

清除之夜-关卡设计文档（LDD）

目录

- 0. 文档信息 2
- 1. 关卡概要 2
- 2. 玩法-叙事节奏..... 4
- 3. 示意图..... 5
- 4. 敌人配置与资源预算 8
- 5. 约束 8
- 6. 资源引用 8

0. 文档信息

日期：2025 年 9 月 18 日星期四
关卡名称：清除之夜/The Purge
引擎版本：UE5.4.4

系统引用：《最后生还者 1 重置版》

设计内容	设计用时
LDD 初版	1 天
LDD 最终版	0.5 天
白盒设计与搭建	5 天
白盒 Alpha 测试与优化	0.5 天
白盒 Beta 测试与优化	1 天
润色	1 天

1. 关卡概要

关卡定位

作为开篇章节，本关以建立世界观—引入主角动机—教授核心玩法为主线。玩家从清除之夜的爆发中被迫逃离公寓，逐步掌握治疗、投掷物、潜行与战斗，并在环境叙事的压迫下感知清除制度的残酷。

关卡目标

- 核心目标：**在清除之夜中存活下来，从被纵火的公寓中逃脱。
- 中途目标：**学习基础生存技能（包扎、合成医疗包）；学习干扰与潜行技巧（酒瓶投掷、暗杀）；克服敌人设置的路障，选择合适的路径前进。
- 高潮目标：**在教堂内部击败暴徒头目（老爹），冲破封锁。
- 收尾目标：**抵达好友公寓，却目睹其死亡，作为下一关的直接导火索和任务动机。

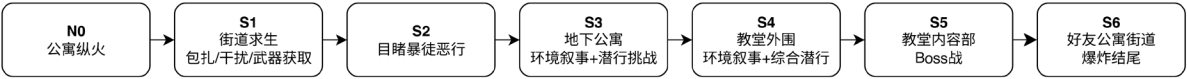
叙事目标

让玩家在清除之夜极端规则下逐步感受到由个体求生到被迫对抗暴力，最终疑似被卷入阴谋的叙事演进。关卡通过环境叙事（焚烧的公寓、笼中流浪汉、无辜受害者、教堂墓碑等）表现世界观以及清除制度。关卡在结尾留下悬念，引出朋友莫名死亡的线索，并为后续关卡和角色动机做出叙事铺垫。

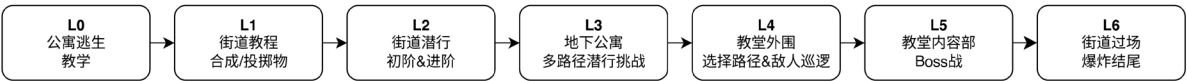
叙事梗概

清除之夜开始，伊莱原本想躲在公寓中度过，但楼下暴徒纵火迫使他逃生。在街道上，他学习到基本的治疗与潜行技巧，逐渐拥有简易武器。随着深入，他目睹了暴徒的残忍行径（折磨、屠杀、祭祀式的场景），同时发现去往朋友公寓的捷径被封死，只能冒险穿过教堂区域。在教堂，暴徒头目堵死了唯一出口，伊莱不得不正面迎战。脱困后，他终于看见朋友的公寓，却在电话接通时眼睁睁看着整栋楼被炸毁。故事在绝望与悬念中收束。

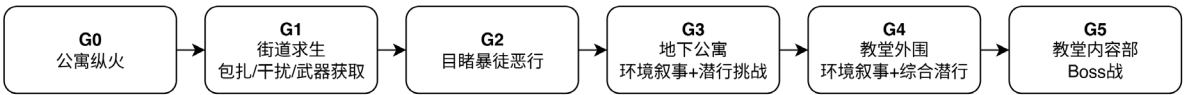
叙事流程图



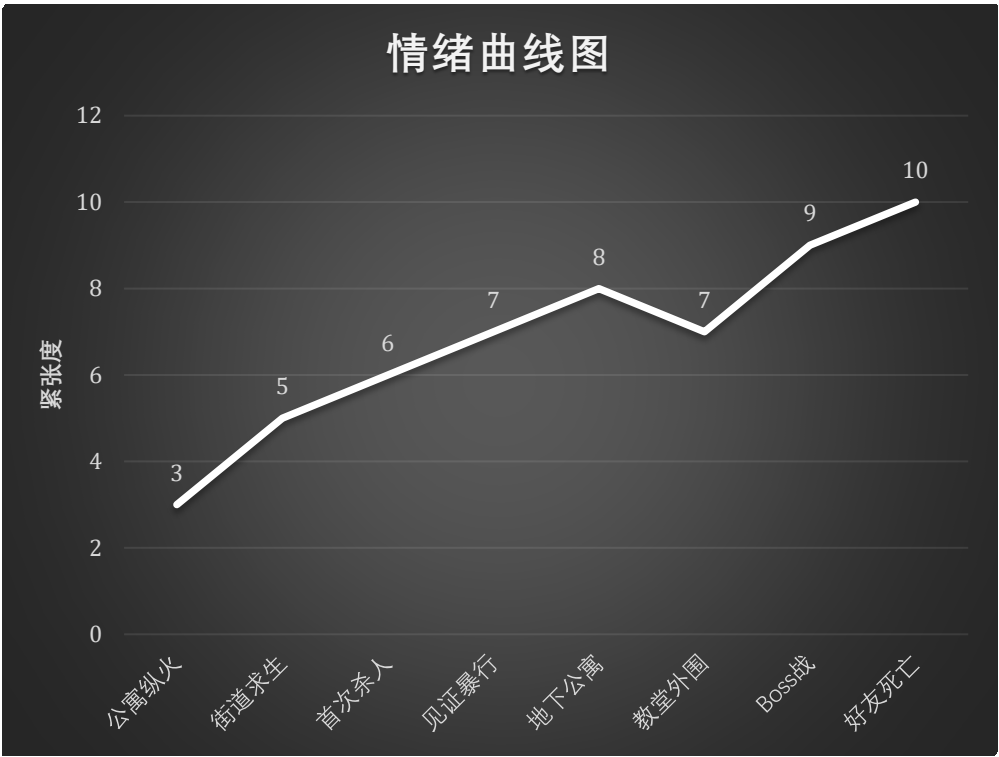
关卡流程图



玩法流程图



情绪曲线图



背景设定（参考《人类清除计划》的世界观设定）

宏观

社会每年都会举行一次“清除之夜”，一切罪行在法定 12 小时内合法化。表面上这是释放社会暴力因子、降低犯罪率，实际上是权力阶层为了巩固自身地位和清除异己的手段。

中观

故事发生在城市的居民区与街区交界处。这里既有普通公寓，也有被临时改造的路障、火光、标语。官方和民间组织同时活动。

微观-关卡当天

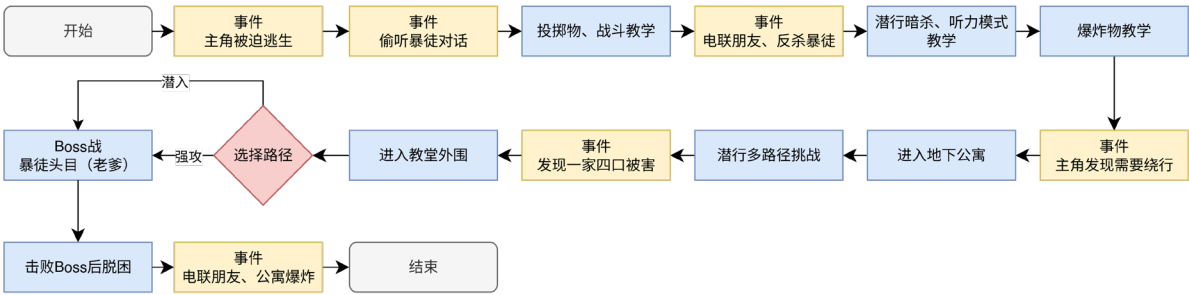
伊莱所在的公寓被清除小队纵火，迫使他逃离；他必须前往朋友的住处投靠，但却意外被卷入更深层的阴谋。

主要角色

角色	身份	与主角关系	在叙事中的作用
主角（伊莱）	普通市民，被迫卷入暴力	自身	玩家操控对象，从求生到被迫反击，承载叙事视角。
好友	安全名单上的人，最终死亡	信任对象	推动伊莱前进的动机，在本关结尾被炸死制造悬念。
暴徒头目（老爹）	教堂区域的Boss，暴徒领袖	敌对	关卡最终挑战，代表清除之夜的极端暴力。
清除小队/暴徒	街区巡逻者、纵火者	敌对	潜行/战斗目标，推动叙事环境惊悚感。
无辜者（流浪汉、一家四口）	受害者	间接关系	环境叙事中的悲剧，给伊莱和玩家心理冲击。

2. 玩法-叙事节奏

事件触发流程

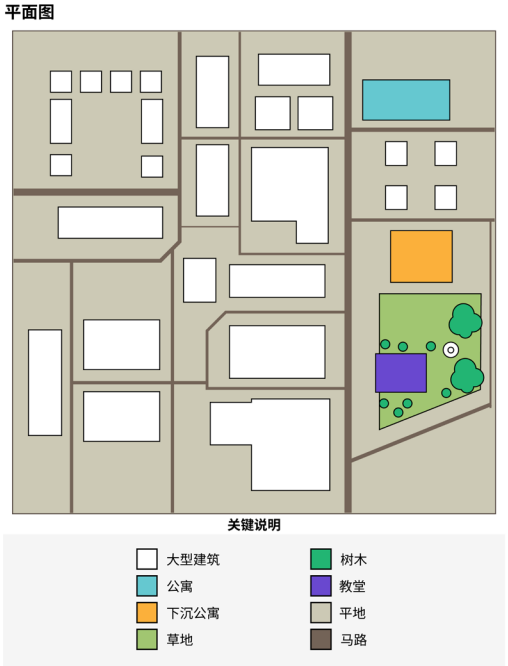


关卡难度变化节点

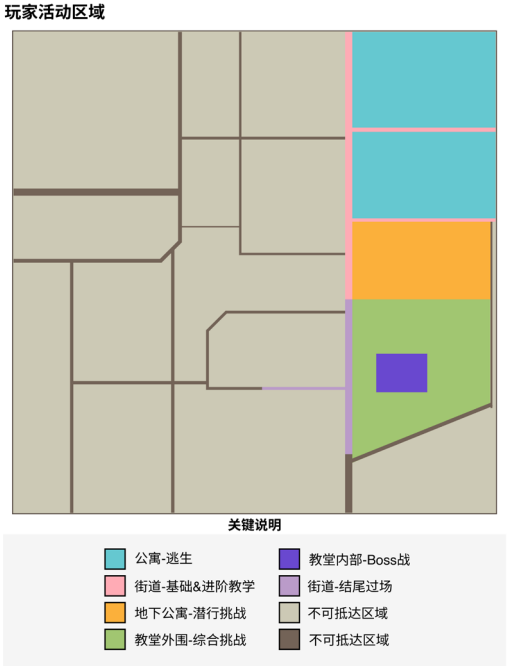
说明：难度值为 1=非常简单，难度值为 10=非常具有挑战性			
节点	名称	难度值（1-10）	说明
1	公寓-开始	1	纯叙事，玩家被动体验，没有实质挑战
2.1	治疗	2	简单的合成系统教学，低风险
2.2-2.3	投掷物教学/初次打斗	3	轻度潜行与近战，压力开始显现
2.4	初次开枪击杀	4	突发战斗场景，引发周围敌人警戒，心理压力开始上升
3	潜行暗杀教学	5	玩家学习暗杀，敌人开始具备威胁
4.1-4.2	潜行进阶/爆炸物使用	6	敌人数量增加，需要环境利用
5	下沉公寓潜行挑战	7	多路径潜入、多敌人，心理氛围压迫
6	教堂外围综合挑战	8	多路径潜入，玩家操作空间、敌人密度提升
7	教堂内部 Boss 战	10	正面对抗 Boss，最高难度
8	好友公寓爆炸-收束	1	剧情收尾，无操作难度

3. 示意图

平面图

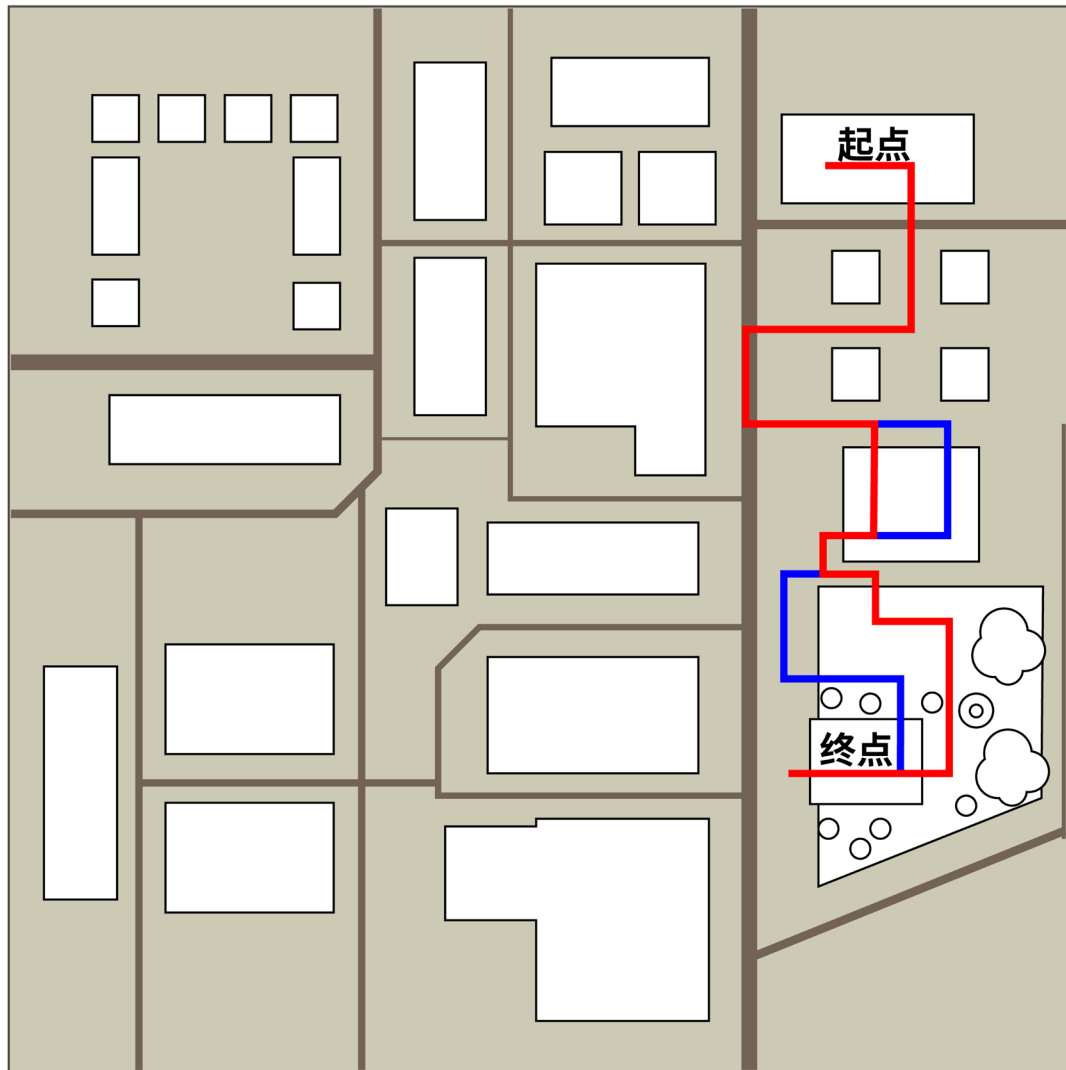


区域划分



玩家路径选择图

玩家路径选择



关键说明



主线路径



可选探索路径

玩法地图

玩法地图



4. 敌人配置与资源预算

敌人种类	描述
纵火清除者	主要出现在公寓走廊，负责清空住户。巡逻范围小，视觉明显。适合教学阶段。
街区巡逻者	成双行动的轻装暴徒，持冷兵器，分布在街区。路线固定，适合玩家练习潜行击杀或干扰。
武装清除小队	装备简易枪械的 4-5 人小队，密度高。玩家必须整合潜行+干扰+有限火力才能突破。
老爹	关卡的最终 Boss，防御与攻击力为本关最高，但行动较为迟缓。

资源种类	功能描述
酒精	与布条合成医疗包；与油壶合成燃烧瓶。
油壶	合成燃烧瓶的关键素材。
布条	与酒精合成医疗包，或用于临时包扎伤口。
酒瓶	投掷以吸引敌人注意，制造潜行机会。
子弹	稀缺资源，用于远程击杀。
药品	少量恢复生命值。

5. 约束

技术层面：本想在火灾、公寓崩塌等场景中使用 UE5 Chaos 实时破坏，但在白盒和性能预算下用 3D Text 来表现。

叙事层面：原想在更多室内空间加入可互动的 NPC（如幸存者、邻居），让玩家可以选择救助或放弃，从而产生分支叙事。但考虑到关卡的本质为线性叙事，故事线需要聚焦，最终 NPC 互动被简化为敲门无人回应的桥段。

6. 资源引用

Advanced Locomotion System V4: <https://fab.com/s/0eb8afffb774>

Blockout Starter Pack: <https://fab.com/s/c3975cdaf422>

Good SKY: <https://fab.com/s/d8fd5e8581ca>

Low Poly Nature: Essentials: <https://fab.com/s/969cf3d59b75>

注：以上网络资源均已获得/购买使用许可