一張含有 螢幕擷取畫面, 繪圖軟體, 圖表, 3D 模型 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

3

2

1

首先玩家離開初始房間後會在走廊遇到一般小怪 使用手槍打倒怪物後獲得步槍

然後玩家就會順者關卡流程進入到房間1的部分。這個房間主要是讓玩家使用步槍挑戰一般怪物，然後打倒會掉組件的特殊怪物獲得冰凍組件再繼續推進關卡，但問題來了 這邊要有個什麼事件，讓玩家的手槍啟用牽引能力嗎，或是一開始就告訴玩家其實手槍還有牽引功能or在一開始的物資房啟用這個能力，主要是因為我會想要在目前新增的這三關去做一個打完怪後需要做一個牽引挑戰才能到下一關的玩法，減緩連續挑戰怪物的疲累感，像是打完怪物後還要用牽引能力搬開一些擋在門口的障礙物或是一些小機關等等。

然後是房間2 這部份是需要應用前一關獲得冰凍組件的關卡，所以會第一次遇到高速怪物加上會掉火焰組件的特殊獎勵怪物

房間3也是同樣的道理，作為應用火焰組件的關卡所以會第一次遇到護盾怪這樣

所以新增的這三關是有達到逐步提升能力的玩法。但就是看起來還是會有點緊湊，或許也能把組件的獲得都往後移一關?

不過實際玩起來遊戲整體的時間長度算很長了…