

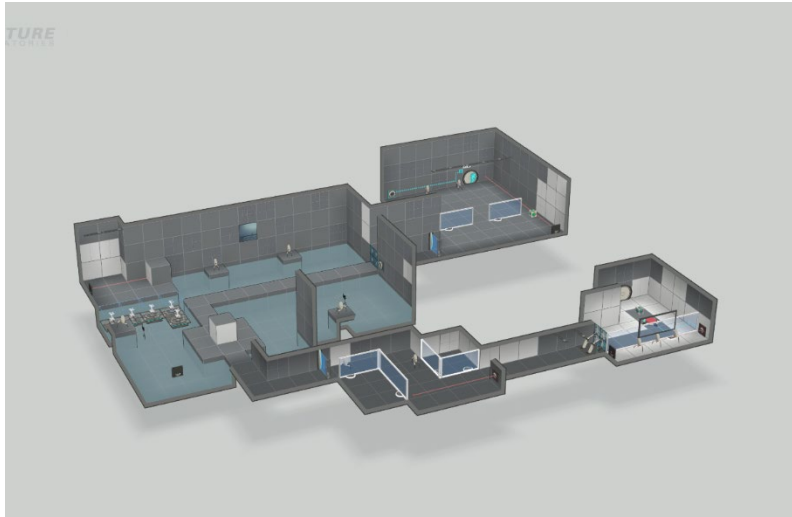
传送门 2 解谜关卡设计文档

教学解谜关卡: https://youtu.be/hl0J_zPaAA0

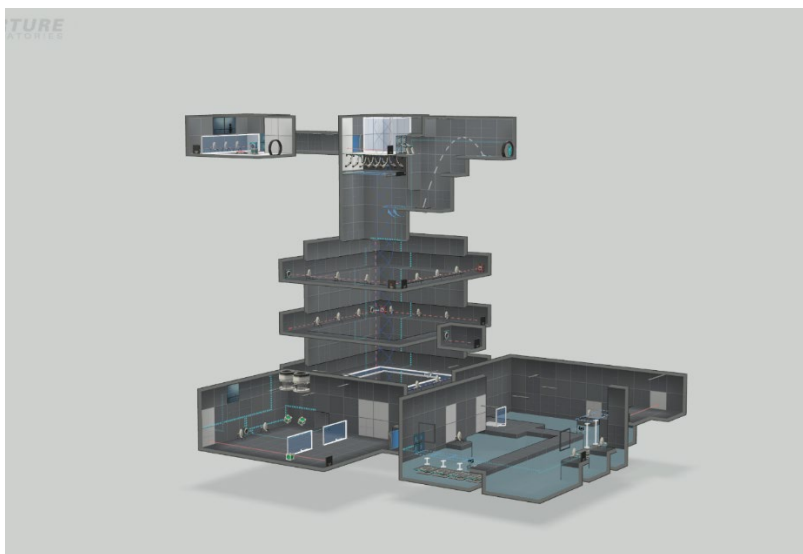
关卡初始设计目标及后续改动

我的初始设计目标是通过多个阶段逐步引导玩家，让他们掌握使用激光射击炮塔的方法，同时为玩家带来具有启发性的游戏体验。关卡的整体布局仍沿用我设计的气泡图结构和游戏参与度曲线。在最终修订中，我新增了一个用于误导玩家的陷阱，玩家在即将抵达出口时会触发该陷阱，坠入一处布满防御炮塔的地下区域。想要逃离此处，玩家必须解开该区域的谜题、摧毁所有炮塔，最终返回地面。通过这一改动，我希望加强各子关卡之间的关联性，还原玩家在《传送门 2》剧情模式中获得的沉浸式体验。

版本 1



版本 2



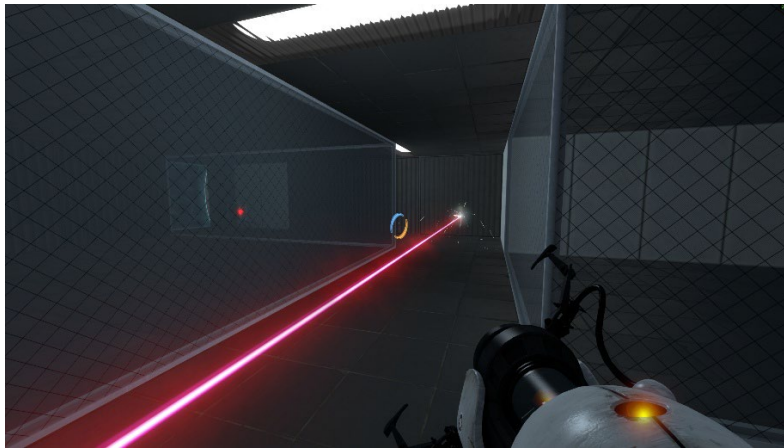
测试反馈与修改方案

测试者均对教学关卡表示认可，认为关卡设计十分直观。玩家能够清晰理解核心与次要游戏机制（核心机制为使用激光摧毁炮塔，次要机制为利用反射方块改变激光方向，进而射击炮塔）。游戏过程中，玩家也指出了部分交互设计的缺陷，并建议提升部分区域的游戏难度。

1. 第二个子关卡的通道过窄，玩家行走时可能会触碰到激光。

修改方案：重新设计了第二个子关卡的布局，让玩家的行进路线与激光不再平行；同时调整了与出口门相连的激光触发器位置，更清晰地引导玩家使用传送门改变激光方向，摧毁炮塔。

旧版：



新版：



2. 玩家无法看到位于水下的升降平台及其连接的引导线。

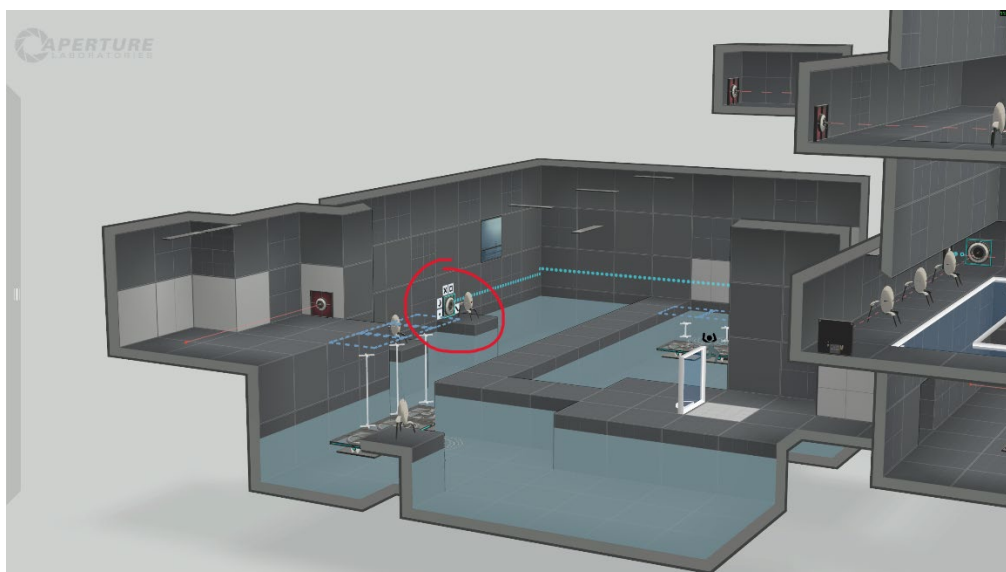
修改方案：第三个子关卡中，升降平台的引导线与触发器引导线均处于水下，玩家无法察觉触发器可生成升降平台。对此，我调整了触发器的位置，让玩家摧毁炮塔后可自动触发

升降平台。

旧版：

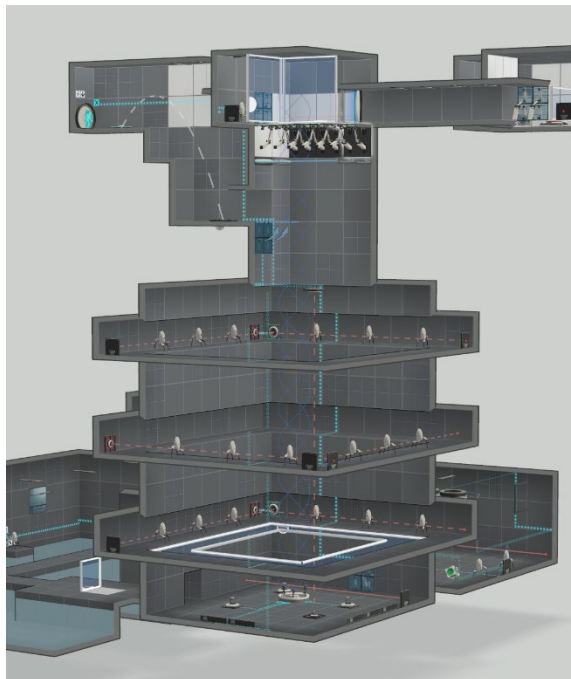


新版：



3. 建议丰富关卡类型并提升关卡难度。

修改方案：为丰富关卡设计，我在地图中心打造了中空结构。玩家完成第二个子关卡、打开出口的瞬间，会因我设计的误导元素坠入地图的地下区域。在该区域，玩家需要解开各类谜题获取反射方块，再利用方块摧毁守卫炮塔，生成传送光束返回地面。



设计初衷

我的关卡布局设计核心是利用多层纵深结构提升玩家的游戏体验。玩家需要在不同楼层间穿梭解谜、推进游戏进程，这为玩法增添了复杂性与多样性。地图中心的中空结构是核心空间设计，将所有子关卡在视觉上串联起来。此外，我运用环境叙事的手法深化沉浸式体验：当玩家意外坠入布满炮塔的地下区域时，环境的突然转变会增强游戏的紧张感与探索欲。该设计不仅充分利用了三维空间，还能进一步激发玩家的探索欲与解谜动力。

本关卡由《传送门 2》内置编辑器制作，融入了游戏的多项基础机制，包括传送门与物体的互动、搬运方块激活开关、利用激光摧毁炮塔等。我设计的核心玩法围绕两大元素展开：激光与反射方块，二者共同构成了关卡解谜体验的基础。

1. 核心机制：激光

在本关卡中，玩家可利用激光与传送门触发机关、摧毁炮塔。关卡中的大部分谜题，均围绕这两种核心交互方式设计。

2. 次要机制：反射方块

反射方块是我在关卡中加入的次要机制，其作用为改变激光的发射方向。当玩家无法通过

传送门调整激光路径时，可借助反射方块摧毁炮塔或激活开关。

遵循解谜关卡的设计原则，我设计了教学关卡，让玩家先掌握核心玩法，再挑战复杂谜题。设计教学关卡时，我取消了玩家惩罚机制，简化关卡难度，打造轻松易懂的学习环境。同时，利用激光、折射等物理元素设计谜题内容。