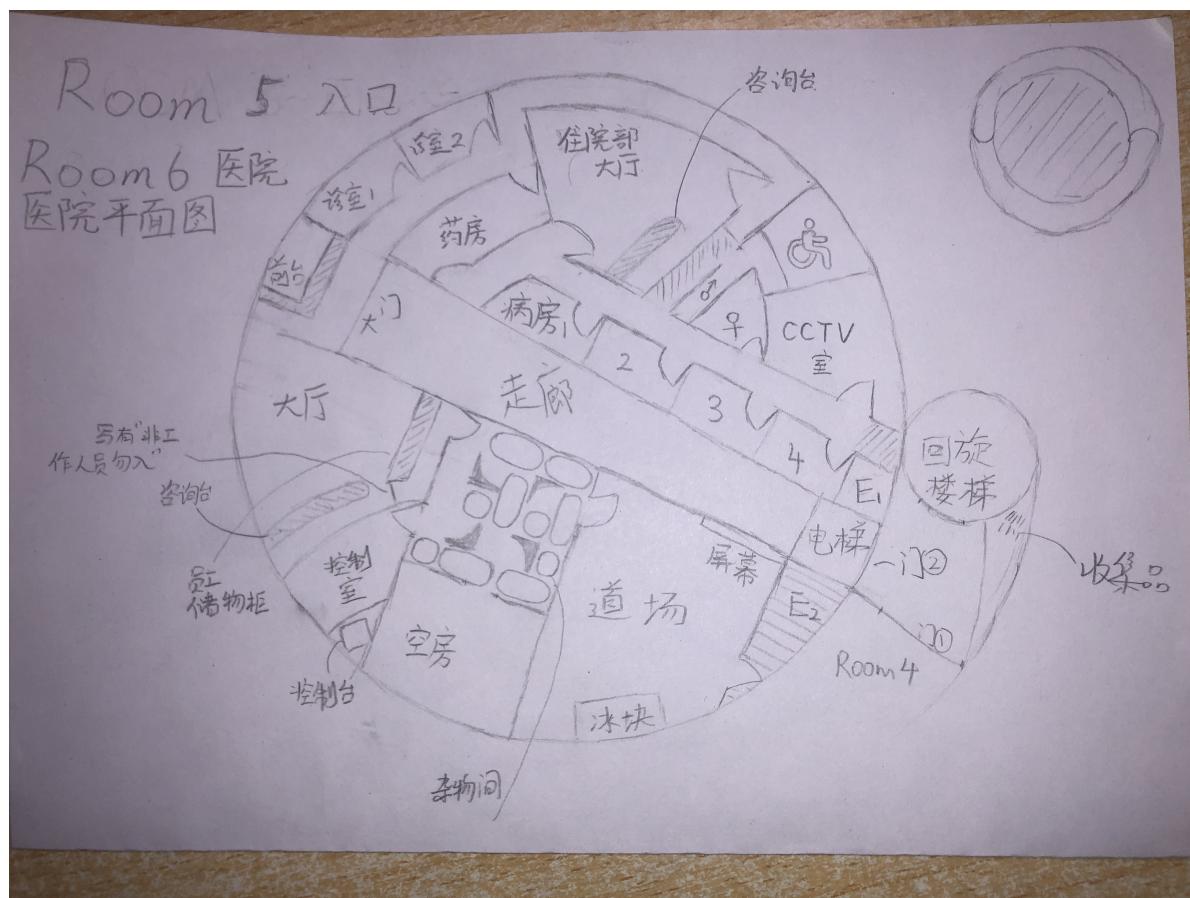
Room 5 入口

Room 6 医院

这里尽量采用冷光，触发剧情后（即前面关卡设计中提到的播放诡异的音乐开始），可以将灯光变得闪烁。可以换成绿色的昏暗的光

道场的设计类似于宗教场所，可以有一些蜡烛或者是颜料在地上涂画。

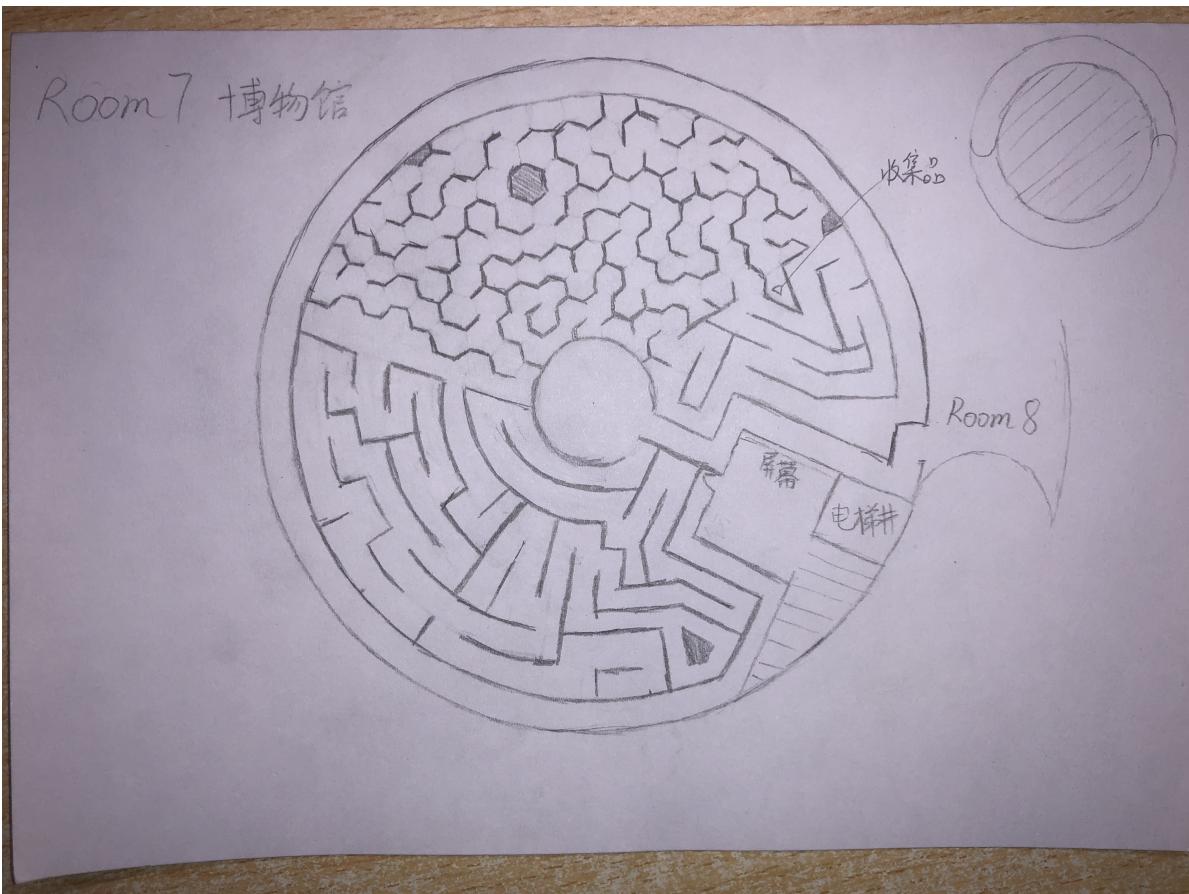
病房、诊室、药房的设计参照普通一员，大厅中最好有长排凳子和盆栽。



Room 7 博物馆

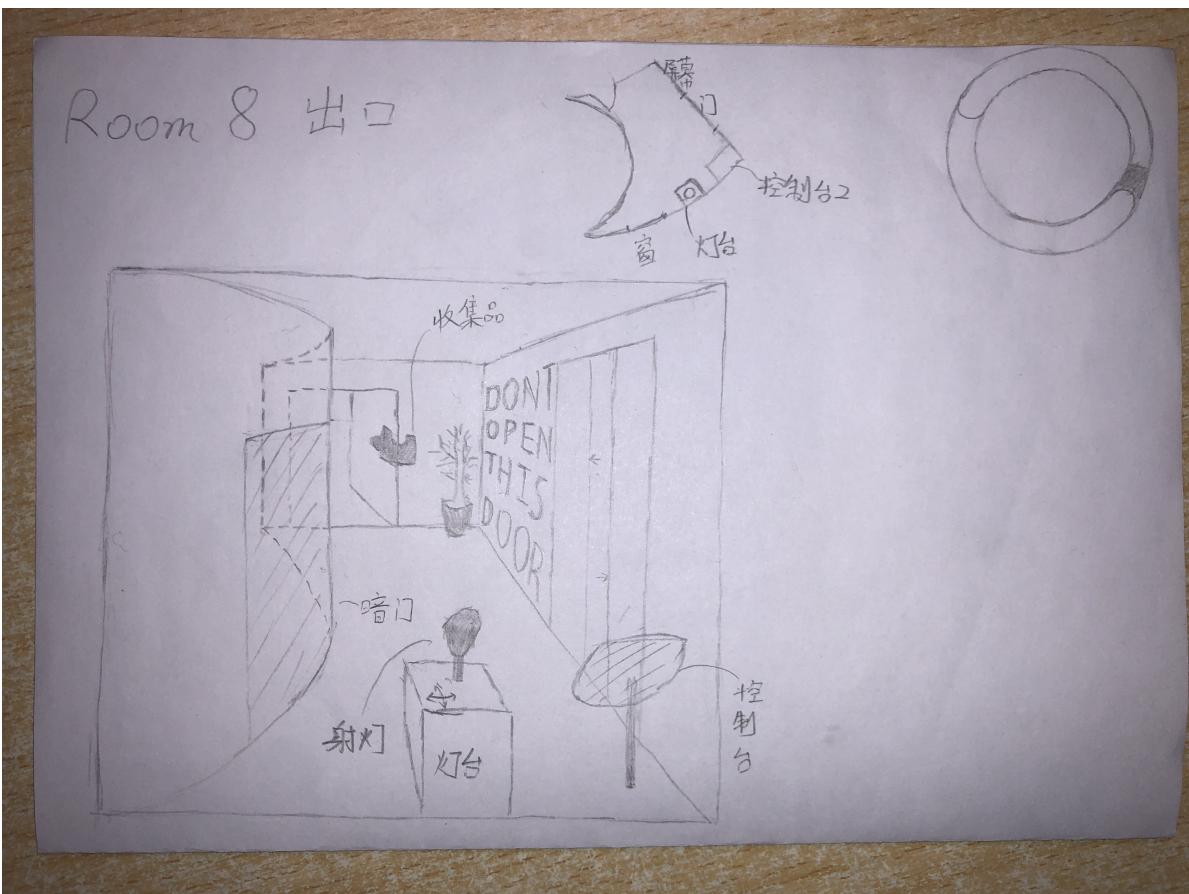
博物馆的设计参考关卡设计中所说。只有外周有不透明的墙，根据颜色划分区域。

屏幕旁边的机关可以类似于过一关亮一个灯泡，几关全过了就打开门



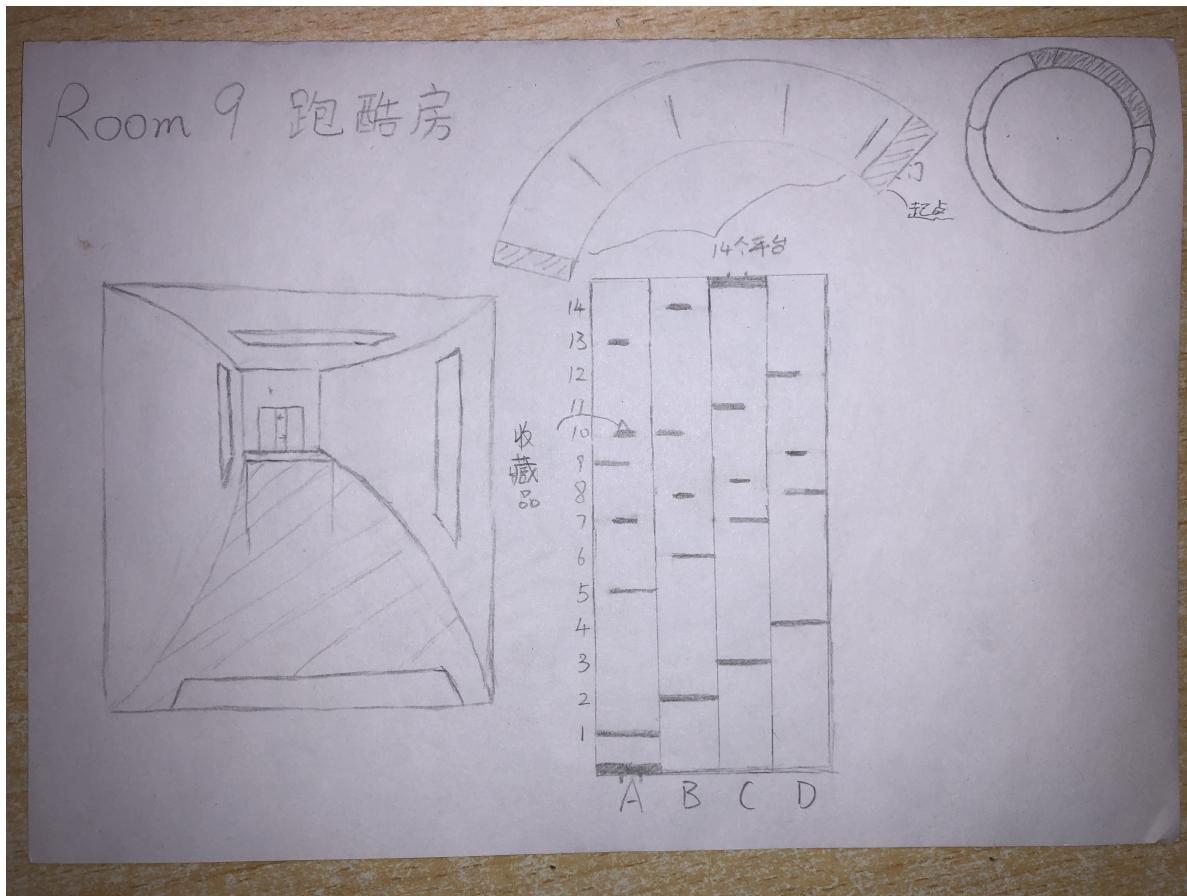
Room 8 出口

控制台&暗门：谜题7-2中使用



Room 9 跑酷房

右下图的ABCD是房间里的四面墙壁，以Room8进来的地方作为A面，横线长短代表跑酷台的长短，实际效果可能如左下图



Room 10 走廊

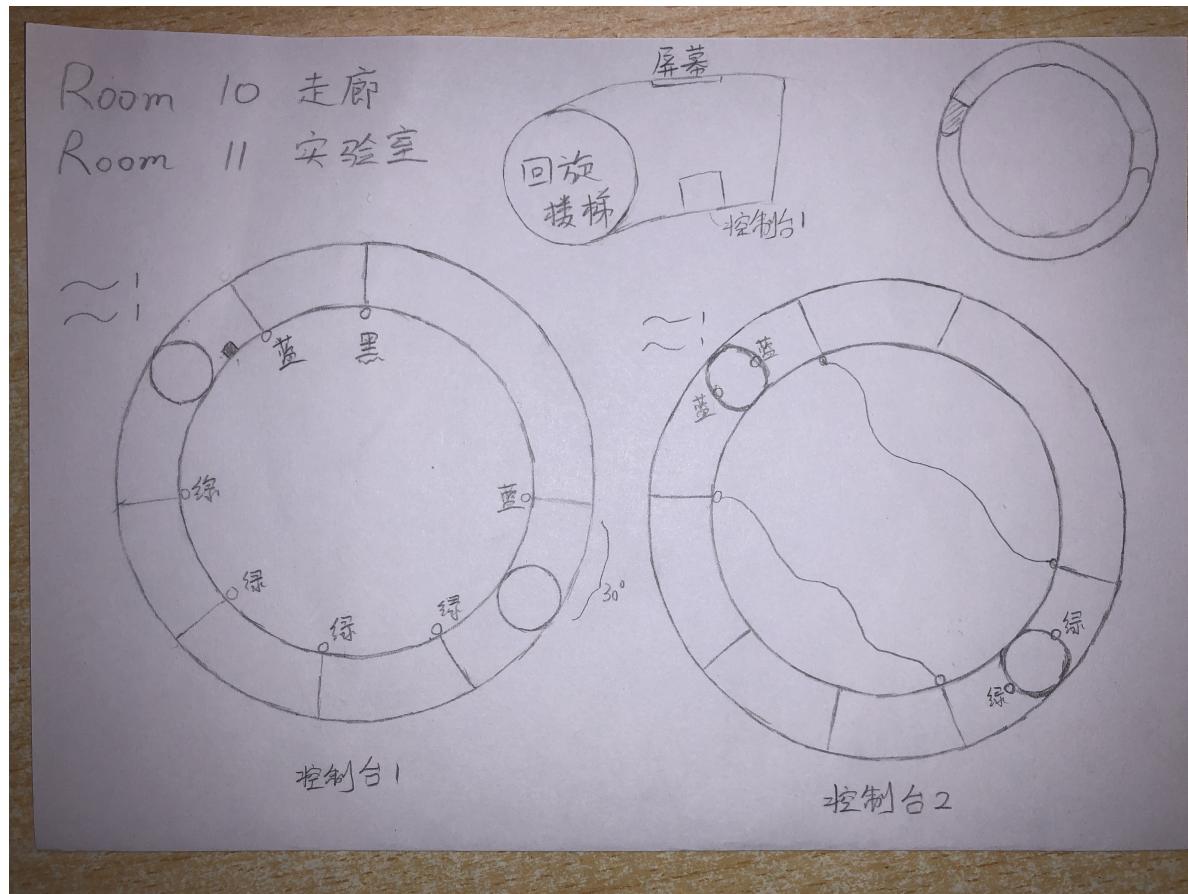
Room 11 实验室

这个实验室的墙壁颜色应与主题色相同（这里Part3暂定的蓝色），同样的，Room5也应与Part1主题色相同。

屏幕上写着这样一段话

“黑洞拥有着强大的能量，能够吸入一切物体。而他这种的强大力量源自于高度压缩的空间所创造的极高的引力。我们是不是有一种方法可以通过一种技术达到空间的**压缩、联结、复制**，从而创造出一种高能量的空间呢？”

下方分别是控制台1和2示意图，两个控制台界面左上角都有当前还可以用的“电线”的数量



Room 12 终点

Room1的电脑上显示着这样一段话：“研究日记：我们成功地实现了空间的复制！我们发现了在我们所处的这个世界中，空间会通过**自我复制**来保证它的合理性。因此我们只要尝试创造出不合理的空间，空间自己就会被迫复制！”

“研究日记2：我们发现时空中拥有主观能动性的物体并不会随空间而复制，换而言之，无论有多少个存在的空间，有机体只会存在于其中一个。因此我们将高度压缩的空间进行不断联结，复制，便可以达到一个能量高度集中的空间，就像你在一个满是镜子的空间中被迫不能看到自己一般。人在这时候不停地尝试进入空间边缘让这个空间被迫**不断地复制**，终会到达能量耗尽的状态。至于那时候会发生什么，没有人会知道，也没有人敢尝试，就像计算机耗尽了内存一样，没人知道它是会宕机或是会爆炸。”

左下是回旋楼梯的示意，右下是控制台3的示意图

Room 12 终点

