

战斗砖块剧场 2D 平台跳跃类关卡设计文档

关卡初始设计目标及后续改动

本次关卡的初始设计目标为，为玩家打造富有挑战性的关卡内容，带来惊险刺激的游戏体验。关卡整体布局仍沿用我设计的气泡图结构，同时在气泡图的关键游戏节点之间增设了小型挑战环节，提升空间利用率与关卡的复杂程度。此外，我根据玩家的测试反馈对关卡进行了迭代优化，让关卡体验更贴合最初的设计目标。

版本 1:



版本 2:



版本 3



测试反馈与优化方案

1. 推石谜题程序漏洞 (版本 1→版本 2)



第一部分的推石谜题中，玩家发现多处程序漏洞：

1. 若玩家进入本应仅允许石块通过的传送门，游戏角色会卡在传送门出口，无法移动；
2. 玩家可直接穿过激光陷阱，完全绕开推石谜题，而我原本的设计要求玩家将石块放置在平台生成器上，遮挡激光后才能通过该区域。

针对上述问题，我在保留推石谜题与激光陷阱核心元素的基础上，重新设计了这一谜题。原谜题的设计过于线性，难以让玩家获得真正的成就感。在新设计中，玩家会在探索过程中发现，必须搭建梯子将石块抛至上层平台，激活平台生成器才能遮挡激光。为防止玩家硬闯激光区域，我新增了交互机制，要求玩家将可移动方块推至按钮上；推动方块的操作会降低玩家的移动速度，从根本上杜绝玩家跳跃穿过激光的可能性。

2. 第二部分空间设计过于空旷（版本 1→版本 2）



我将第二部分优化为难度更高的跑酷环节，打造紧张、快节奏的游戏体验。例如玩家借助跳跃方块完成跳跃后，必须迅速抓住管道，躲避尖刺陷阱。新增的这些游戏元素，会促使玩家反复尝试该环节，直至通关。

3. 关卡后半段挑战性不足（版本 1→版本 2）



许多玩家反馈关卡后半段（第四、五、六部分）的难度过低。基于该反馈，我在版本 2 中对第四部分进行了彻底重构，并将该区域拆分为第七部分（风扇陷阱）与第八部分（落石跑酷）；同时优化了第五、六部分的布局，提升关卡复杂程度，为玩家带来多样化的挑战。

4. 尖刺陷阱跑酷环节难度过高（版本 2→版本 3）

玩家认为第二部分的跳跃 + 尖刺陷阱跑酷环节难度过大，对于不熟悉操作的玩家而言尤为明显。在版本 3 中，我减少了房间顶部的尖刺陷阱数量，以此降低该环节的难度。优化后，玩家在抵达区域右侧、触碰到跳跃方块后，不会再被尖刺陷阱直接击杀。



5. 落石跑酷环节难度过低（版本 2→版本 3）



原设计中，玩家从房间顶部出发，只需沿着传送带的运行方向向下即可抵达出口，这使得玩家很难被落石击中，还能借助传送带提升移动速度。

为解决该问题，我反转了房间的整体结构，并更改了传送带的运行方向。优化后的设计中，玩家需要从房间底部出发，逆着传送带的方向移动，同时躲避上方掉落的石块，大幅提升了该环节的挑战难度。

设计初衷

本次关卡采用多层环形布局，引导玩家从底部的起点出发，前往位于地图中心的终点。关卡路径包含垂直与水平两个维度，玩家需要在整个关卡中不断上下、左右移动，这一结构确保了关卡空间的充分利用。在设计关卡布局时，我在跑酷环节之间穿插了谜题环节，让玩家在通关过程中体验不同挑战带来的乐趣。

本关卡由《战斗砖块剧场》内置关卡编辑器制作，融入了这款游戏的标志性核心机制，各环节设计如下：

1. 第一部分：融合平台生成器与激光陷阱的谜题环节。
2. 第三部分：高难度飞行环节，结合翅膀道具、炮塔与导弹发射机器人，为玩家带来快节奏的动作游戏体验。

遵循平台跳跃类游戏的设计准则，我为关卡的不同环节设计了差异化的游戏机制，玩家在推进关卡的过程中，每进入一个新环节都能感受到全新的游戏体验。同时，我在关卡中均匀布置了小型奖励道具（草莓），持续调动玩家的通关积极性。通过多轮测试，我筛选出了让多数玩家感到挫败的关卡环节，并对其进行打磨优化，以此提升整体游戏体验，实现关卡难度的平衡。