

P2

作品名稱: 《虛擬迷宮：網絡囚徒的逃脫》

作品主題: 沉迷上網



概要：

《虛擬迷宮：網絡囚徒的逃脫》是一個以沉迷上網為主題的密室逃脫遊戲。玩家被困在一個由網絡世界組成的迷宮中，必須通過解決各種與虛擬世界和網絡相關的謎題和關卡，逃脫出去。遊戲將設計多個精心製作的關卡，每個關卡都有獨特的挑戰和解謎要素，讓玩家在探索的過程中體驗到沉迷上網的危險和迷人之處。

劇本： 場景一

迷宮入口玩家醒來發現自己身處於一個陌生的迷宮之中，四周是一片數字和電子迷宮的景象。一個神秘聲音從揚聲器中傳出，告訴玩家他們被困在一個虛擬迷宮中。玩家需要一個網絡迷宮中找到出路。他們需要解決一個簡單的數學謎題，才能通過第一扇門進入下一個關卡。

關卡一：電子迷宮

玩家進入一個由閃爍的電子迷宮組成的房間。迷宮中的牆壁上有各種不同的網絡術語和圖標。玩家必須通過運用網絡知識和邏輯推理，找到正確的路徑，以避免觸發陷阱。他們在迷宮的盡頭找到一個密碼鎖，需要通過解密一個包含網絡聖杯的謎題，才能打開下一扇門。

關卡二：網絡迷惑

玩家進入一個看似普通的辦公室房間，但牆壁上充滿了網絡迷惑的謎題和線索。玩家需要通過在電腦和網絡設備上收集信息，解開隱藏在其中的謎團。他們必須解決一個網絡安全漏洞的謎題，才能找到下一個關鍵線索，進入下一個關卡。

關卡三：病毒防禦

玩家進入一個控制中心，發現一台被感染的電腦正在洩露他們的位置。玩家需要通過解決一系列與網絡安全和病毒防禦相關的謎題，清除電腦中的病毒並修復系統，以阻止他們的位置被揭露。完成這個任務後，他們將獲得一個網絡鑰匙，可以打開下一道門。

關卡四：電子追蹤

玩家進入一個模擬的追蹤場景，需要在虛擬網絡中追蹤一個神秘人物的蹤跡。

玩家必須運用網絡追蹤技巧，通過解析 IP 地址、追蹤網絡流量和解碼網絡信息，找到目標的下一個位置。他們需要在規定時間內找到目標，否則將被追蹤人物發現並遭到阻撓。

關卡五：網絡時間旅行

玩家進入一個奇特的房間，看起來像是一個混合了不同時代網絡元素的空間。他們發現一台擁有時間旅行功能的虛擬電腦，可以讓他們回到過去的網絡時代。玩家需要通過解決一系列與不同時代網絡相關的謎題，以收集過去的網絡元素和信息，用於解決現在的困境。成功收集足夠的信息後，他們可以使用時間旅行功能回到現實世界。

關卡六：最終對決

玩家回到現實世界，發現自己在一個模擬的電腦房間裡，與一個虛擬駭客對決。玩家需要運用之前學到的網絡知識和技巧，阻止駭客攻擊並保護自己的系統。他們必須解決一個複雜的網絡安全挑戰，以擊敗駭客並成功逃脫這個虛擬迷宮。



結局：

家福會
HKFWS



網想家
HEALTHY NET

當玩家成功解決最終對決的挑戰後，他們最終成功逃脫出這個以沉迷上網為主題的密室。他們將獲得一個解脫的結局，同時也對網絡世界的危險有了更深入的了解和警覺。這個遊戲的結束將提醒玩家關注自己在網絡世界中的行為，避免沉迷上網的危險，並學會適度使用網絡資源。

這個劇本中的關卡旨在通過與網絡相關的謎題和挑戰，讓玩家在逃脫遊戲中體驗到沉迷上網的危險。這些關卡的設計旨在挑戰玩家的邏輯思維、網絡知識和解謎能力，同時提供一個有趣和教育性的遊戲體驗。通過這個遊戲，玩家可以深入了解到網絡安全的重要，並學到如何適度使用網絡資源，避免沉迷上網的危害。