

概要

| | | | |
|-------|---|----------|--|
| 游戏目标 | 击败敌人 | 目标 | 1.到达庭院 2.击败 “Electromagnetic” 3.调查区域 4.找到大门 5.从大门处逃离 |
| 区域类型 | 地区战斗，Boss 战 | 机制关键词 | 1.近战 Boss，穿戴电力装甲 2.过载电压来移除 Boss 身上的电力（由场上的电闸控制） 3.区域禁行（电场会被摧毁且持续释放电流） 4. 持续伤害（由场上的电闸控制） 5.每隔一段时间攻击玩家的榴弹塔 |
| LD 成分 | 1.可互动的电闸来禁用敌方电子设备 2.可以被破坏的电场，创造电流地区 3.不断激活的榴弹塔，形成生存压力 | 敌方其他单位 | 突击手，狙击手，冲锋手，重型机枪手 |
| Boss | 一个重量级的近战敌方单位 “Electromagnetic”，穿戴电流装甲 | 预计关卡游玩时长 | 15 分钟 |
| 环境 | 庭院，宽阔场地，有害物质环境 | 玩家情绪 | 焦虑，惊吓 |
| 关卡基调 | 激烈的 Boss 战，高生存压力，不断追逐和进攻 | 主要游玩机制 | 玩家将会与致命的近战 Boss “Electromagnetic” 作战。他几乎免疫所有伤害，但是过载电压 |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | 可以破坏免疫状态。Boss 也可以摧毁电场并创造电流地区来伤害玩家。场地内部署的电磁发生场会对移动状态的玩家造成伤害。不断激活的榴弹塔会攻击 Boss 没有持续注意的玩家。 |
|--|--|--|--|

关卡设计

简单关卡流程

| | |
|---|-----------------|
| <p>这一关卡玩家们将会出生在后巷，穿过后巷后进入庭院地区。</p> <p>当玩家们全部进入庭院之后，玩家可以为了寻找逃生出口探索庭院的全貌。一段时间后，Boss 将会随着 VO 的播放从大门出现，然后战斗开始。Boss 会穿戴上他保持几乎免疫的电流装甲登场，同时场上部署的电磁发生场会对玩家造成伤害（随移速升高而升高）。开始时，需要有一名玩家吸引 Boss 的仇恨并带领 Boss 到电场上，同时控制电闸的玩家触发电闸来过载电压，此时 Boss 的电流装甲和场地的电磁发生场都会失效，可以对 Boss 造成伤害。玩家们在此时需要集中火力来输出 Boss。重复这个循环，直到玩家们击杀 Boss，并捡起掉落的权限卡来开启大门逃离庭院。</p> <p>整场战斗将被分为 5 个阶段，基于 Boss 的 HP。难度将在前三个阶段逐渐提升，在第四阶段达到顶峰。第一阶段主要用于介绍 Boss 关卡机制，同时便于玩家调整计划路线。在第二阶段，场上的榴弹炮将会开始随着阶段的提升逐台激活。随着阶段的提升，玩家的场上移动将会感受到越来越困难。从第三阶段开始，场上刷新的重型机枪手会对玩家的生存有着极大的挑战，考验辅助和输出玩家的生存能力。成功带领 Boss 到电场上触发电闸</p> | 进入庭院 Boss 战的过程。 |
|---|-----------------|

| | |
|--|--|
| <p>后玩家们都需要专注输出 Boss。每次 Boss 切换阶段时，他都会蓄力一次全场的 AOE 攻击，玩家们需要躲避到高处来减少从地面而来的伤害，但是总体来说这个伤害是无法避免的。</p> <p>如果玩家在 15 分钟内没有击杀 Boss，Boss 会破坏所有电场，整个庭院内的环境伤害会被放大且玩家强迫进入受伤状态直到任务失败。玩家应该从检查点重新开此本关卡。</p> <p>当玩家成功击杀 Boss 后，Boss 会掉落权限卡，拾取了权限卡的玩家需要在指定时间内前往大门使用权限卡，使用后玩家们便可以从大门离开庭院，关卡胜利。</p> | |
|--|--|

详细流程

| 目标 | 阶段 | 顺序 | 发生事件 | 目标 | 地图 |
|------|------------|----|---|------------------|----|
| 抵达后巷 | Boss 战准备阶段 | 1 | 所有玩家都会出生在后巷。当玩家们全部出生在后巷后，集装箱变得可以穿过。 玩家们可以听到场上的电流声。 当有玩家进入庭院后，无法再回到入口处集装箱后方。如果有玩家仍停留在集装箱后，5 秒后将会被强制传送。 | 集结玩家。 查看庭院主题。 | |
| | | 2 | 播放动画玩家们集结并观 | 通过观看 Boss 出场，玩家 | |

| | | | | | |
|---------------------------------|--------|---|---|---|----------------------|
| | | | 察即将从大门出现的 Boss。 | 们将会理解到庭院内的大门是玩家们的逃生方式。 | |
| | | 3 | 玩家们重新移动位置到聚集点。 玩家们无法再次回到后巷入口集装箱处。 玩家们有一小段探索地图的机会。 | 留出让玩家探索地图的放松时间。 一些玩家会猜测场上随处可见的电磁发生场、未启动的榴弹塔、电闸、未启用的电场。 | |
| | | 4 | 在玩家们度过探索地图的时间段后， Boss “Electromagnetic” 会从大门出现，此时触发战斗。 | 播放一段介绍 Boss “Electromagnetic” 的语音。 玩家们应该从语音了解到 Boss 身上的电流装甲来解释 Boss 的免疫状态。 玩家们可以看到 Boss 出场后使用随身携带的权限卡关闭了大门。 | |
| 开始和 “Electromagnetic” 的作战 | 战斗阶段 1 | 5 | 战斗开始，Boss 选择一位距离他最近的玩家来追逐。 玩家尝试攻击 Boss，但是发现他们的攻击无效。 电磁发生场被激活，玩家 | 玩家应该理解到 Boss 的致命性。 玩家应该远离 Boss，他们会在庭院内跑动来避免被 Boss 近战。 此时玩家应该发现奔跑时 | Boss 选择距离他最近的玩家进行追逐。 |

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|---------------|
| | | | 们会被全体电击静止一段时间。 此时，播放一段 Boss “Electromagnetic” 介绍电磁发生场的语音。 地图中开始出现运输直升机，并投放其他敌人。 | 受到电磁发生场造成的持续环境伤害会比行走时高。 | |
| | | 6 | 玩家们会发现场上有一些电闸。当一名尝试和电闸互动时，其他玩家会对他们造成持续伤害的电磁发生场会停止运作。 如果 Boss 处于场上的电场中，Boss 身上的电流装甲也会中止产生电流。 | 玩家应该理解电闸可以过载场上的电流一段时间，被过载的电场可以令 Boss 的电流装甲停止运作。 准备交互电闸的玩家会发现他们的视角很难同时交互电闸和查看 Boss 的位置，需要有一名玩家提醒。 电场被触发后，玩家需要一同输出 Boss，此时交互电闸的玩家在其他玩家输出 Boss 的时候只有很小的一段输出 Boss 的机会。 | |
| | | 7 | Boss 会将追逐的目标转移到最近触发过电闸的玩家 | 在 Boss 可被伤害的时候，玩家应该将重心放在伤害 | Boss 变得可以被伤害。 |

| | | | | | |
|--|--------|----|---|---|--|
| | | | <p>身上。</p> <p>当 Boss 从电场过载电流状态下起身后，Boss 将会开始带着可被伤害的状态追逐目标玩家。</p> | <p>Boss 上。</p> <p>玩家应该知道这是 DPS 的校验环节，他们需要优化他们的 DPS。</p> <p>玩家应该知道交互电闸的玩家会被 Boss 选为追逐目标。</p> | |
| | | 8 | <p>当 DPS 时间结束之后，Boss 会进行调整动作，之后他的电流装甲将会恢复电流。</p> <p>在 Boss 回到免疫状态后第一个继续攻击他的玩家会被选为追逐目标。</p> <p>其他敌人将会再次刷新。</p> | <p>玩家应该初步了解关卡主要流程。</p> | |
| | 战斗阶段 2 | 9 | <p>当 Boss 的护甲值到达 3/4 的时候，他将会开始进入第二战斗阶段。</p> | | |
| | | 10 | <p>战斗进入第二阶段。在开始时，Boss 的电流装甲将会减弱，并为一次强力 AOE 做出蓄力。</p> <p>在释放 AOE 后，场上的电</p> | <p>从阶段 2 开始，玩家应该理解到 Boss 会摧毁电场。玩家应该准备受到 AOE 伤害。此时玩家应该发现停留在奶位身边是最佳选</p> | |

| | | | | | |
|--|--------|----|--|--|--|
| | | | <p>磁发生场会被重新启用，一座新的榴弹塔会被激活，同时 Boss 将会前往距离他自身最近的电场并摧毁它。</p> <p>从第二阶段开始，DPS 时间会减少至 15s。</p> | <p>择。</p> <p>玩家应该见识到电场被摧毁后的场地会持续释放电流，并对途径的玩家造成伤害。</p> <p>电场的位置都处于会极大概率限制玩家路线的位置，玩家需要在其他电场被摧毁前规划好路线。</p> <p>Boss 会持续追逐它的目标，并且提高速度、伤害。</p> <p>玩家应该发现新运行的榴弹塔机制。</p> | |
| | 战斗阶段 3 | 11 | <p>当 Boss 的护甲值到达 1/2 的时候，他将会开始进入第三战斗阶段。</p> | | |
| | | 12 | <p>战斗进入第三阶段。在开始时，Boss 的电流装甲将会减弱，并为一次强力 AOE 做出蓄力。</p> <p>在释放 AOE 后，场上的电磁发生场会被激活，一座</p> | <p>玩家应该知道从 DPS 时间缩短开始，他们需要更加专注地对 BOSS 进行输出。</p> <p>玩家应该发现随着阶段的增加，激活的榴弹塔的数量</p> | |

| | | | | | |
|--|--------|----|--|--|--|
| | | | <p>新的榴弹塔会被激活且向一名未被 Boss 追逐的玩家发射榴弹，Boss 将会前往距离他最近的电场并摧毁它。</p> <p>DPS 时间为 15s。</p> <p>在第三阶段 DPS 时间内，将会有有一个重装机枪兵出现。</p> | 量也会增加。 | |
| | 战斗阶段 4 | 13 | <p>当 Boss 的护甲值到达 1/4 的时候，他将会开始进入第四战斗阶段。</p> | | |
| | | 14 | <p>战斗进入第四阶段。在开始时，Boss 的电流装甲将会减弱，并为一次强力 AOE 做出蓄力。</p> <p>在释放 AOE 后，场上的电磁发生场会被激活，一座新的榴弹塔会被激活且向一名未被 Boss 追逐的玩家发射榴弹，Boss 将会前往距离他最近的电场并摧毁它。</p> | <p>玩家应该发现随着榴弹塔的增多，没有成为 Boss 追逐目标的玩家生存压力依然巨大。考验辅助玩家的能力。与此同时输出玩家也要尽力协助减缓被 Boss 追逐的坦克玩家的生存压力。</p> | |

| | | | | | |
|------|-----------|----|---|---|--|
| | | | DPS 时间为 15s。 在第四阶段 DPS 时间内， 将会有两个重装机枪兵出现。 | | |
| 调查庭院 | 战斗阶段 5 | 15 | 当 Boss 的护甲值全部耗尽时，他将会开始进入第五战斗阶段。 在第五战斗阶段，Boss 的电流装甲将会失效，不再具有免疫。 | 玩家应该知道很快就能够 击杀 Boss。 | |
| | | 16 | Boss 护甲值耗尽时，播放一段 NPC 的简短喊话。 | 从语音中，玩家应该知道 想要从庭院内的大门逃生 需要权限卡。 语音能够提醒到 Boss 出场 时携带了一张权限卡。 玩家应该开始规划距离大门 足够近的击杀 Boss 的位置。 | |
| 清理地区 | | 17 | 如果 Boss 死亡，但仍有其他敌人存活，则仍需清理其他敌人后才可通关。 | | |
| 逃生 | Boss 战结束后 | 18 | Boss 被击杀，玩家们需要在 10 秒内将 Boss 掉落的 | 玩家们应该注意到此时仍有电磁发生场的伤害。需 | |

| | | | | | |
|--|--|----|-------------------|--------------------------|--|
| | | | 权限卡与大门交互。 | 要规划好能在伤害倒地之前与大门交互并逃离的路线。 | |
| | | 19 | 播放玩家逃生成功的动画。关卡结束。 | | |