多媒体大作业《ROOM》说明文档

2014012969 新闻42 芮钰雅

**总述**

《ROOM》是一款利用PPT 2013制作的心理恐怖解谜小游戏。它集成了大量的图片和音频，通过电子小说加用户操作的形式，展现出独特的世界观和心理意义。它不仅仅是一件单纯的展示作品，我希望每个玩过《ROOM》的人都能收获自己独特的体验。

**亮点**

以多结局游戏作为最终呈现形式

不传递单一主题，强调交互性和个性化体验

场景、情节、音效丰富

人物、场景、部件等全部手绘完成

**缺点**

因为搭载太多媒体，对电脑配置的要求较高

使用2013版本制作，在旧版PPT上播放效果会变差（2010基本无差别，2007上感觉不好）

结构复杂，有一些关于音效切换和用户操作的BUG实在无法修复

**结构**

《ROOM》由6个相互链接的PPT文稿组成：游戏本体、四个结局以及一个资料间。除了游戏本体之外的5个PPT文稿都是隐藏文件。

四个方向之间可以

左右旋转着切换

调查门两次，获得黄色颜料球

游戏说明（可使用按钮跳过）

**游戏本体流程**：

QUIT（结束放映）

《ROOM》游戏本体（未隐藏）

NEW

有镜子的墙壁

有窗户的墙壁

有画的墙壁

有门的墙壁

第一阶段：

给香蕉涂上黄色

画布后面掉出了菜刀，获得菜刀

END 1 觉醒

（好结局）

男子要求交易钥匙（选项无影响），得到地窖钥匙，自动切换到有门的房间

END 3 克己

（坏结局）

END 2 癫狂

（坏结局）

选项：

杀他

不杀他

得到发带，之后在窗边遇到流浪汉

选项：

不杀她

杀她

遇到女孩

END 4 迷途

（坏结局）

选项：

已经走投无路了

再想想别的办法

有镜子的墙壁

有窗户的墙壁

有画的墙壁

有门的墙壁

第三阶段：

给苹果涂上红色

用菜刀切掉布熊的手臂，

获得蓝色颜料球

有镜子的墙壁

有窗户的墙壁

有画的墙壁

有门的墙壁

第二阶段：

给水缸涂上蓝色

从任意一个结局的末尾都可以进入资料间或直接退出（之所以没有设置返回标题画面的选项，是因为音乐的BUG无法解决）。

**资料间**的结构是单独的：

结束放映

鼠标悬停自动出现文字，不需要点击

作者的话

结局回顾

鼠标悬停出现说明文字，点击进入四个结局的介绍页面

返回

鼠标悬停出现说明文字，点击进入四面墙壁的介绍页面

鼠标悬停出现发带和钥匙图片，点击进入女孩或大叔的介绍页面

结束游戏

场景解析

人物介绍

过渡性首页

**制作思路**

因为自己很爱玩这类游戏，也曾经用过RPG MAKER和吉里吉里这些引擎制作小游戏，其实游戏的实质就是多媒体集成。而我第一次意识到PPT其实就是一种集成工具，就想着尝试一下做个游戏。

人在看待事物的时候总是带有主观色彩，比如我若不是一个球迷，看到别人做的一个关于足球的很好的作品可能也会觉得没什么感觉。所以我就想，能不能不要传递一个很具体的介绍信息，而是阐述一个思路，让大家自己去体会。

于是ROOM就诞生了。它的主题是“困境之下人如何合理运用理智与情感的力量”。关于具体的阐述，请移步资料间。

用了好多好多的时间去画图，配置小部件，设动画，查BUG。但是ROOM还远远没有做到完美。如果在玩的时候出现各种问题，还请各位多多包涵。