

概述

Corpus 在冥王星开发了能够发射宇航器直接到达柯伊伯带采集区的“行星大炮”工程，行星大炮工程开辟了一条贯穿行星的隧道，携带着 Bowen 设计的秘密巨型装置的测试运载器即将进行最后试运行：首先通过加速度递减的自由落体下落到地心，然后在远离地心过程中被磁环轨道加速，达到第二宇宙速度脱离，Tenno（玩家）的任务是在运载器最终试运行过程中刺杀工程总师 Bowen，Tenno 必须尽快完成任务。

注：参考刘慈欣“地球大炮”设定，设置行星大炮这一场景的目的是可以通过背景设定与游戏玩法配合，在“行星大炮”中前半段为加速度逐渐降低的自由落体运动；在接近行星地核的中段，重力接近 0；在后半段，运载器开始被轨道加速，将重新获得重力。可分别对应 BOSS 战的三个阶段提供演出张力。

玩家关注点

任务模式：刺杀。

玩家的重点是快速通过直线性的前置关卡到达 BOSS 区域，击败 BOSS 并撤离。重点是流畅的跑酷战斗，BOSS 战机制和任务背景结合的场景演出。

关卡目标

主要目标

- 由运载器尾部进入
- 以潜入或战斗风格通过运载器主体
- 在运载器头部控制中心刺杀 Bowen
- 撤离

次要目标

- 可收集材料或道具

角色

主要角色

Tenno: 玩家将扮演主角 Tenno 的角色

敌人

Bowen (BOSS): 操纵着一个巨型的银黑配色科幻风格球形机械体 (以下整体称为 Bowen), 它中央的操纵室与聚变核心集成于一起, 可以为整个运载器供能, 尽管它与其他 Corpus 机器人比起来显得更加笨重, 但它配备有两层坚不可摧的重型装甲, 当拆卸掉外层装甲后, 还将具有空中机动能力。

船员: 会在以下分支内随机选择出现 (以下同): 普通船员, 德特昂船员, 狙击手船员, 精英船员, 技师, 监工船员。

恐鸟: 恐鸟, 微型恐鸟, 震荡恐鸟, 朱诺德拉恐鸟, 朱诺圆盘恐鸟

鱼鹰: 吸血鱼鹰, 地雷鱼鹰, 奥席金属鱼鹰

附: BOSS 技能设定

技能:

一阶段技能组:

- 集束榴弹: 放置一排集束离子榴弹, 2.5s 后爆炸。有蓝色电弧光圈提示。
- 导弹点对点发射: 持续追踪玩家位置, 每 1s 发射一次, 落点处会有红色渐缩圆圈提示。

释放方式为 1, 2 轮次释放

二阶段技能组：

- 自毁无人机矩阵：不断部署自爆机，这些无人机可以迅速袭击玩家造成伤害。Bowen 周围会有 5-6 只无人机运转，并且在击落它们时会有新的无人机取代。这些小型的自爆机本身也是一个飞行的电弧陷阱，每一次攻击都会造成持续不断的电击伤害
- MAC 激光炮：会定期向一名玩家发射巨大的激光束，如果不及时使用防护罩，这些激光会造成毁灭性的伤害。激光在发射前会有明显的声音，用来给玩家足够的时间来反应和躲藏。

释放方式为 1, 1, 2 轮次释放

三阶段技能组：

- 过载洪流：玩家在中近距离时，进行后撤，并使用带有电击伤害的激光向前 60 度扇形进行一次高伤害的扫射。
- 热锁定冲击：在短暂停顿，体表溢出电弧光芒后，向玩家方向直线冲撞到边界为止，连续进行 3 次，最后一次最为猛烈，可以破坏场内的可破坏物体。

释放方式为 1, 1, 2 轮次释放

视觉和体验

环境

总体采用 Corpus 阵营舱室风格，规模整体放大 1.5 倍，由于任务发生在大型运载器里，需要有总体直线的关卡流程和数个分支死路收集物房间。且由于场景机制的特殊性，每一个关卡需要复用两次，即正向流程通关的前半过程为正常通过，后半流程为 180 度倒转，玩家沿原路反方向到达撤离点（开始点），所以需在原版 Corpus 阵营舱室的顶部线路走线基础上做出适当凹凸处理以增加掩体等关卡元素。

材质

使用科幻舱室风格材质，总体以银，白，灰，黑色为主色调，舱壁的金属材质，线缆的橡胶材质，以及特定物体的透明，全息等材质。

灯光

关卡全程处于室内，区别于室外白天，总体采取室内漫反射光源，BOSS 战第二阶段开始减少漫反射光源替换为多处点光源增加气氛。

战斗节奏

关卡开始时，是一段无战斗的潜入流程，参考太空潜入任务流程，玩家通过敌人飞船伴飞躲避探测装置。

进入运载器后战斗节奏参考正常流程，每一场战斗敌人情况为无警觉-警觉-普通敌人集团-普通敌人集团*2-重型敌人，过程可被场景控制器小型连线解谜截断。

玩法

武器和物品

玩家将使用标准配置武器。

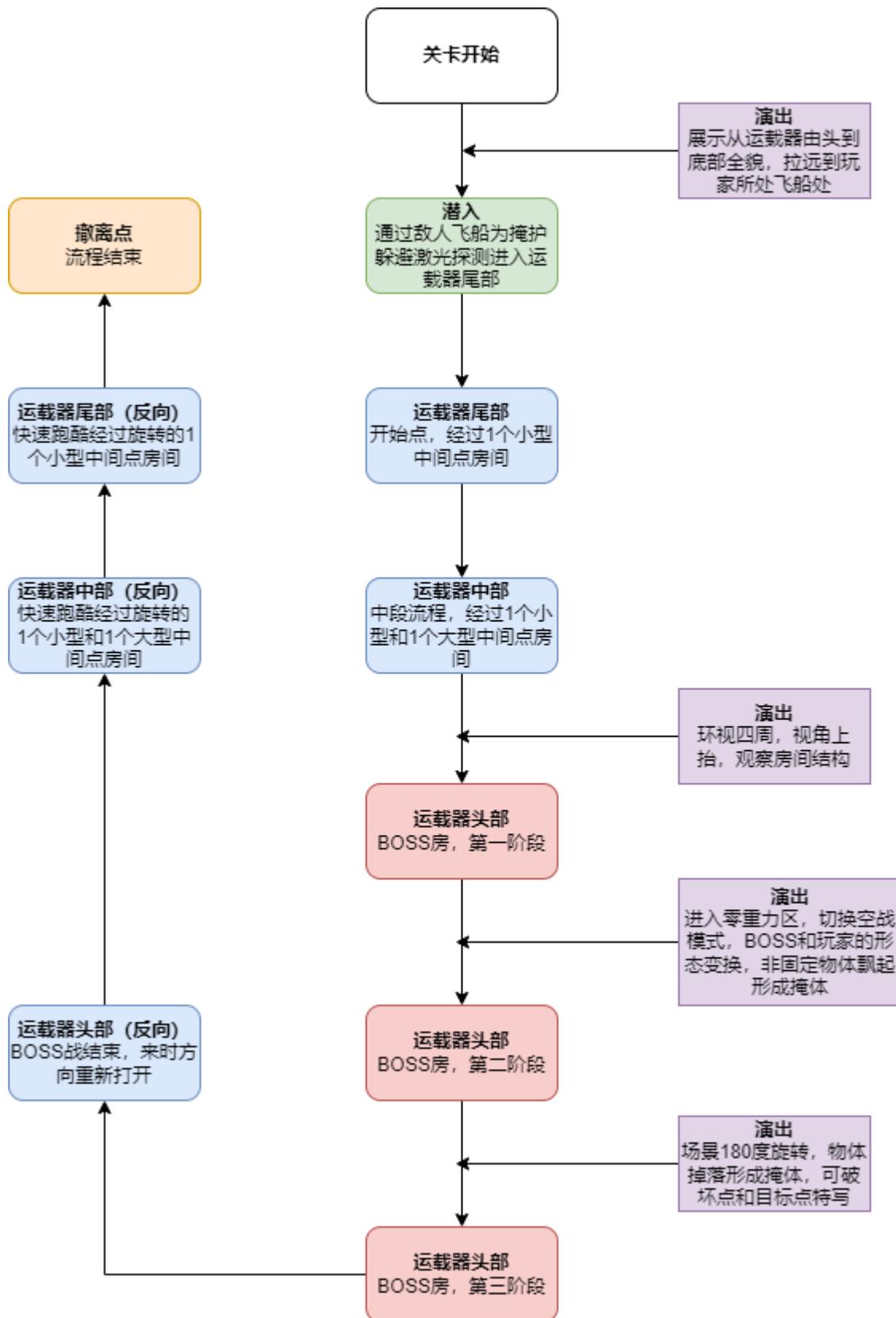
解谜

解谜要素为场景控制器小型连线解谜。

情节

当 Bowen 得知 Tenno 可能会来刺杀他的时候，他加强了警备，他知道 Tenno 的强大能力，在进入运载器场景后能够听到循环播放的警戒广播。

关卡流程图



关卡细节

关卡地图生成方式参考：

[地图板块 - WARFRAME 中文维基 | 星际战甲 | 戰甲神兵 | 战争框架 - 灰机 wiki \(huijiwiki.com\)](#)

刺杀任务发生在随机生成的环境中，这些环境由预定义的房间或板块组成，这些房间或板块通过兼容的“门”或“传送门”相互连接。每个板块都可以根据其功能或它们在整体地图中的关系进行分类：

Start 起始点(S) - 玩家进入任务时的生成点板块。

Connector 链接(C) - 将较大房间（如走廊）连接在一起的较小房间。

Intermediate 中间点(I) - 大型复杂房间，用作游戏玩法的主要战斗空间。

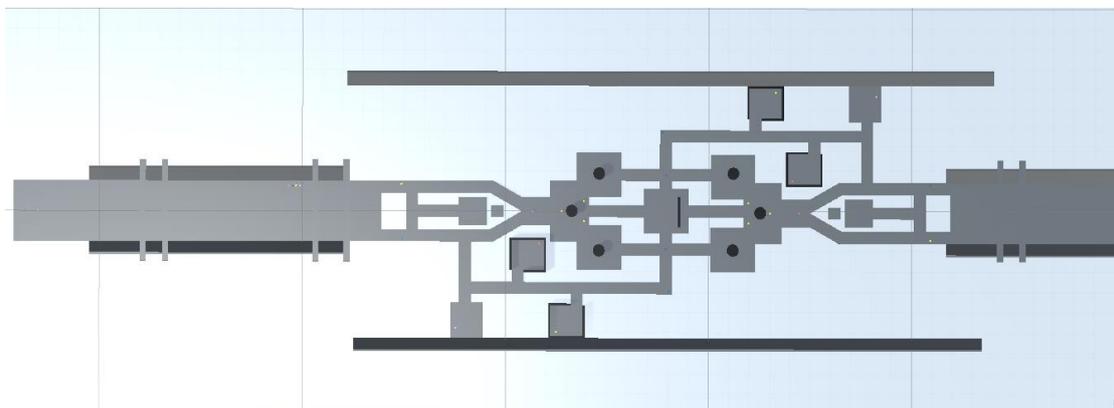
Objective 目标点(O) - 具有任务目标的房间，如间谍任务中的保险库。

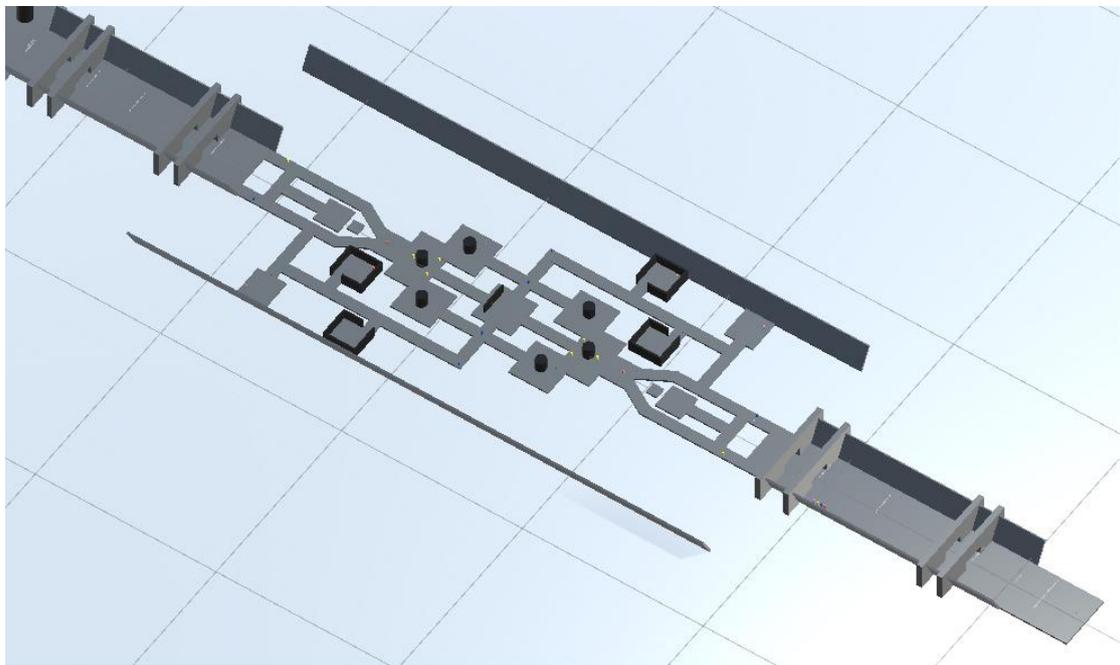
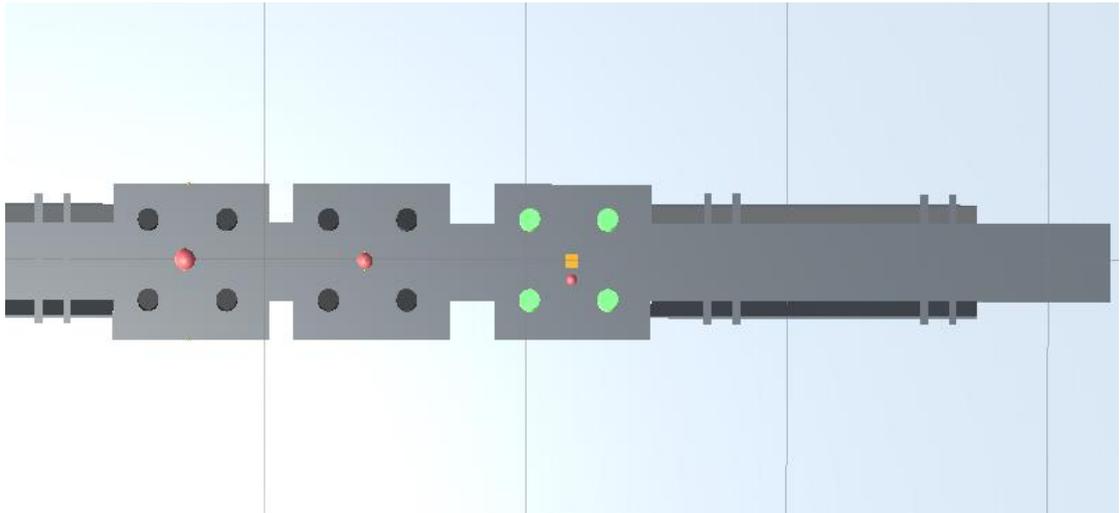
Dead end 死胡同(D) - 只有一扇门的房间，通常包含存放战利品的储物容器和储物柜。

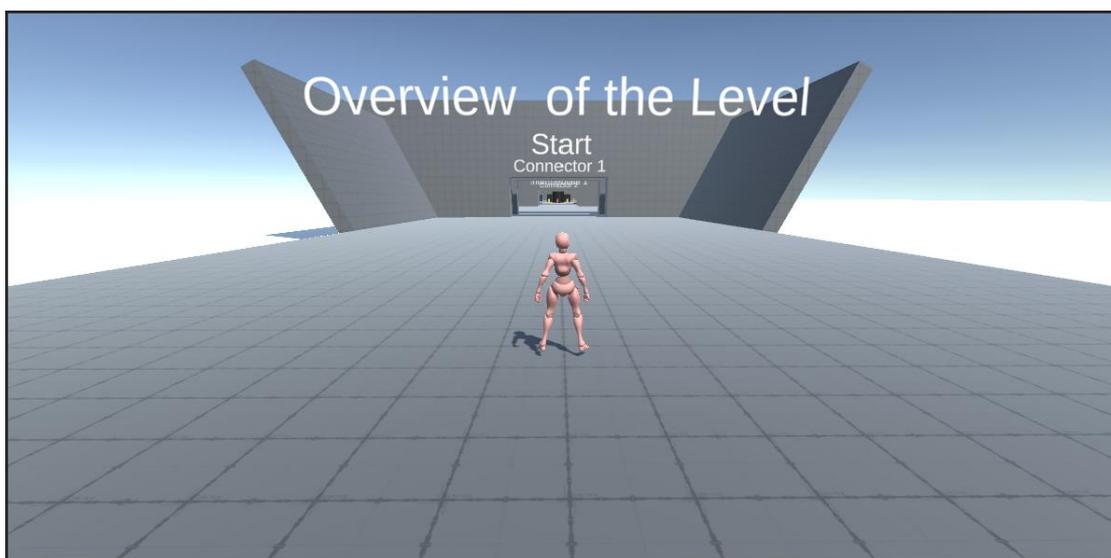
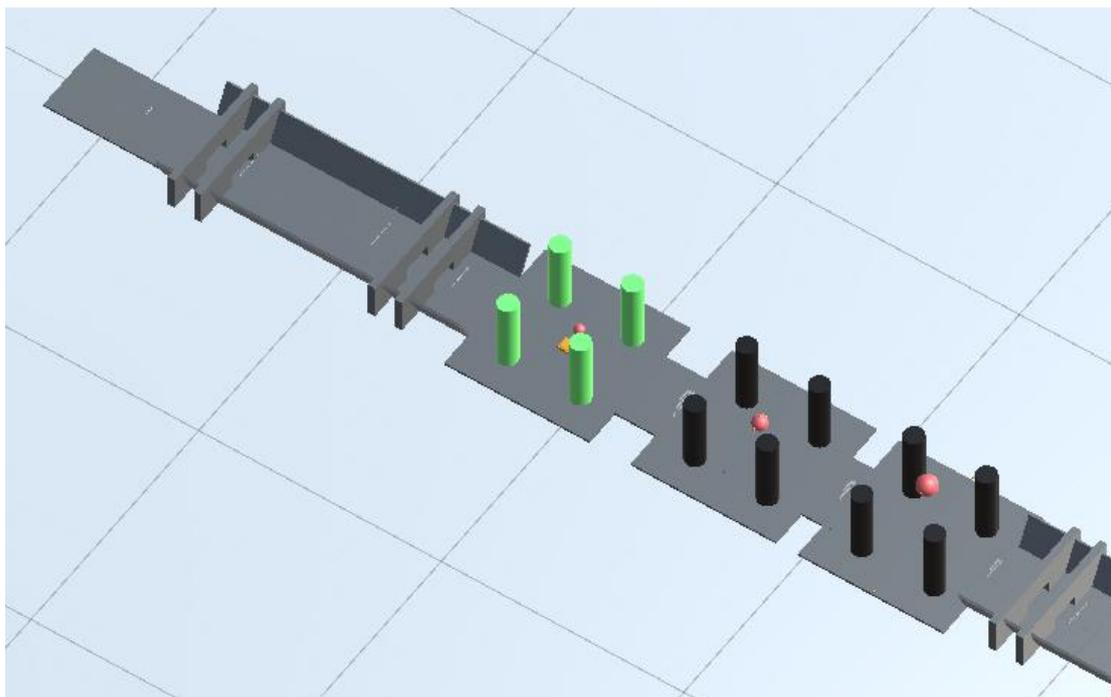
Exit 出口(E) - 玩家完成任务的撤离点。

以下为试做关卡白模：

(因时间有限仅搭建示意地形和关键互动道具，掩体等环境物体待补充)







场景示意元素解释:

红: 生命球;

蓝: 能量球;

黄: 弹药包;

紫: 可收集材料;

黑: 不可破坏障碍;

白: 深度即死区域;

绿：BOSS 战可破坏场景；

- **关卡白模见链接，工程文件上传至 Github**

链接：<https://pan.baidu.com/s/1wUVd8c5jGy1cgKvvLjZgw?pwd=1234>

提取码：1234

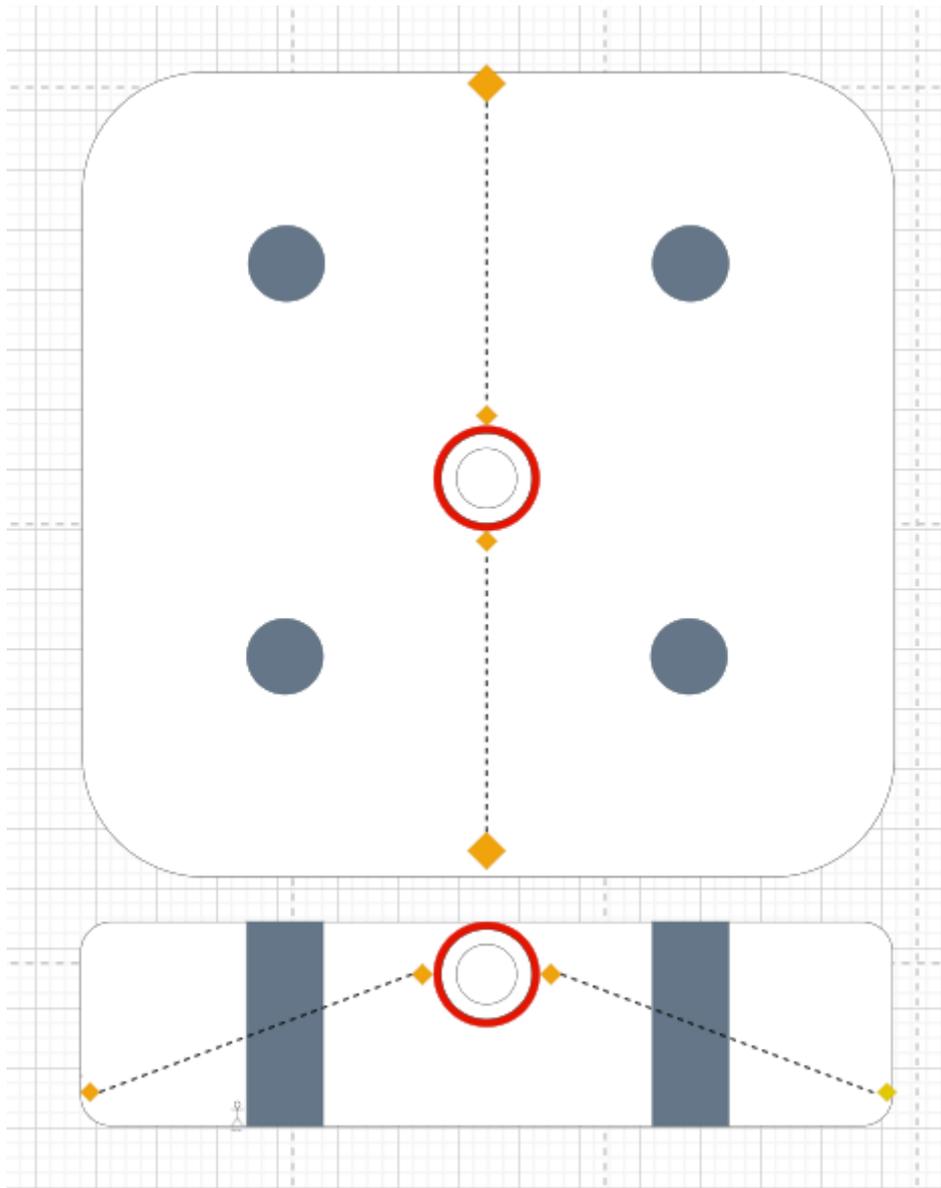
BOSS 战流程：

一阶段：

- **演出：**

玩家进入房间，中央空无一物环视四周发现了两处给运载器输能的接口，随后视角上抬，发现了巨大的球形机械和指向玩家的扫描射线。

- **场景：**



俯视图和侧视图

Bowen 与舱室顶部接合，空间内有 2 个不可破坏的塔柱。四周的目标点核心与 BOSS 核心之间有着巨大脉冲的能量通道为飞船供能，均有醒目的蓝橙光芒。地面有各种舰桥区域设施。

- 战斗流程：

Bowen 处于场景顶部，无法直接攻击到，有着十分坚固的外壳，无法直接造成伤害，但有着 4 条与墙壁相连的能量通道，玩家需破坏全部 2 条能量通道，切断它与运载器的联系。

对每一条能量通道，玩家可选择破坏墙面接口核心或 BOSS 接口核心

破坏地面接口核心：每开始破坏一个地面接口核心 10%，将引来两组普通级别敌人和一组精英级别敌人，间隔时长 40s，累积出现。

破坏空中接口核心：每开始破坏一个空中接口核心 10%，将会开启 BOSS 一阶段技能组。

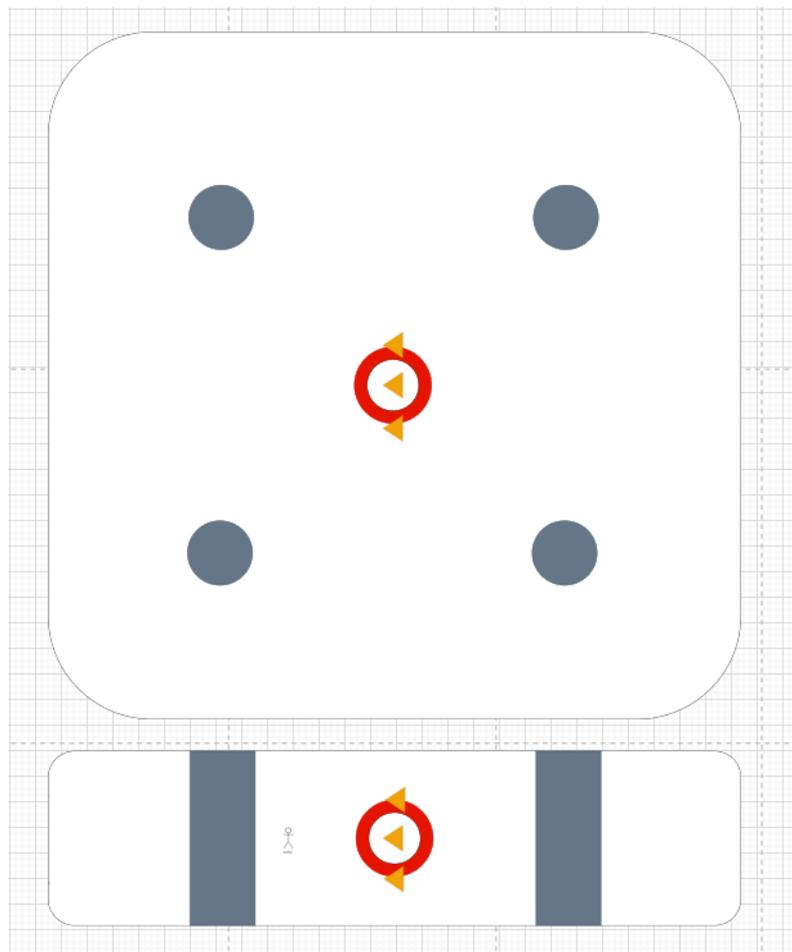
当四个能量通道都被破坏后，进入下一阶段。

二阶段：

- 演出：

当破坏掉全部能量通道后，运载器进入地核段。重力接近零。Bowen 脱离了外层装甲，露出周身 4 个承载能量核心的喷射器，释放自杀式无人机。玩家装备空战模块装备，进入二阶段：零重力空战。

场景：进入空战模式，在 BOSS 侧面均匀排布了四个集成了监视功能的喷射装置，有醒目蓝橙色光芒，四个塔柱仍存在，但表面已经有严重损毁的痕迹，空中有少量悬浮的中大型场景物体。



俯视图和侧视图

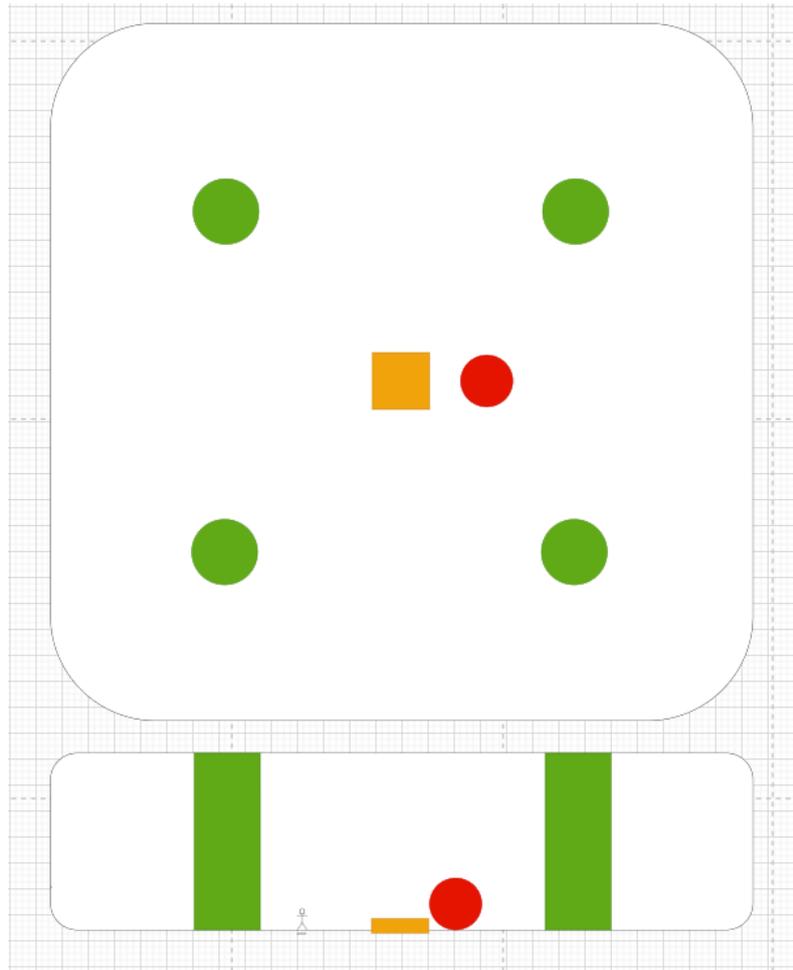
- 战斗流程：

进入空战模式，Bowen 会锁定玩家的位置，使用二阶段技能组，即自毁无人机和 MAC 炮。玩家需在进行反制的同时攻击 BOSS 周身的四处推进器处的能量核心，可利用四处塔柱作为掩体抵挡 MAC 炮，场景中四散漂浮的物体可作为掩体疏散普通电流攻击。

当四处能量核心被击破后，Bowen 打开 MAC 炮的最大功率模式，但也暴露了舱室核心，玩家需要在 20s 内向核心处射击，否则 Bowen 将发出必中一击造成相当于 100%护盾和 50%的伤害，并恢复其中一个推进器。

三阶段

- 演出：在破坏掉 Bowen 的四个推进器并击破舱室核心后，Bowen 坠落在地第二层装甲开裂，玩家准备上前使用特殊武器打开舱室，但在这一瞬间运载器离开地核进入加速区，双方逆转摔向了原先的舱顶，Bowen 核心启动了磁能收集系统，向加速轨道吸取能量，表面变为刺眼的蓝白色，Bowen 决定不顾代价消灭玩家。
- 场景：在一阶段的基础上场景整体旋转 180 度，原本的舱室顶部成为战场。地面有各种舱顶管线，灯源等设施。原先的四个塔柱将开裂，缝隙中能看出中间的绿色光芒的混乱能量流，变为可被“热锁定冲击”最后一段破坏的场景物体。



俯视图和侧视图

- 战斗流程：

在这一阶段 Bowen 将启动第三阶段技能组，玩家可通过吸引 Bowen“热锁定冲击”最后一段撞击能量塔对其造成 1/3 血量伤害，这一方式可使用两次，两次后，BOSS 将不会再冲撞能量塔，而是在玩家进入剩余能量塔范围 15m 达到 2s 后主动射击引爆，造成范围 25m 的电击类型，相当于 100%护盾和 50%的伤害。

在 Bowen 血量达到剩余 10%后将会不再下降，Bowen 将爆发一次剧烈的能量扩散，将玩家的护盾清零，地图中央地面（即原舱顶处）处的结合部显现出能量逸散的蓝色光芒，AI 副官给出提示，玩家集中火力击破后阶段完成。BOSS 战结束。

最终阶段演出：

玩家反向使用钩锁上方滑轨抓住，最后一击打破结合部，爆炸产生了缺口，此刻开始画面静音，真空管道瞬间将刚刚跃起的 Bowen 吸出并在管道内产生了剧烈的爆炸，下一刻轨道来到尽头，“行星大炮”炮口打开，瞬间产生的引爆和下方的爆炸声混杂到了一起发了出来，运载器以第二宇宙速度飞向太空。

- 开启反向回到撤离点流程