图书馆 · 全塔通行图

TOWER OVERVIEW · 01 / 05

OBJECTIVE 沿书塔点亮四盏知识之灯，敲响大钟，登顶取回文臣棋子。

作者演示 08:33–17:49

LEGEND 塔壁通口 · 入口 · 层间接点 · 通往澡堂 · 敲钟传送 · 主线 · 攀升 · 下降 · 抓杆 / 绳摆荡 · 书架行程

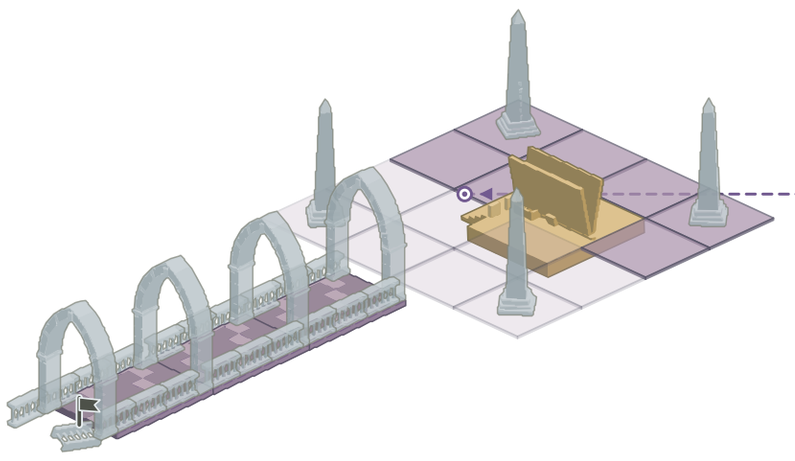
塔外 EXTERIOR

外围书墙、廊桥与露天塔顶

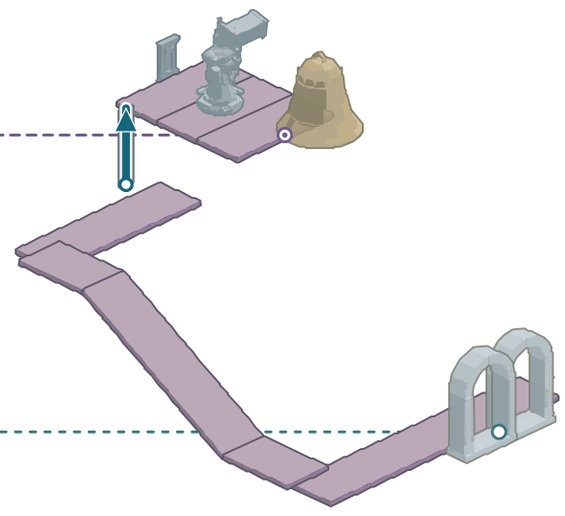
塔内 INTERIOR

中央书塔的内廊、机关与钟室

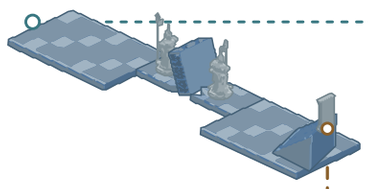
IV 钟台与塔顶



T 敲钟传送

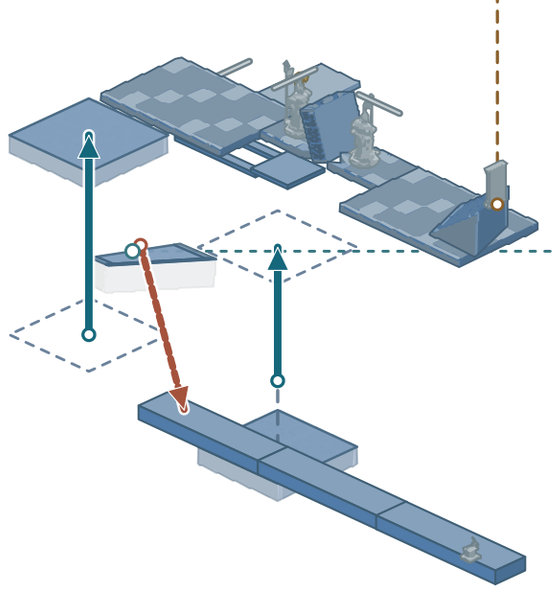


E 东侧上层开口

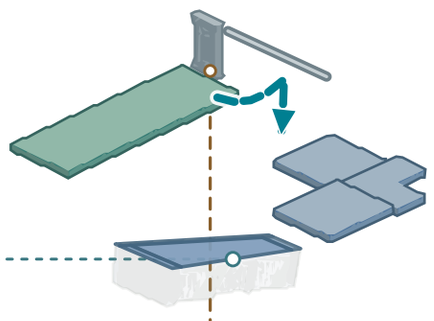


③

III 升降书架

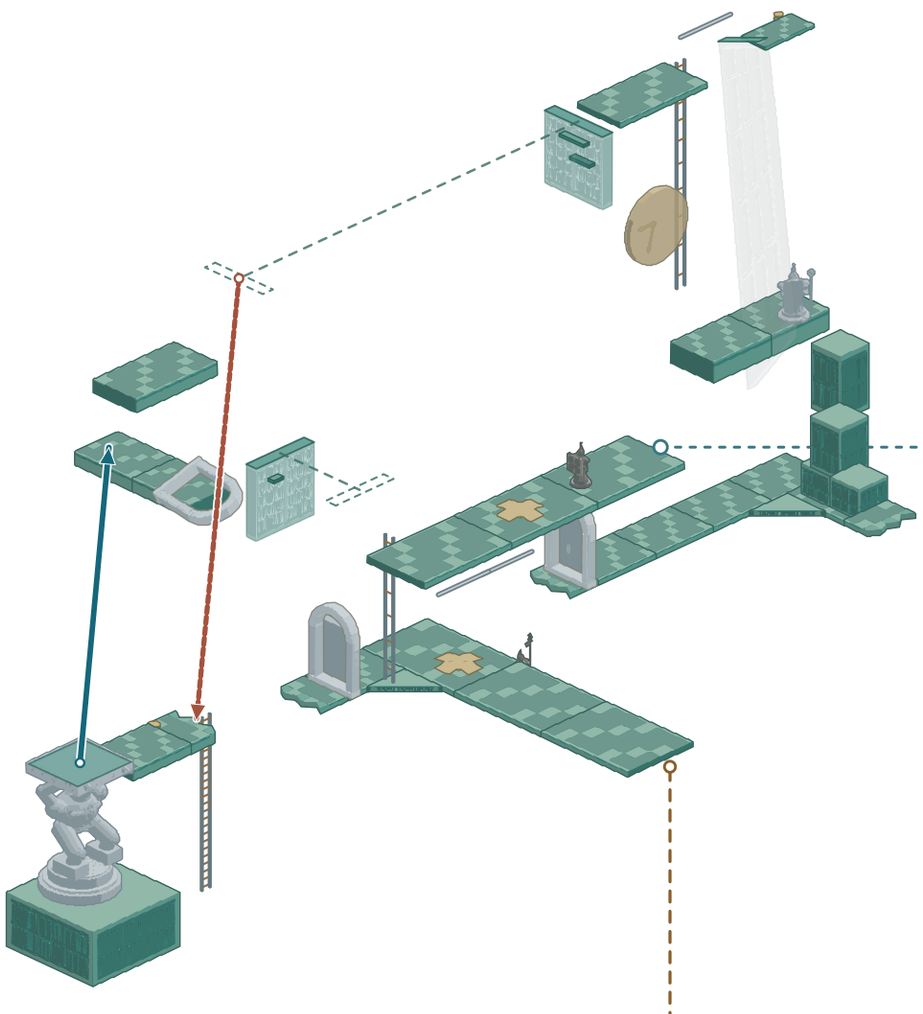


D 东侧倒架缺口

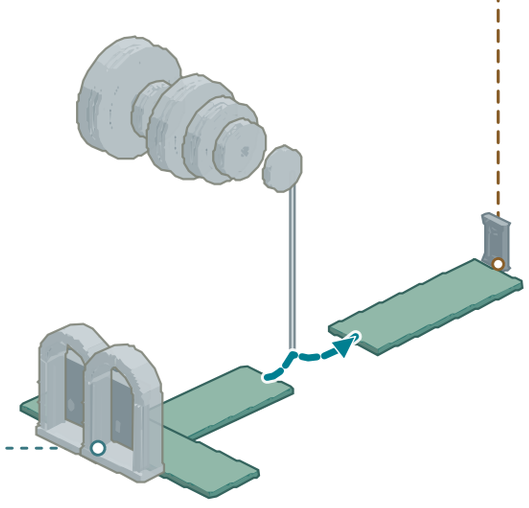


②

II 外围书墙



C 北侧回塔门



①

I 塔芯高门

B 西侧高门

A 底层入口

CONNECTIONS

① I / II 西侧高门 ② II / III 塔内第二根拉杆 ③ III / IV 东侧第三根拉杆

各层分别取景，二层的廊桥高差已展开。共用平台保留首次经过时的颜色。

CINEMATICS

C1 拉杆触发铭牌与绕塔镜头，随后展示点亮的知识之灯。

C2 敲钟后黑场转至塔顶，巨书展开，露出文臣棋子。

图书馆 · 一层 · 塔芯高门

FLOOR I · 02 / 05

OBJECTIVE **借金属方块垫脚登高，放下近路梯。再用方块压住踏板，穿过高门。**

作者演示 08:33–10:38

LEGEND 塔壁通口 · 层间接点 · 主线 · 攀升 · 推方块压板 · 原路折返 · 本层拉杆 · C1 演出镜头 · 入口

塔外 EXTERIOR

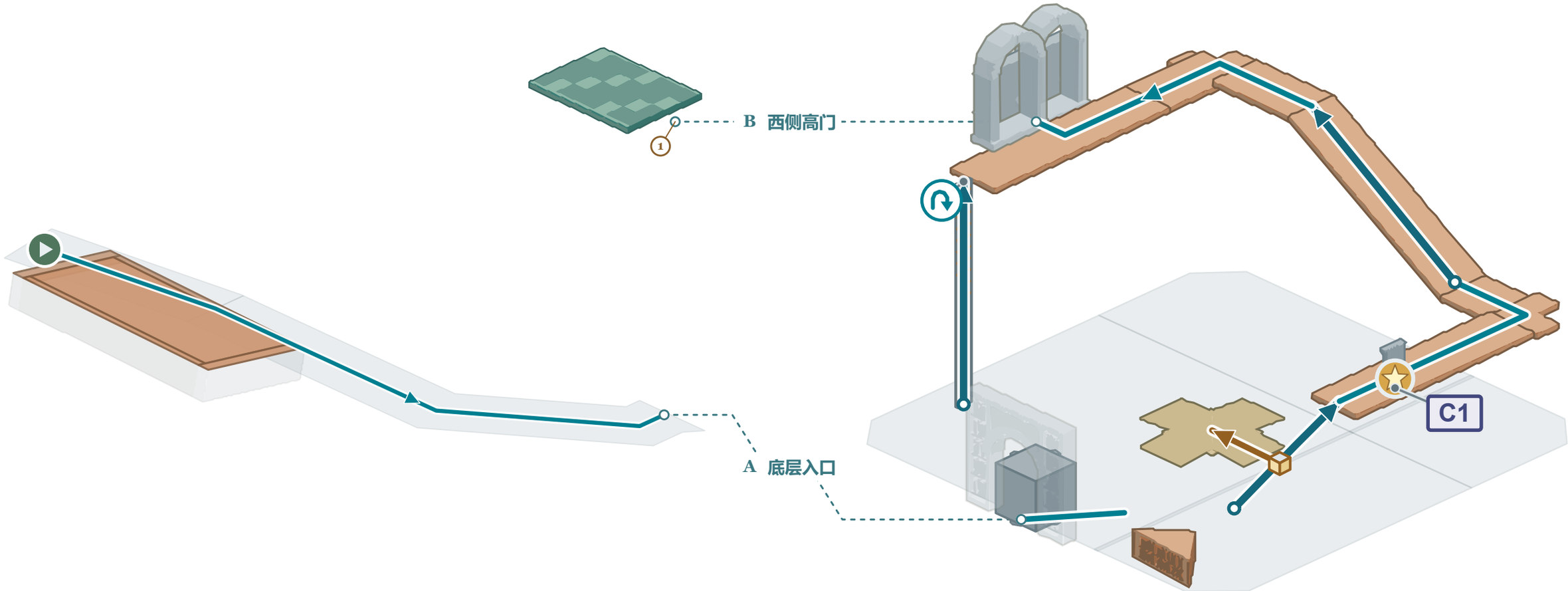
从图书馆入口走向书塔

水平 10 m

塔内 INTERIOR

金属方块、压板与近路梯

水平 5 m



CONNECTIONS

① I / II 西侧高门

入口地面沿行进方向裁切，西侧高门外的短桥接入二层。共用平台保留首次经过时的颜色。

CINEMATICS

C1 拉杆触发铭牌与绕塔镜头，随后展示点亮的知识之灯。

底层书墙内侧 107.9 × 107.8 m / 底层至塔顶 72.1 m

图书馆 · 二层 · 外围书墙

FLOOR II · 03 / 05

OBJECTIVE 沿外围书墙横渡，落至盾卫处弹高，绕回塔芯，借绳荡至第二根拉杆。

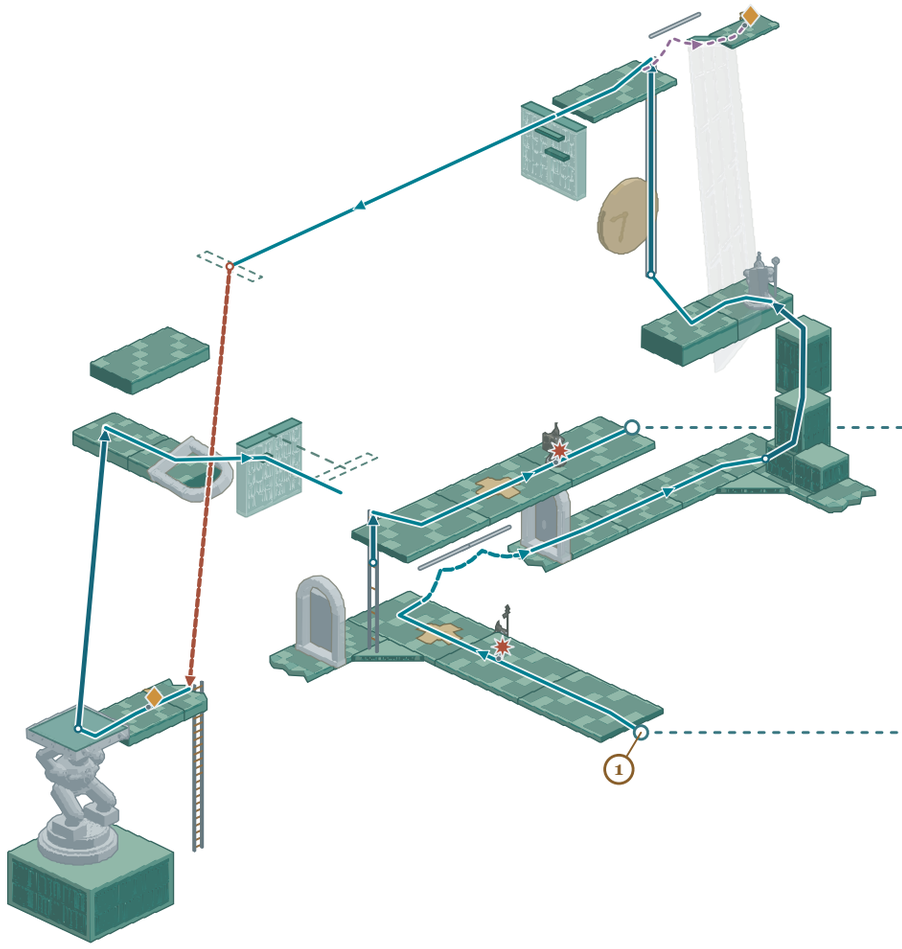
作者演示 10:38–14:22

LEGEND
塔壁通口 · 层间接点 · 主线 · 攀升 · 下降 · 抓杆 / 绳摆荡 · 书架行程 · 取物支路
本层拉杆 · C1 演出镜头 · 敌人 · 藏品 / 棋子

塔外 EXTERIOR

低桥出塔，沿高桥返回

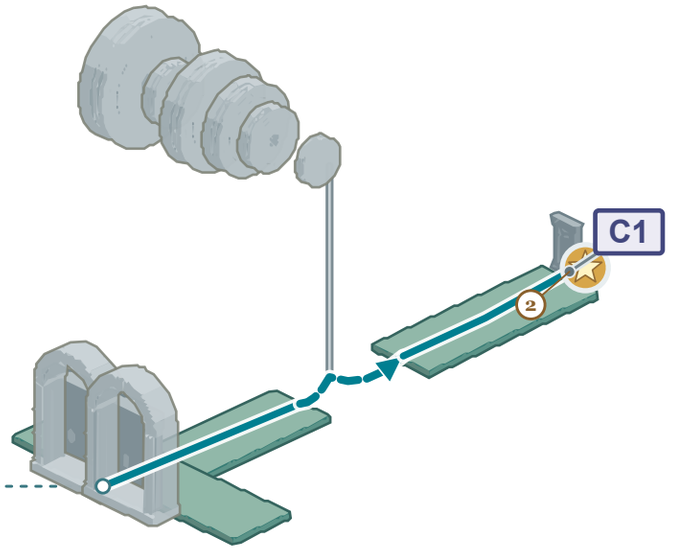
水平 10 m



塔内 INTERIOR

穿过北门，借绳荡至第二根拉杆

水平 10 m



CONNECTIONS

① I / II　西侧高门
② II / III　塔内第二根拉杆

二层出塔低桥与返塔高桥相差 15.7 m，图中已拉开。共用平台保留首次经过时的颜色。

CINEMATICS

C1　拉杆触发铭牌与绕塔镜头，随后展示点亮的知识之灯。

底层书墙内侧 107.9 × 107.8 m　/　底层至塔顶 72.1 m

图书馆 · 三层 · 升降书架

FLOOR III · 04 / 05

OBJECTIVE 下到断口底部启动机关，换乘书架。借两杆放平的长枪荡至第三根拉杆。

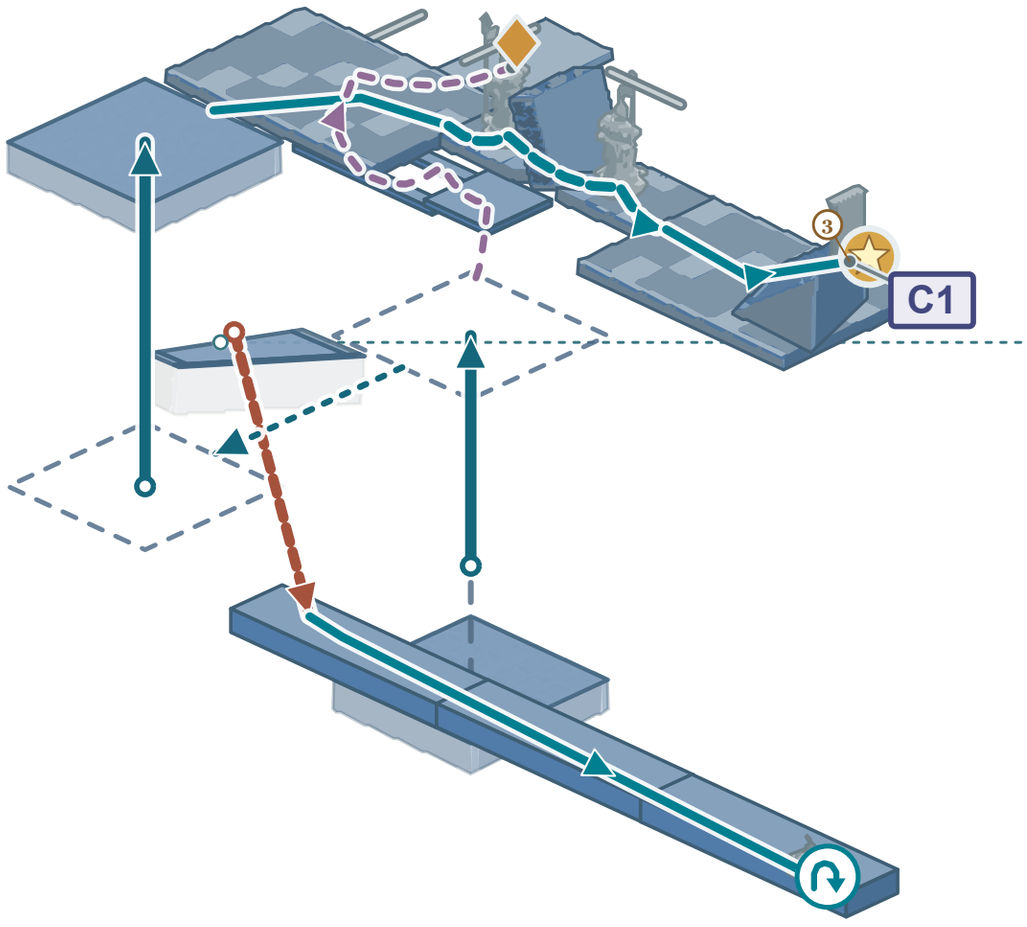
作者演示 14:22–16:05

LEGEND　塔壁通口　层间接点　主线　攀升　下降　抓杆 / 绳摆荡　书架间换乘　书架行程　原路折返　取物支路　本层拉杆　C1 演出镜头　藏品 / 棋子

塔外 EXTERIOR

水平 5 m

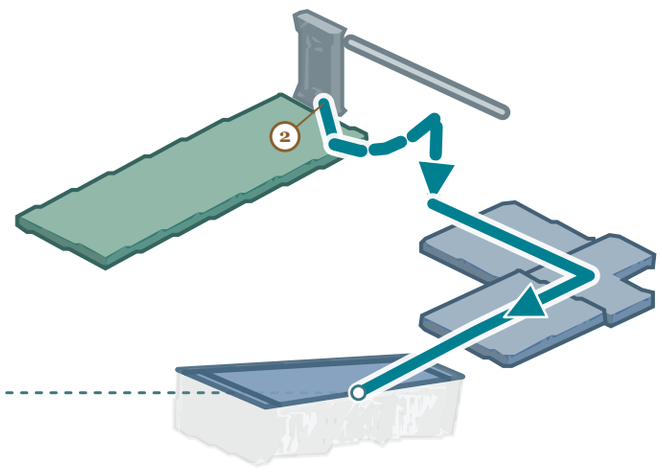
升降书架、双枪断口与藏品支路



塔内 INTERIOR

水平 5 m

从第二根拉杆前往倒架缺口



CONNECTIONS

② II / III　塔内第二根拉杆　　③ III / IV　东侧第三根拉杆

两栏按当层可通行区域分别取景。共用平台保留首次经过时的颜色。

CINEMATICS

C1　拉杆触发铭牌与绕塔镜头，随后展示点亮的知识之灯。

图书馆 · 四层 · 钟台与塔顶

FLOOR IV · 05 / 05

OBJECTIVE 点亮最后一盏灯，借锤卫敲响大钟，登上塔顶，取回文臣棋子。

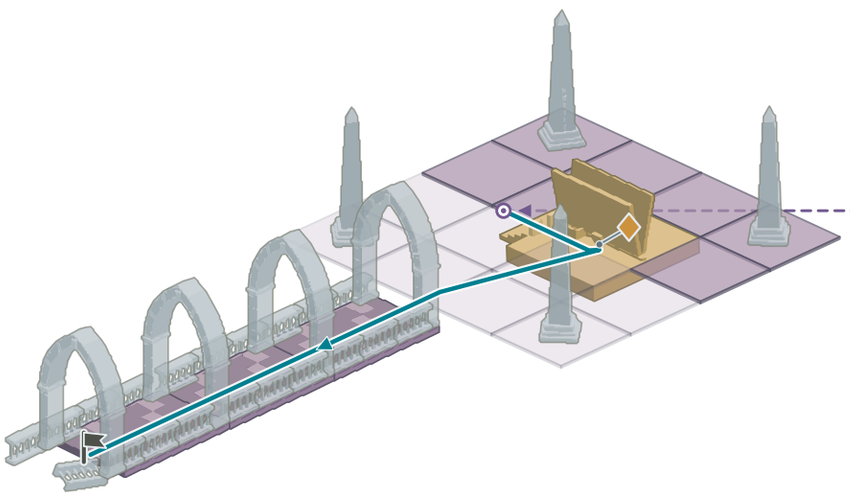
作者演示 16:05–17:49

LEGEND 塔壁通口 · 层间接点 · 敲钟传送 · 主线 · 攀升 · 抓杆 / 绳摆荡 · 本层拉杆 · C1 演出镜头 · 藏品 / 棋子 · 通往澡堂

塔外 EXTERIOR

水平 10 m

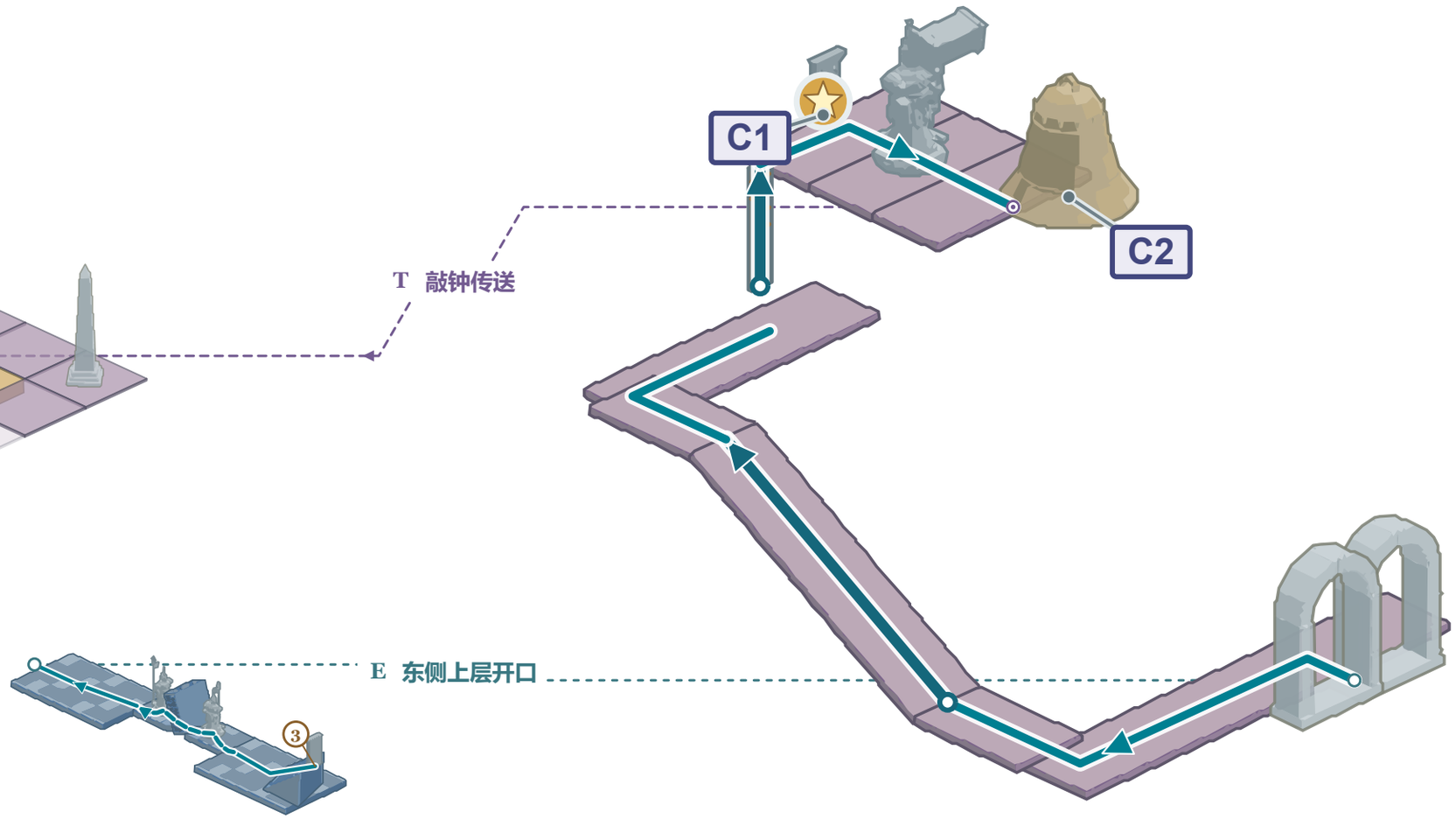
东廊回程、塔顶巨书与离场栈道



塔内 INTERIOR

水平 5 m

登上钟台，借锤卫敲钟



CONNECTIONS

③ III / IV　东侧第三根拉杆

两栏按当层可通行区域分别取景。共用平台保留首次经过时的颜色。

CINEMATICS

C1　拉杆触发铭牌与绕塔镜头，随后展示点亮的知识之灯。

C2　敲钟后黑场转至塔顶，巨书展开，露出文臣棋子。

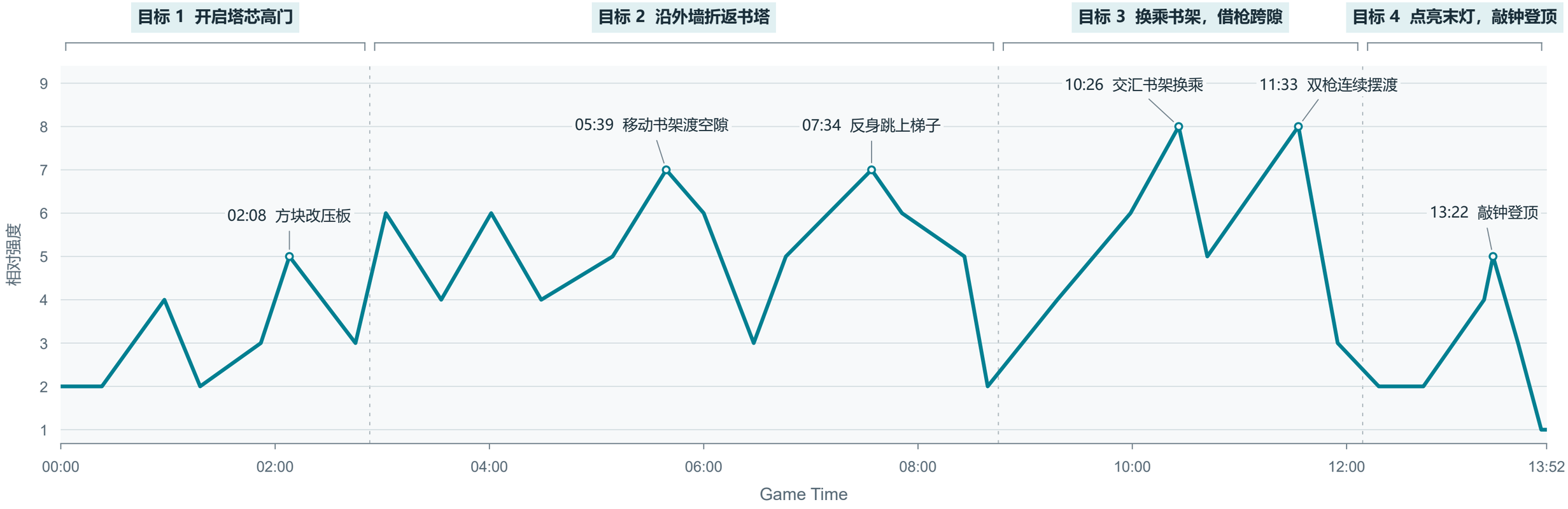
底层书墙内侧 107.9 × 107.8 m　/　底层至塔顶 72.1 m

图书馆

强度随时间变化

预计关卡时长

≈ 13:52



按操作、推理与场面紧迫感估计强度。 1 舒缓 · 5 集中 · 9 高张力

第四层的短通路让节奏放缓。敲钟形成短峰，随后登顶领奖、回望来路。

图书馆流程图

FLOW CHART

OBJECTIVE

点亮四层知识之灯并敲钟，登上书塔取得文臣棋子。

图例　玩法操作　探索　战斗　演出　结果　可选支线　拟定难度　低　中　高

I 打开塔芯高门

08:33–10:38
片段 2分05秒

进入图书馆 发现塔芯高门 → 借金属方块垫脚 登上高台（低） → 拉下一层拉杆 第一盏灯点亮 → 放下近路梯 将方块移到压力板（中） → 沿梯重返高处 穿门到外围栈道

II 穿行外围书墙

10:38–14:22
片段 3分44秒

沿梯重返高处 穿门到外围栈道 → 击倒栈道守卫 → 拖守卫残骸压板 开启两侧栈门 → 左侧栈道已断 转向右侧断廊 → 抓横杆越过缺口 沿书墙攀高 → 倒塌书架挡路

择一：
- 踏文臣之书跃过
- 循灯钻过书架缝

→ 抵达巡航书架 → 乘书架穿越中庭 下降至低台 → 借盾卫弹射登高 再搭移动平台（高）

抵达巡航书架 → 回身荡取藏品

乘书架穿越中庭 下降至低台 → 取低台藏品 放下第二架近路梯

沿梯重返高处 穿门到外围栈道 → 反跳上梯 击倒回廊守卫 → 拖残骸压板 打开回塔通路 → 借钟机垂下的绳索 荡到二层机关 → 拉下二层拉杆 第二盏灯点亮

III 跨越交汇平台

14:22–16:25
片段 2分03秒

循灯沿横杆攀登 从倒架缺口下探 → 拉动平台启动杆 两座书架开始交汇 → 在交汇处换乘 攀上高处（高） → 移位并定向激活 两名长枪兵 → 借两柄长枪摆渡 抵达三层拉杆 → 拉下三层拉杆 第三盏灯点亮

拉动平台启动杆 两座书架开始交汇 → 攀向右侧取藏品 原路折返 → 在交汇处换乘 攀上高处

IV 鸣钟登顶

16:25–18:13
片段 1分48秒

拉下三层拉杆 第三盏灯点亮 → 沿短通路登高 拉下第四层杆（低） → 四盏知识灯齐亮 读到敲钟提示 → 将锤卫推至钟前 用王之剑触发挥锤 → 钟响，转场至塔顶 知识之书展开 → 取得文臣棋子 经空中栈道离馆

时码与片段长度取自作者剪辑演示。难度标记为对操作与推理要求的初步估计。

图书馆 THE LIBRARY

关卡目标 沿中央书塔与外围书墙逐层上攀，点亮四盏知识之灯，敲响大钟，取回塔顶的文臣棋子。

OBJECTIVE 1 08:33–10:38 · I 层

打开中央书塔的高门



10:04 底层的方块与压力板

塔芯底部有一块压力板，控制着高处的双门。金属方块能压住踏板，玩家眼下却还得靠它垫脚登高。玩家先借方块爬上平台，拉下第一根拉杆，点亮第一盏灯，再从高处踢下近路梯。此时可以把方块留在压力板上，自己沿梯回到高处，穿门走上外围栈道。

玩家推进
借方块登高 → 点灯并放梯 → 将方块移到压板上 → 沿梯穿过高门。

OBJECTIVE 2 10:38–14:22 · II 层

沿外围书墙绕回塔内，点亮第二盏灯



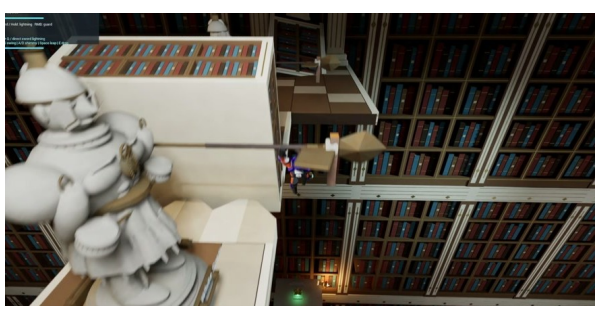
13:25 沿外围书墙换乘移动书架

玩家用守卫的残骸压住踏板，打开栈道两侧的门。左侧藏品隔着断桥，右侧还留有可以抓握的横杆。沿右路攀上书墙后，玩家可以借文臣摊开的书翻过倒架，也可以循光钻过架缝。乘移动书架横渡后，对面的平台仍跳不到，玩家得先降到举盾卫士所在的平台，借它弹高，再换乘书架、反身跳上梯子。回程守卫的残骸可以压开通往塔内的门，损坏的钟机关垂下一根绳索，供玩家荡到第二根拉杆前。

玩家推进
从断桥辨认右路 → 乘书架横渡 → 下到盾卫处借力弹高 → 重返塔芯，借绳抵达拉杆。

OBJECTIVE 3 14:22–16:05 · III 层

跨过断口，触及第三根拉杆



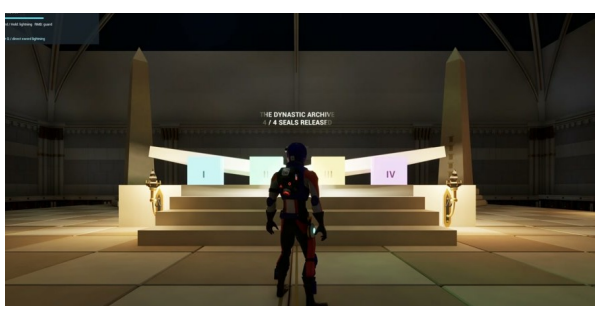
15:58 抓住枪兵放平的长枪

倒塌的书架在墙上留出缺口，下方的灯光引玩家暂时离开向上的路线。启动下层机关后，两台移动书架开始运行，玩家要在它们交会时换乘。登上高处便能看见第三根拉杆，面前却缺了一段横杆。玩家调整两名枪兵棋子的位置和朝向，用王之剑依次触发，把放平的长枪接成一段可以连续抓荡的路线，越过缺口点亮第三盏灯。

玩家推进
循光下行 → 在两座书架之间换乘 → 布置并放平长枪 → 荡至拉杆。

OBJECTIVE 4 16:05–17:49 · IV 层至塔顶

敲响学识之钟，取回文臣棋子



17:31 钟响后，塔顶的知识之书展开

一段短通路将玩家带到第四根拉杆。点亮最后一盏灯后，旁边的铭文提示玩家，还要敲响大钟才能登顶。玩家把巨锤卫士推到钟旁，以王之剑触发它挥锤。钟响后画面转黑，再亮起时玩家已在塔顶。先前仰望的知识之书在面前展开，露出文臣棋子。取走棋子后，玩家可以回望来路，再沿空中栈道离馆。

玩家推进
点亮第四盏灯 → 推锤卫就位并敲钟 → 在巨书前取得棋子 → 走上空中栈道。

时间码对应作者剪辑演示，画面节选自同一视频。
写法参考 Elizabeth Wright · Storm the Tower · Objectives and Challenges, pp. 5–8

THE BATHHOUSE

澡堂

九池轴测剖切

OBJECTIVE

将九池同时净化，取回王之盾
与举盾卫士棋子，经钟后脱出。

LEGEND 图例

- 跨池推进方向
- 地下通路
- 涨水后出口方向
- 初态满水
- 损坏栅栏
- 闸门
- 可破墙
- 供水阀
- 开闸拉杆
- 可推导体
- 纹章歇脚台
- 黑棋遭遇
- 棋子与王之盾
- 入场栈桥
- 钟后出口
- C1 演出编号

CINEMATICS 演出

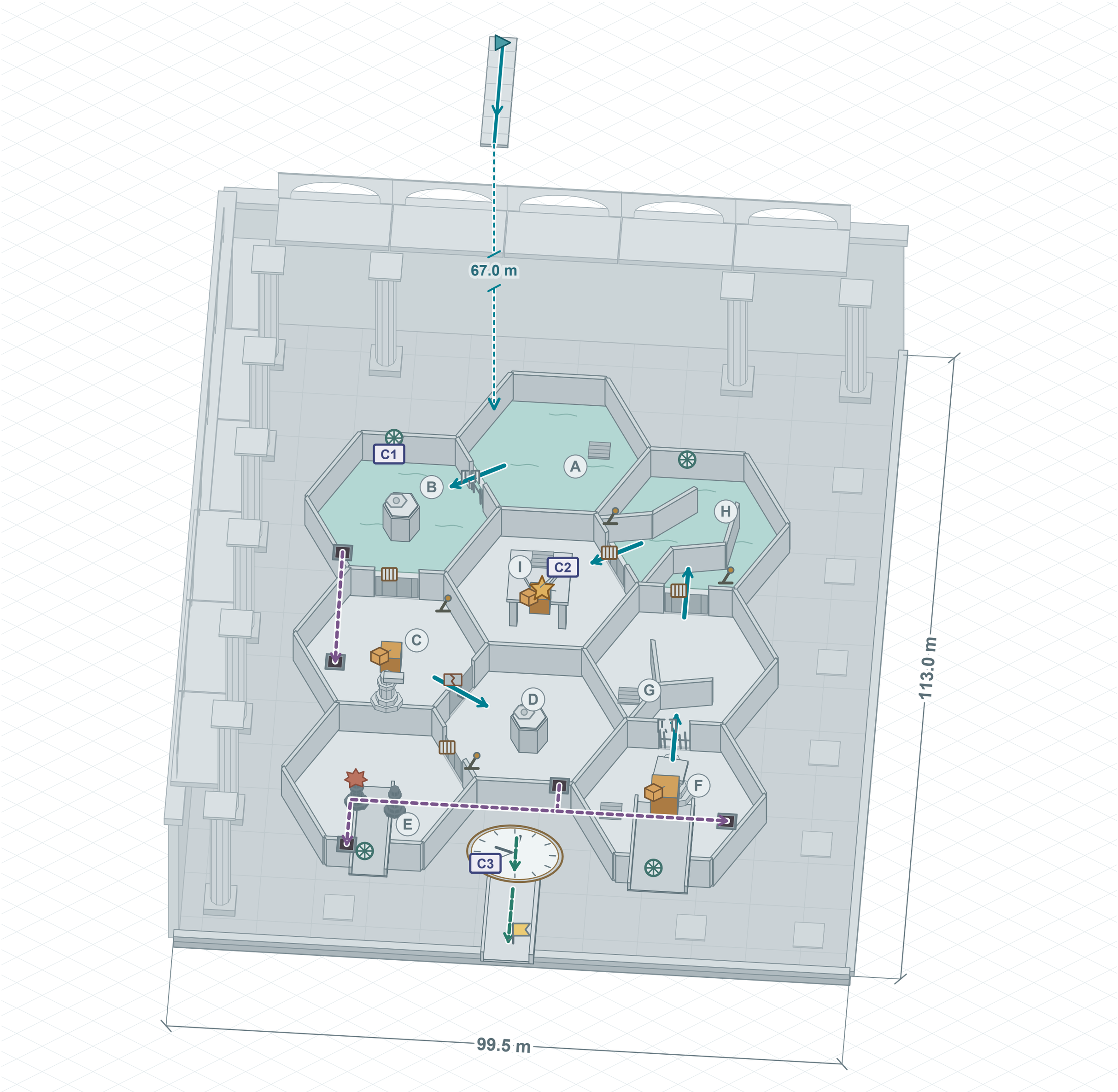
C1 注排水时俯拍局部水域，图中以 B 池水阀为例。

C2 净化镜头从 A 扫至 F，随后切至 I 池祭坛与奖励。

C3 领奖后水面上涨，建筑坍塌，钟面坠落，露出高处出口。

九池与外围回廊 入场时 A、B、H 有水。

九池池底外包范围 70.32 × 85.50 m



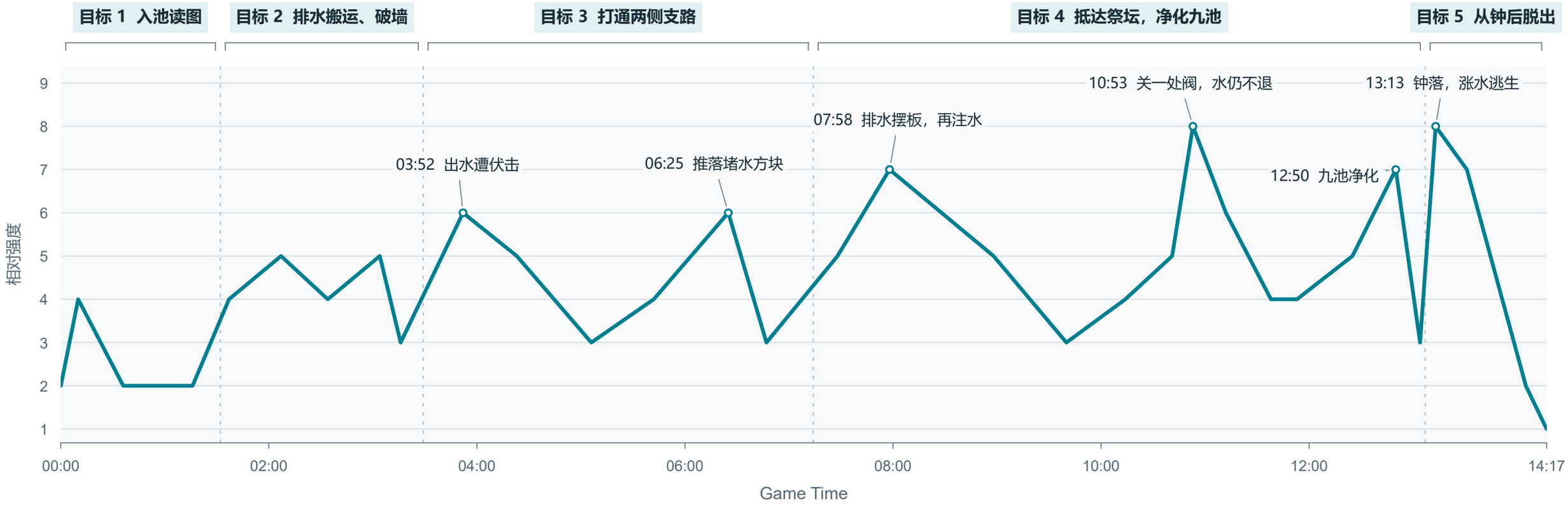
外围尺寸量至墙轴。蓝色短箭头标出主要跨池通路，紫色虚线标出仅供玩家穿行的地下通道。
D 后的 E、F 可交换先后，两处均完成后才能打开 G 通往 H 的闸门。

澡堂

强度随时间变化

预计关卡时长

≈ 14:17



按操作、推理与场面紧迫感估计强度。 1 舒缓 · 5 集中 · 9 高张力

排查双水源的阶段计入关阀回程。末段峰值来自钟面坠落与涨水逃生。

澡堂流程图

FLOW CHART

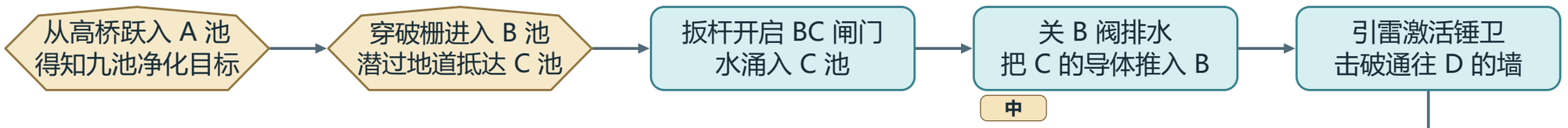
OBJECTIVE

让九池同时恢复圣水，取回棋子与王之盾，从钟后脱出。

图例　玩法操作　探索　战斗　演出　结果　可选支线　拟定难度　低　中　高

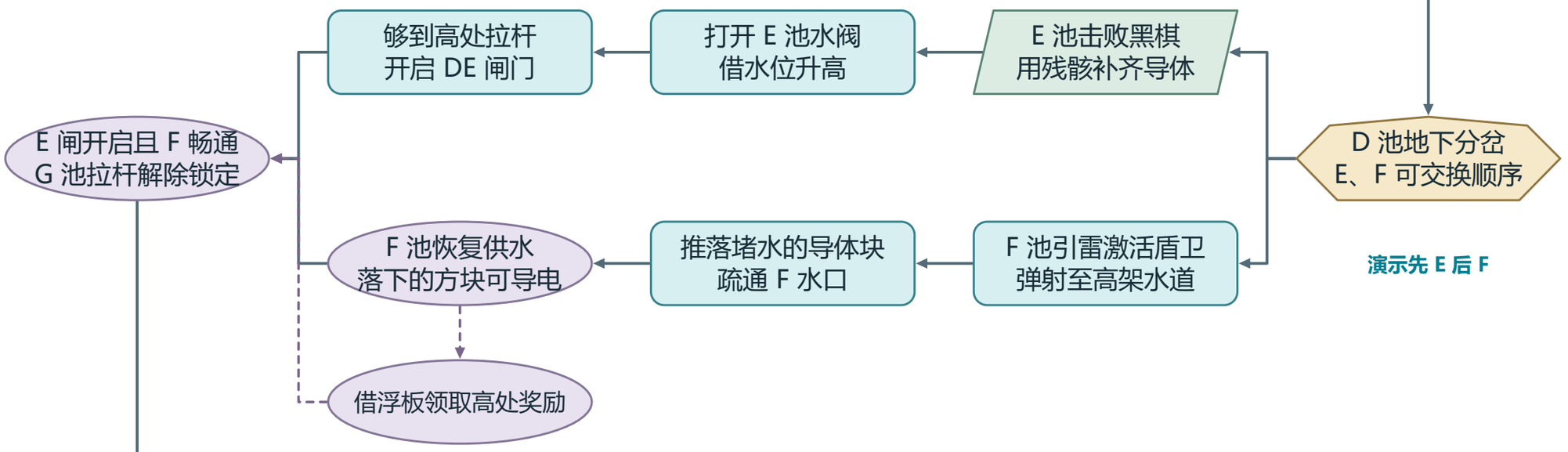
I 打通前三池

18:13–20:43
片段 2分30秒



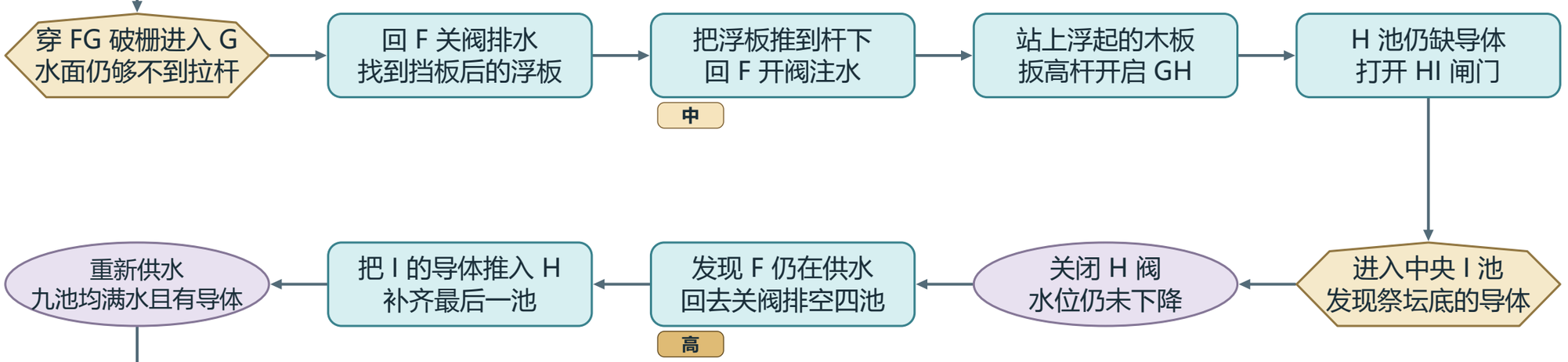
II 打通两条支路

20:43–23:14
片段 2分31秒



III 抵达中央祭坛

23:14–26:28
片段 3分14秒



IV 净化与逃生

26:28–27:45
片段 1分17秒



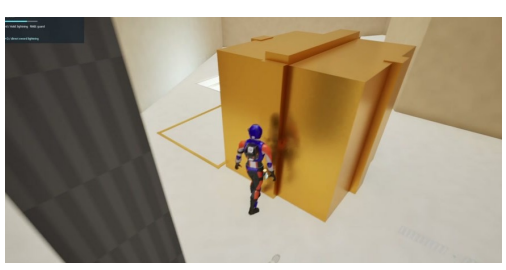
时码与片段长度取自作者剪辑演示。难度标记为对操作与推理要求的初步估计。

澡堂 THE BATHHOUSE

关卡目标 让九座水池重新蓄满水，并让每池都有可接雷的导体。从中央祭坛召雷净化九池，取回举盾卫士棋子与王之盾，逃出澡堂。

OBJECTIVE 1 18:11–20:28 · A 至 D 池

把导体送入 B 池，破墙抵达分岔厅



20:09 排水后搬运金属方块

玩家从高桥俯瞰九池，跳入 A 池，经破损栅栏游到 B 池。B 池缺少导体，所需的金属方块却在隔壁 C 池。玩家经水下通道绕进 C，拉开两池间的闸门。门开了，水也涌了进来，方块在水下推不动。玩家必须游回 B 关闭水源，待两池排干，才能把方块沿刚打开的门推入 B。随后用王之剑驱动 C 池的巨锤卫士砸开薄墙，进入 D 池的分岔厅。

玩家推进
从地道绕入 C → 开闸连通 B、C → 排水运送方块 → 用巨锤破墙抵达 D。

OBJECTIVE 2 20:28–23:08 · D、E、F 池，两支顺序可换

打开 E 池的回路，疏通 F 池的水渠



22:15 仰望被方块堵住的出水口

从 D 池下到地道，玩家可以任选一支先探索。E 池有黑棋伏击，池中也缺少导体。击败黑棋后，把金属残骸拖到能浸水的位置，再开阀借水面升高，拉开高处的闸门，便能回到 D。F 池的阀门已经打开，出水口却被金属方块堵住。玩家借举盾卫士弹上高架，把方块推回池中。这一下既恢复供水，也给 F 池补上了导体。两项都完成，G 池通往 H 池的拉杆才可启动。

玩家推进
E 池用残骸导电并开闸，F 池推开方块恢复供水，两项完成后前往 G 池。

OBJECTIVE 3 23:08–24:48 · G 至 H 池

借浮板够到高位拉杆，打开通往 H 池的闸门



24:40 木板浮至高处拉杆下

在 E 池，水面升高就足以够到拉杆。到了 G 池，即使浮在满池的水面上，拉杆仍高出一截。挡板后藏着一块木板，漂起来可以垫脚，却只能在干池里推动。玩家需要返回水源排水，把木板推到拉杆正下方，再重新放水。木板在选定的位置浮起后，玩家便能站上去拉开通往 H 池的闸门。

玩家推进
找到挡板后的木板 → 排水摆好位置 → 放水抬升木板 → 登板开闸。

OBJECTIVE 4 24:48–26:50 · H 池与中央 I 池

补齐最后一处导体，让九池同时化为圣水



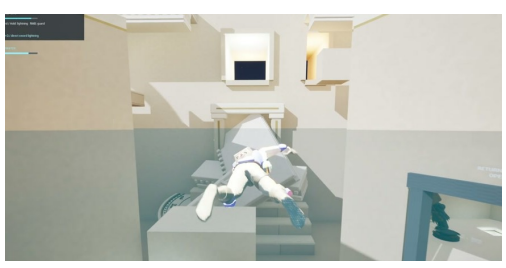
25:39 借九格地图查找仍在供水的房间

玩家打开 H 与 I 之间的闸门，第一次看见中央祭坛。H 池缺的方块就在祭坛脚下，但关闭 H 的阀门后，水仍不退。墙上的九格地图显示相连池室的水态，提醒玩家回查另一端仍在供水的 F 池。关掉 F 的水源后，便能把方块从 I 推入 H。待每池都有导体，玩家恢复两组水路的供水，借浮力登上中央祭坛，在干燥处祈祷引雷。九池污水一同化为圣水，祭坛显露奖励。

玩家推进
开门找到最后的导体 → 关闭 H、F 两处水源 → 将方块从 I 移入 H → 重新蓄水，在祭坛引雷。

OBJECTIVE 5 26:50–27:45 · 中央祭坛至钟后出口

取回王之盾，从钟后密道逃出澡堂



27:13 钟后露出高位出口

玩家领取举盾卫士棋子与王之盾，失去力量的澡堂随即开始坍塌。墙上的钟面震落，露出原先藏在高处的密道。破墙灌入的水还在上涨，正好能把玩家托到洞口。玩家需要认出钟面留下的开口，顺着上升的水面游进去。穿过密道后，身后的出口封闭，澡堂段落结束。

玩家推进
领取奖励 → 观察钟面坠落后的开口 → 借涨水游入密道 → 离开澡堂。

时间码对应作者剪辑演示，画面节选自同一视频。
写法参考 Elizabeth Wright · Storm the Tower · Objectives and Challenges, pp. 5–8