

拾 光



主视觉：微芒与长夜海岸尽头的熄灭灯塔

PC · 单机 · 2D 横版光影解谜

一句话概念

迷途小精灵“微芒”护送世上最后一枚火种穿越熄灭废墟；光会创造道路并唤醒危险，阴影则能被塑造成安全通路。

目录

目录.....	2
1. 执行摘要.....	5
2. 项目定位.....	6
2.1 设计支柱.....	6
2.2 目标体验与 MDA 反推.....	6
3. 世界观与叙事.....	7
3.1 世界背景.....	7
3.2 角色弧线.....	7
3.3 无对白叙事语法.....	8
3.4 六枚余烬记忆.....	8
3.5 结局演出时间轴.....	8
4. 核心循环与操作.....	9
4.1 三层循环.....	9
4.2 玩家操作与默认输入.....	9
4.3 持火限制与决策成本.....	10
4.4 失败、重置与存档.....	10
5. 光影系统.....	11
5.1 实现原则：确定性规则，柔和视觉.....	11
5.2 机关参数表.....	11

5.3 光照状态矩阵	12
5.4 交互优先级与异常处理	12
6. 谜题语法与难度曲线	13
6.1 五步教学结构	13
6.2 正式谜题检查清单	13
6.3 难度与提示	14
7. 章节与关卡结构	14
7.1 节奏预算	15
7.2 具体关卡设计	15
R01 · 初醒	15
R02 · 无形阶	16
R03 · 眠芽门	17
R04 · 一线安全	18
R05 · 留火而行	19
R06 · 镜苔回廊	20
R07 · 影桥	21
R08 · 逐光巢	22
R09 · 温室心房	23
R10 · 闸光机	24
R11 · 双层灯路	25
R12 · 塔腹追光	26
R13 · 封印轴心	27

R14 · 塔顶黎明	28
8. 美术规范	29
8.1 视觉定位	29
8.2 色板	30
8.3 材质与光效	30
8.4 章节环境与镜头	31
9. UI、无障碍与音频	32
9.1 UI 信息架构	32
9.2 无障碍	32
9.3 动态音频	32
9.4 音效优先级	33
10. Steam 定位与发布	33
10.1 商业定位	33
10.2 商店素材	34
10.3 成就	34
附录 A · 首轮参数锚点	35

1.执行摘要

《拾光》是一款面向 PC Steam 平台的单机 2D 横版光影解谜游戏，预计首次通关时长为 90—120 分钟。玩家将扮演迷失在长夜废墟中的小精灵“微芒”，护送世间仅存的火种前往沉没灯塔。游戏以“光既创造道路，也唤醒危险；阴影既意味着未知，也能被塑造成庇护”为核心规则。玩家需要搬运、放置和投掷火种，配合挡板、镜面、影桥及环境机关，持续改变关卡中的光影状态，在显形道路、苏醒生物与安全阴影之间寻找通路。

游戏采用无战斗、低操作门槛的设计，将体验集中在空间观察、环境解谜和情绪叙事上。完整流程由“无灯废墟”“镜苔温室”“沉没灯塔”三章十四个房间构成，并设置六枚可选的“余烬记忆”补充世界观。美术采用原创的“剪纸剪影+手绘粉彩晕染”风格，以炭黑环境、琥珀安全光、冷青危险光和深靛实体影建立清晰的视觉语言；叙事则通过场景变化、角色动作与音乐层次完成，不依赖对白和长篇文字。

产品定位为精炼、完整、易传播的氛围型独立游戏，支持完整手柄操作、云存档、章节选择、辅助功能及八项成就。《拾光》的核心竞争力在于光与影并非单纯的视觉表现，而是共同参与道路、危险和解法构成的统一玩法系统，并通过“最终主动放下唯一火种”的结局，将机制学习转化为关于陪伴、失去与希望的情感完成。

执行结论

《拾光》不是“带灯光机关的横版游戏”，而是一款围绕唯一光源展开的空间状态解谜短篇：光创造道路，也制造危险；阴影则由玩家主动塑造成工具。

2. 项目定位

维度	定义
游戏名称	《拾光》
品类	2D 横版光影解谜平台；解谜 60% / 轻平台 30% / 危险躲避 10%
平台	PC Steam 首发；键鼠与 Xbox 式手柄完整支持
时长	主线首轮 90–120 分钟；收集全要素约 120–150 分钟
目标玩家	12+；喜爱短篇氛围解谜、环境叙事、低操作压力与情绪化结局的玩家
核心乐趣	观察空间状态、预测光影连锁、用有限动作完成聪明而清晰的解法
商业模式	买断制；无内购

2.1 设计支柱

- 唯一火种：火种既是钥匙、危险诱饵、移动限制，也是叙事上的陪伴者。
- 连锁光影：改变一个光位必须产生至少两种可观察结果，避免退化为“拿灯开门”。
- 影也是工具：遮光不仅消除危险，还能制造实体道路、节奏窗口和藏身空间。
- 轻操作、重判断：动作输入少、容错宽，让注意力留在空间推理和情绪感受上。
- 无对白叙事：故事通过环境、火种反应、机关遗迹与章节色彩变化完成。

2.2 目标体验与 MDA 反推

层级	设计定义	验证问题
Aesthetics / 感受	孤独、谨慎、顿悟、放手、温暖余韵	玩家是否把火种视为陪伴者，而非普通钥匙？
Dynamics / 行为	观察光路、试探放置、主动遮挡、诱导危险、回收火种	玩家是否在行动前预测至少两个后

层级	设计定义	验证问题
		果？
Mechanics / 规则	唯一火源、持火限制、显形、苏醒、实体影、镜面、周期光	每条规则是否能被无文字演示并与另一规则组合？

3. 世界观与叙事

3.1 世界背景

长夜海岸曾依靠灯塔引导航船。旧文明试图把海上微光永久囚禁在塔心，制造没有阴影的“永昼”。持续强光让植物、守护兽和古代机械失控，守灯人最终主动熄灭灯塔，并把塔心分离成一枚可被温柔携带的火种。多年后，迷途小精灵微芒在废墟中醒来；它并不知道火种的来历，只知道那是黑暗里唯一会回应自己的存在。

3.2 角色弧线

阶段	微芒的理解	玩家行为	环境表达
相遇	火种是安全与陪伴	本能地把火带在身边	火种靠近时眼睛与环境音同步明亮
矛盾	火也会制造危险	开始放下、遮挡和远距离操控	藤蔓与守护兽因光苏醒
真相	火种是被分离的塔心	把保护对象视为世界的一部分	石壳纹样与火种核心完全对应
选择	拥有火种意味着世界继续长夜	主动拆除遮挡、将火种投入塔心	旧机关停止攻击，转为呼吸式明灭
余韵	光不是占有，而是照见彼此	在黎明中自由走到崖边	微芒第一次拥有清晰影子

3.3 无对白叙事语法

- 火种拥有三类动作：靠近微芒、远离危险光、对旧文明纹样产生共鸣；不使用拟人化表情。
- 壁画只描绘动作与结果，不使用可读文字；每枚余烬记忆由 6-10 秒剪影动画呈现。
- 镜头演出不夺走控制超过 8 秒；首尾长演出总量不超过 120 秒。
- 旧文明人物不以完整角色出现，只保留石刻轮廓、工具痕迹和最后守灯人的剪影。
- 死亡不表现伤口或尸体；微芒化成纸屑般暗影并在检查点重聚。

3.4 六枚余烬记忆

编号	位置	内容	主题作用
M1	R02 高台侧室	第一次捕获海上微光	光作为希望
M2	R04 断桥下层	永昼令植物失控	希望的代价
M3	R06 镜组背面	研究者尝试分散强光	控制与修正
M4	R08 暗巢上层	逐光兽曾为守灯人引路	危险并非邪恶
M5	R11 冷青光机旁	无影之昼的警告记录	拒绝对光明
M6	R13 第三封印后	最后守灯人主动熄塔	把选择交给后来者

3.5 结局演出时间轴

时间	画面/操作	声音
0-25 s	玩家逐层推开三片遮光叶；海面照亮范围逐次扩大	三章主题动机依次回归
25-35 s	长按把火种送入塔心；可随时松开取消	火种心跳与手柄脉冲同步
35-38 s	完全黑场	所有环境音短暂消失
38-58 s	灯塔以呼吸节奏点亮；海岸色彩从蓝黑过渡到灰粉微金	低声合唱与海浪进入

时间	画面/操作	声音
58-75 s	恢复控制；微芒看见自己的影子并可走向崖边	主旋律只保留三音
75 s 后	触发字幕；可跳过并返回塔顶	音乐自然收束

4. 核心循环与操作

4.1 三层循环

时间尺度	循环	奖励
30 秒 / 微循环	观察 → 放光 → 塑影 → 穿越 → 回收	因果反馈、移动手感、短顿悟
15-35 分钟 / 章节循环	学习单项规则 → 变体 → 组合 → 综合题 → 叙事揭示	能力感、区域色彩变化、余烬记忆
90-120 分钟 / 完整循环	保护光 → 理解光的代价 → 主动释放光	情绪闭环、灯塔重启、概念图画廊

4.2 玩家操作与默认输入

动作	键鼠	手柄
移动	A/D 或方向键	左摇杆
跳跃	Space	A
攀矮台	自动	自动
互动/拿放	E	X
瞄准	鼠标	右摇杆

动作	键鼠	手柄
短投	鼠标左键	RT
旋转/推物	E + 方向	X + 左摇杆
重置房间	R 长按 0.6 s	View 长按 0.6 s
暂停	Esc	Menu

4.3 持火限制与决策成本

- 持火时移动速度降低约 17%，跳跃高度降低约 35%，不能推挡板、拉大型绞盘或攀高沿。
- 火种不会自然熄灭，也没有能量条；限制来自空间位置和角色行动能力，而非资源焦虑。
- 放下火种必须产生清晰、安全的落点预览；任何投掷失败都不能造成永久丢失。
- 玩家在每个正式谜题中至少一次需要决定：把火带在身边，还是把行动能力留给自己。

4.4 失败、重置与存档

- 失败来源只有坠落、眠芽藤、逐光兽接触和危险光持续暴露；没有生命值、受伤累积或资源掉落。
- 失败镜头不超过 0.7 秒，黑场不超过 0.5 秒，稳定快照恢复目标为 2 秒、上限 3 秒。
- 每个房间入口自动保存；长房间使用软检查点，仅保存玩家、火种和关键机关的稳定状态。
- 若火种连续 1.5 秒处于不可达区域、离开房间边界或速度异常，立即淡出并返回最近稳定灯座。
- 存档内容：最高章节、当前房间、余烬记忆位图、设置、累计时间、死亡次数与成就状态。

5. 光影系统



5.1 实现原则：确定性规则，柔和视觉

- 玩法判定使用离散光照区域、遮挡多边形、镜面射线和状态触发器；软阴影贴图只负责表现。
- 唯一火种是唯一可移动安全光源；镜面可以产生多段反射，但所有反射共享同一源 ID。
- 危险光是固定环境源，只能被闸门、挡板和镜面重定向，不能被玩家携带。

5.2 机关参数表

对象	主要行为	防软锁规则
唯一火种	可拿起、放下、短投、嵌入灯座	坠落或不可达时回到最近稳定灯座
灯座	锁定火种并向预设方向发光	可从背面或关联机关释放
显形道路	进入有效光区后获得碰撞	退隐前产生碎屑与低频提示音

对象	主要行为	防软锁规则
可推动挡板	遮光并生成确定性投影	轨道有限位；超界自动回正
铜镜	反射安全光或危险光	继承光属性，不改变颜色与危险性
实体影桥	位于有效本影区域时获得碰撞	视觉柔边不参与碰撞计算
眠芽藤	遇光生长，进入阴影回缩	第一次教学触碰只击退
逐光兽	只追逐火种或受光节点	失去光线后停下并回巢
周期遮光机械	按固定相位开闭危险光	重置时从固定相位启动

5.3 光照状态矩阵

对象	黑暗	琥珀安全光	冷青危险光	有效本影
显形道路	不可见/无碰撞	显形并可通行	显形但关联危险同时激活	若处于实体影规则则可通行
眠芽藤	闭合沉睡	朝光源生长	快速伸展并攻击	停止生长，0.5 s 后回缩
逐光兽	伏卧/无碰撞威胁	追逐火种	惊醒并高速转向受光点	失去目标后减速停下
铜镜	轮廓可交互	反射琥珀光	反射冷青危险光	镜面仍可操作但不产生新光
影桥	若本影成立则生成	被直射部分溶解	被危险光照同样溶解	深靛实体，允许站立
光属性节点	关闭	执行安全机关	执行危险/机械机关	保持关闭

5.4 交互优先级与异常处理

1. 同一位置存在灯座和普通地面时，放置优先吸附灯座；不存在有效灯座时才自由放下。
2. 火种投掷轨迹同时命中镜面、灯座和危险物时，按灯座 > 实体碰撞 > 危险触发处理。
3. 影桥开始溶解时，已站立玩家保留 0.45 秒碰撞；宽限结束后才进入坠落。

4. 挡板或镜面被移动时，先更新遮挡与射线，再更新接收器，最后更新危险物，避免单帧错误触发。
5. 状态网络连续振荡超过 0.5 秒时冻结到最近稳定解，并记录调试事件，不向玩家显示错误信息。

6. 谜题语法与难度曲线

6.1 五步教学结构

阶段	设计要求	《拾光》执行
介绍	安全环境、单一变量、直接因果	R01-R03 分别介绍火种、显形、遇光危险
重复	同规则换空间关系，不增加新名词	R04-R05 强化放火与空手行动
转折	让旧规则产生相反用途	R07 把阴影视为道路；R08 把危险当作可诱导对象
组合	两到三条已掌握规则形成连锁	R09 温室心房；R11 双属性光路
精通	不新增规则，要求规划顺序与状态	R13 封印轴心；R14 反转控制光的目标

6.2 正式谜题检查清单

- 玩家进入房间后 5 秒内能看见目标、至少一个关键机关和一个状态变化示例。
- 标准解法最多包含 5 个不可逆步骤；更长流程必须拆分软检查点。
- 错误操作应产生信息，不应产生长时间搬运或强制等待。
- 同一房间最多引入一个新名词；同屏高关注对象不超过五个。

- 至少存在一种“先观察再行动”的安全位置，避免把解谜变成反应测试。
- 不依赖颜色作为唯一信息；所有光属性和危险状态都有轮廓、纹理、运动与声音差异。

6.3 难度与提示

停滞时间	提示层级	表现
0-120 秒	无提示	保留观察空间；关键物件维持自然待机动画
120-240 秒	注意力提示	未交互关键物出现一次轻微轮廓呼吸，不指出答案
240-360 秒	关系提示	火种向相关机关偏摆，配合短音符提示因果关系
360 秒以上	可选步骤提示	暂停菜单出现“获得提示”；展示下一动作的无文字幽灵轨迹

7. 章节与关卡结构

章节	房间	新规则	情绪	目标时长
一 · 无灯废墟	R01-R04	唯一火种、显形、眠芽藤、挡板遮光	孤独 → 好奇 → 谨慎	24-30 分钟
二 · 镜苔温室	R05-R09	持火限制、镜面、实体影、逐光兽	生机 → 神秘 → 理解	38-48 分钟
三 · 沉没灯塔	R10-R14	周期危险光、双属性光路、综合与反转	压迫 → 决意 → 释然	38-48 分钟

7.1 节奏预算

- 每 8-12 分钟安排一次低压力观景或环境叙事段，持续 20-45 秒。
- 连续两个高认知负荷房间之间必须插入短走廊、回收火种或收集物。
- 追逐只出现一次，持续 90-150 秒，不承担新规则教学。
- 首 30 分钟展示游戏最强辨识度：唯一火种、遇光危险和挡板塑影必须全部出现。
- 终局不添加新敌人或新操作；情绪反转必须由玩家已熟练的“拆除遮挡”动作完成。

7.2 具体关卡设计

R01 · 初醒

第一章 · 无灯废墟

项目	内容
预计时长	4-6 分钟
教学/考核目标	在无文字提示下学会移动、跳跃、靠近火种并将其拿起。
入口状态	微芒在封闭浅坑醒来；火种位于右侧低台。出口轮廓可见但道路缺失。
核心对象	火种、低台、显形石阶、出口灯座
检查点	进入房间、火种进入出口灯座。
余烬记忆	无。首个房间只服务核心认知。

标准流程

- 玩家先凭轮廓完成一次安全跳跃，建立基础移动信心。
- 接近火种时，它主动抬升并发出两次柔和脉冲；互动键图标只在停留 1 秒后出现。
- 拿起火种后，前方三块石阶由近到远显形，形成直接因果反馈。
- 玩家将火种放入出口灯座，石门开启并保存检查点。

容错与可读性

首个坑无法致死；掉落会被柔软苔藓弹回。火种不会掉出房间。

失败与恢复

无致死失败。若玩家 45 秒未靠近火种，火种向角色方向轻摆并增强环境音。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R02 · 无形阶

第一章 · 无灯废墟

项目	内容
预计时长	5-7 分钟
教学/考核目标	理解显形道路离开光照后会在 0.6 秒内退隐，并学习放置火种。
入口状态	火种在手；高处出口无法在持火跳跃高度下到达。
核心对象	火种、两段显形平台、攀爬沿、灯座
检查点	房间入口。
余烬记忆	余烬记忆 1：壁画显示旧文明第一次捕获海上微光。

标准流程

- 玩家持火照出上方平台，但尝试跳跃时发现高度不足。
- 将火种放在中央灯座后，平台保持显形；空手状态恢复完整跳跃和攀爬。
- 抵达高台后拉动绳索，使灯座沿轨道移动，继续照亮下一段平台。
- 从高台落到出口并通过短滑槽回收火种。

容错与可读性

平台退隐有 0.6 秒宽限；在宽限内起跳视为有效。错误放置可随时回收。

失败与恢复

跌入深坑时画面迅速压暗，2 秒后回到本房入口，机关恢复初始状态。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R03 · 眠芽门

第一章 · 无灯废墟

项目	内容
预计时长	6-8 分钟
教学/考核目标	首次建立“光有代价”的认知：照亮道路会同时唤醒眠芽藤。
入口状态	出口在右侧；道路与眠芽藤处于同一光线路径。
核心对象	火种、显形桥、眠芽藤、半高墙、回收坡道
检查点	入口；首次到达半高墙后记录软检查点。
余烬记忆	无。

标准流程

- 火种靠近时桥梁显形，但藤蔓同时伸展封住桥面。
- 玩家把火种留在半高墙左侧，只让桥头显形并观察藤蔓回缩。
- 沿下层暗道绕到墙后，将火种从窗口短投到右侧灯座。
- 光从藤蔓背面照亮桥尾，玩家安全通过。

容错与可读性

藤蔓伸展前有 0.8 秒冷青预警；第一次触碰只把玩家推回安全台，不直接重置。

失败与恢复

第二次触碰或坠落触发房间重置；火种自动回到最近安全灯座。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R04 · 一线安全

第一章 · 无灯废墟

项目	内容
预计时长	7-9 分钟
教学/考核目标	完成首个连锁谜题：用挡板保留道路光照，同时切断射向危险物的光。
入口状态	房间中央断桥；火种位于固定灯座；挡板在左下层。
核心对象	显形桥、眠芽藤、可推动挡板、火种灯座
检查点	入口；过桥后自动保存。
余烬记忆	余烬记忆 2：壁画显示永昼实验使植物疯狂生长。

标准流程

- 玩家空手推动挡板，认识“持火不能推重物”的行动限制。
- 挡板投下的影子遮住上方藤蔓，但不能遮住桥梁中心。
- 把挡板推到刻有磨损痕迹的正确区间，桥持续显形而藤蔓进入睡眠。
- 通过桥后拉动出口机关，灯座沿索道将火种送到右侧。

容错与可读性

地面磨损只提供范围提示，不直接标记答案；挡板可双向推动且不会卡死。

失败与恢复

藤蔓击中或坠落后回到入口；挡板和灯座复位。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R05 · 留火而行

第二章 · 镜苔温室

项目	内容
预计时长	6-8 分钟
教学/考核目标	强化持火限制，让玩家主动把火种当作远程环境工具而非永久携带物。
入口状态	竖向温室井；出口在上方；火种在手。
核心对象	三层攀沿、升降灯座、显形扶梯、回收滑槽
检查点	每完成一层升降记录软检查点。
余烬记忆	无。

标准流程

- 持火无法抓住第二层高沿，迫使玩家把火种放入升降灯座。
- 空手攀上侧台并转动绞盘，让火种随灯座上升。
- 火种逐层照出扶梯，玩家与火种交替上升。
- 顶层开启回收滑槽，火种滚到出口。

容错与可读性

灯座每层都有机械止挡；任何时候松开绞盘都不会让火种坠毁。

失败与恢复

坠落回到最近已到达平台，不重置已升高的灯座。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R06 · 镜苔回廊

第二章 · 镜苔温室

项目	内容
预计时长	7-9 分钟
教学/考核目标	学习镜面只按 45°分档旋转，反射光仍继承原光源的安全/危险属性。
入口状态	火种固定在左侧灯座；直射被石墙阻断。
核心对象	两面铜镜、显形门、光路刻痕、回收机关
检查点	入口、门锁完成。
余烬记忆	余烬记忆 3：温室记录显示研究者曾尝试把强光分散成温和光带。

标准流程

- 第一面镜只有两个档位，玩家旋转一次即可照亮门上符文。
- 第二面镜有三个档位；错误档位会照亮无害的装饰植物，提供即时反馈。
- 两束反射光依次激活门锁的两枚受光节点。
- 门开启后，玩家从背面释放火种并继续前进。

容错与可读性

镜面旋转无时间压力；每个档位有清晰机械咔嗒与光路预览。

失败与恢复

本房无致死危险；若 120 秒无进展，未尝试的镜面档位出现一次微光描边。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R07 · 影桥

第二章 · 镜苔温室

项目	内容
预计时长	7-9 分钟
教学/考核目标	把阴影从“避险区”升级为可主动塑形的实体道路。
入口状态	火种高悬，照亮整个深坑；普通石路缺失。
核心对象	悬挂火种、两块挡板、实体影桥、牵引绳
检查点	入口；到达中央安全岛。
余烬记忆	无。

标准流程

- 玩家拉动第一块挡板，观察其投影在坑中凝结为深靛平台。
- 移动第二块挡板，使两个影平台部分重叠，形成连续跳跃路线。
- 穿越中段后拉绳改变第一块挡板高度，影桥随之移动到出口侧。
- 到达右侧后降下火种并回收。

容错与可读性

影桥溶解前有 0.45 秒波纹预警；挡板轨道有限位，无法推入死角。

失败与恢复

坠落后挡板保持最近稳定档位，减少重复劳动。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R08 · 逐光巢

第二章 · 镜苔温室

项目	内容
预计时长	8-10 分钟
教学/考核目标	认识逐光兽追逐的是火种位置，并学习用投掷和遮挡诱导路线。
入口状态	逐光兽伏在中央暗巢；出口被其身体挡住。
核心对象	逐光兽、火种、两处投掷灯座、遮光柱、回收坡
检查点	入口、抵达右侧遮光柱。
余烬记忆	余烬记忆 4：壁画显示逐光兽原本是为灯塔引路的守护生物。

标准流程

- 玩家靠近时逐光兽保持沉睡，证明它并不感知角色。
- 把火种投到上层灯座，逐光兽醒来并沿坡追向光源，露出下层通道。
- 玩家从暗道绕到右侧，用遮光柱短暂切断兽与火种之间的光路。
- 释放灯座后火种沿回收坡滑到出口；逐光兽回到阴影中睡去。

容错与可读性

逐光兽有 1 秒起身动画；追逐速度比空手玩家低 12%。

失败与恢复

被碰触后回到最近遮光柱旁；逐光兽与火种恢复到最近稳定状态。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R09 · 温室心房

第二章 · 镜苔温室

项目	内容
预计时长	10-12 分钟
教学/考核目标	综合镜面、眠芽藤、影桥和逐光兽，完成中段能力检验。
入口状态	中央高台封存一枚灯塔心脏形石壳；火种位于左下。
核心对象	双镜、双挡板、影桥、眠芽藤、逐光兽、心脏石壳
检查点	入口、完成左半区、打开石壳。
余烬记忆	无；本房主线演出承担叙事信息。

标准流程

- 用第一面镜照出上层通路，同时引走逐光兽。
- 空手推动挡板，构造通往中央高台的第一段影桥。
- 调整第二面镜，让光绕开眠芽藤并激活石壳。
- 石壳打开，揭示火种与灯塔塔心拥有相同纹样；玩家回收火种离开。

容错与可读性

机关分成两个可独立完成的半区；完成半区后状态锁定，避免全房重做。

失败与恢复

逐光兽碰触、藤蔓击中或坠落只回到当前半区入口。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R10 · 闸光机

第三章 · 沉没灯塔

项目	内容
预计时长	6-8 分钟
教学/考核目标	学习周期遮光机械，并让周期成为可观察、可预测的节奏而非反应测试。
入口状态	冷青危险光每 3 秒被闸门切断 2 秒；火种在玩家手中。
核心对象	周期闸门、危险光、显形梯、避光凹槽、火种
检查点	每个安全凹槽。
余烬记忆	无。

标准流程

- 玩家在安全凹槽观察一个完整周期；齿轮声提前 0.7 秒预告闸门变化。
- 危险光开启时显形梯出现但会唤醒尖刺机械。
- 玩家用火种照亮替代路线，并在冷青光关闭时移动挡板。
- 让挡板永久遮住危险节点后通过出口。

容错与可读性

首次被危险光扫到只触发慢动作和退回凹槽；追逐降速辅助会把安全窗延长到 3 秒。

失败与恢复

第二次暴露重置到最近凹槽，周期从固定相位重新开始。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R11 · 双层灯路

第三章 · 沉没灯塔

项目	内容
预计时长	7-9 分钟
教学/考核目标	区分琥珀安全光与冷青危险光，并理解镜面会忠实传递光的属性。
入口状态	上下两层并行；安全火种在下层，冷青光源固定在上层。
核心对象	双层轨道、三面镜、显形桥、眠芽藤、光属性节点
检查点	入口、中央镜组。
余烬记忆	余烬记忆 5：记录表明旧文明把危险强光称为“无影之昼”。

标准流程

- 用琥珀光显形下层桥梁，抵达中央镜组。
- 把冷青光反射到机械节点以临时开启上层门，但必须避开眠芽藤。
- 移动遮光片隔开两束光，防止冷青光污染安全路径。
- 回收火种，从上层出口离开。

容错与可读性

两种光有不同音色、粒子方向和边缘纹理；高对比模式添加圆点/斜线图案。

失败与恢复

冷青光触发危险时回到中央镜组；已完成的下层桥状态保留。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R12 · 塔腹追光

第三章 · 沉没灯塔

项目	内容
预计时长	7-9 分钟
教学/考核目标	用短追逐改变节奏，但仍要求光源决策而非精准平台操作。
入口状态	逐光兽被周期冷青光惊醒；玩家与火种位于左侧升降平台。
核心对象	逐光兽、三处投掷灯座、闸门、短显形平台、终点遮光井
检查点	入口、第一灯座、第二灯座。
余烬记忆	无。

标准流程

- 玩家把火种投向第一灯座，引导逐光兽撞开脆弱闸门。
- 趁其转向时穿过显形平台，到达第二灯座。
- 连续两次改变火种位置，让逐光兽远离最终攀爬路线。
- 把火种投入遮光井，逐光兽在黑暗中停下并安静伏卧。

容错与可读性

无像素级跳跃；投掷点有磁吸范围。辅助模式降低兽速 25%并延长平台宽限。

失败与恢复

每完成一次灯座投掷就记录软检查点；重试不超过 3 秒。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R13 · 封印轴心

第三章 · 沉没灯塔

项目	内容
预计时长	10-13 分钟
教学/考核目标	最终综合考核：在不增加新规则的前提下串联全部核心系统。
入口状态	灯塔轴心被三道封印锁住；火种在中央移动平台。
核心对象	显形道路、镜面、挡板、影桥、眠芽藤、逐光兽、周期闸门、三道封印
检查点	入口及每道封印完成后。
余烬记忆	余烬记忆 6：最后的守灯人主动熄灭永昼，并等待后来者选择新的光。

标准流程

- 第一封印：用琥珀光显形轨道，同时用挡板压制眠芽藤。
- 第二封印：利用影桥抵达高处镜面，把冷青光反射到机械锁。
- 第三封印：用投掷火种引走逐光兽，让中央平台升至塔顶。
- 三道封印解除后，所有机关停止攻击，只保留低沉呼吸般的明灭。

容错与可读性

三道封印可独立完成且永久锁定；每段都有明确前后状态对比。

失败与恢复

只重置当前封印段；系统检测火种不可达、挡板越界或角色被夹住时自动恢复稳定快照。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

R14 · 塔顶黎明

第三章 · 沉没灯塔

项目	内容
预计时长	8-11 分钟
教学/考核目标	反转前面所有“控制和保护光”的教学，让玩家主动拆除遮挡并释放心种。
入口状态	塔顶无敌人、无计时；塔心被三层遮光叶片包围。
核心对象	火种、三层遮光叶片、塔心、海面远景
检查点	进入塔顶、火种投入前、结局完成。
余烬记忆	收齐六枚余烬记忆时，字幕后解锁完整概念图画廊。

标准流程

- 玩家逐层推开遮光叶片；每次操作都让火种照亮更远海面，并回响此前章节旋律。
- 最后一次互动需要长按 1.2 秒，微芒主动将火种送入塔心。
- 画面完全熄灭 3 秒，随后灯塔以温柔呼吸节奏重新亮起。
- 黎明出现，微芒第一次看见自己的影子；玩家可自由走到崖边后进入字幕。

容错与可读性

无失败状态；长按动作可随时松开，不构成误触。字幕可跳过，结尾场景可继续停留。

失败与恢复

无。

关卡验收

盲测玩家能描述本房核心因果；首次通过不超过目标时长上限；不存在火种不可达、挡板卡死或必须重开章节的状态。

8. 美术规范



图：微芒、唯一火种、眠芽藤与逐光兽的造型和动作语言。

8.1 视觉定位

采用原创“剪纸剪影 + 手绘粉彩晕染”风格。前景用近黑剪影保证轮廓，中景使用蓝灰结构承载玩法，远景以雾青和纸张纤维建立深度。安全火种始终是面积最小但亮度最高的暖色焦点；危险强光用冷青、锐边和逆向粒子表达。整体不追求照片写实，也不使用高饱和卡通色。

8.2 色板

颜色		色值	用途
炭黑环境		#0B1020	前景、深暗背景
蓝灰结构		#21334B	可读中景、石材
雾青远景		#6F91A6	海雾、远景层
深靛实体影		#18295A	可通行本影
琥珀火种		#F4B34C	安全光、关键反馈
火种核心		#FFF1BE	最高亮度中心
危险冷青		#7CE6F2	危险光、苏醒裂纹
温室墨绿		#49655C	第二章植物与玻璃
机械暗紫		#4A416C	第三章灯塔内部
黎明灰粉		#D9A6A5	结局天空与余韵

8.3 材质与光效

- 石材使用大块粉彩和局部炭笔擦痕，避免高频噪声进入可跳跃边缘。
- 实体影表面使用缓慢横向流动纹理；危险光使用逆光方向粒子；安全光粒子向上漂浮。
- 环境装饰不能与灯座、镜面、挡板共享相同高光颜色或圆形轮廓。

8.4 章节环境与镜头



图：无灯废墟、镜苔温室、沉没灯塔与终局黎明的色彩递进。

区域	主色与材质	层级	镜头重点
无灯废墟	炭黑、蓝灰石材、盐霜、海雾	前景残墙 / 中景道路 / 远景灯塔	平稳横移，突出灯塔方向
镜苔温室	墨绿、铜、湿玻璃、水滴	叶片框景 / 机关 / 玻璃穹顶	小幅纵向跟随，强调反射光路
沉没灯塔	深靛、暗紫、冷青机械光	齿轮 / 平台 / 巨大塔腹	增强垂直尺度，追逐段前移8%
终局黎明	灰粉、微金、低饱和海蓝	塔顶 / 海面 / 天空	取消前景压暗，逐渐拉远

9. UI、无障碍与音频

9.1 UI 信息架构

- 常态无 HUD；只有靠近交互对象时显示可替换的键位图标，离开后 0.8 秒淡出。
- 暂停菜单：继续、重新开始房间、设置、辅助功能、返回标题；重开房间需二次确认。
- 章节选择在首次通关后开放；可查看余烬记忆数量和最佳时间，不显示评分等级。
- 画廊在获得任意余烬记忆后开放；收齐六枚解锁四张完整概念图。
- 自动存档以右下角三粒琥珀光点旋转表示，最长显示 1 秒，不阻塞输入。

9.2 无障碍

选项	默认	作用
按键重映射	开放	键鼠与手柄每个动作均可重新绑定，处理冲突提示
高对比轮廓	关闭	玩家、火种、危险物和可交互对象增加不同纹理描边
减少闪烁	开启	危险光改为亮度渐变，不使用高频开关
关闭震屏	关闭	移除落地、机关与追逐震动；不影响镜头位移
延时提示	开启	按 120/240/360 秒分层提供无文字提示
字幕与环境文本	开启	字幕字号、背景和说话者颜色可调；本作无语音对白

9.3 动态音频

音频层	触发	设计
环境底层	始终存在	海浪、风、石材回响；各章拥有独立空间脉冲
火种层	火种靠近镜头或进入灯座	三音动机、柔和心跳、向上粒子声

音频层	触发	设计
危险层	眠芽/逐光兽/冷青光激活	反向吸气、低弦摩擦、冷青高频提示
解谜层	状态网络稳定或完成	按机关数量叠加和声音程，不使用奖励弹窗
终局层	拆除遮光叶并投入塔心	三章动机依次回归，最终只保留三音主题

9.4 音效优先级

- 最高：危险预警、玩家受击、影桥溶解、火种丢失恢复。
- 中等：拿放投掷、灯座吸附、镜面档位、挡板移动、检查点保存。
- 较低：脚步、环境滴水、植物摆动、远景机械；高优先级声音出现时自动侧链压低 4–6 dB。
- 立体声定位只作为辅助，所有关键事件同时提供视觉反馈；单声道模式不丢失信息。

10. Steam 定位与发布

10.1 商业定位

项目	建议
语言	简体中文、英语；无语音，环境文本与菜单本地化
标签	Puzzle Platformer、Atmospheric、2D、Exploration、Story Rich、Dark、Cute、Singleplayer
商店短描述	搬运世上最后一枚火种，让光创造道路、唤醒危险，并用阴影铺出归途。
核心卖点顺序	唯一火种连锁光影 → 原创剪影绘本美术 → 90–120 分钟完整情绪体验
Demo	12–15 分钟，包含 R01–R03；存档可继承正式版
上线功能	完整手柄、云存档、8 项成就、章节选择、概念图画廊

10.2 商店素材

- 主胶囊：微芒与火种占画面 20–25%，远景灯塔形成方向性；标题不压住角色眼睛与火种。
- 首张截图必须展示同一房间的三重因果：桥显形、藤蔓苏醒、挡板制造实体影。
- 60 秒预告：0–8 秒钩子；8–30 秒三类光影结果；30–48 秒章节变化；48–60 秒灯塔与标题。
- Demo 结束在眠芽门后，不展示火种是塔心的真相。

10.3 成就

名称	条件	类型
初次拾光	拿起唯一火种。	流程必得
影中同行	首次踏上实体影桥。	流程必得
镜中回声	完成镜苔回廊。	流程必得
不惊一芽	无伤通过眠芽门。	技巧
逐光者	让逐光兽连续追逐三处灯座。	技巧
六片余烬	收集全部六枚余烬记忆。	探索
长夜轻步	在不启用提示的情况下完成任意章节。	挑战
黎明航标	完成游戏。	流程必得

附录 A · 首轮参数锚点

参数	初值	可调范围	验证目标
空手速度	4.2 m/s	3.8–4.8	移动不拖沓，仍能观察光路
持火速度	3.5 m/s	3.2–4.0	能感到成本但不形成搬运折磨
空手跳高	1.7 m	1.5–1.9	跨越标准 1.5 m 平台
持火跳高	1.1 m	0.9–1.3	明确低于高沿但可完成基础跳跃
输入缓冲	0.12 s	0.10–0.18	手柄与键盘均自然
安全光半径	4.5 m	3.8–5.2	同屏影响 2–4 个关键对象
显形宽限	0.60 s	0.45–0.80	看得见溶解并有机会反应
短投距离	4.5 m	3.5–5.5	跨越一屏内中等缺口
灯座磁吸	0.35 m	0.25–0.50	投掷易用但仍保留方向判断
逐光兽速度	3.7 m/s	3.2–4.1	慢于空手玩家，快于持火玩家
失败恢复	2.0 s	1.5–3.0	维持尝试节奏