

《五行万象》介绍文档

体验二维码



五行万象体验版

程序：蔡兆信（20172005073）

李瑞新（20172005051）

美术：徐振华（20170921003）

一、概述

1. 概述

《五行万象》是一个闯关游戏，主要应用了中国的传统思想——“五行”。玩家将会操作一个小球走过 4 个精巧的迷宫，要达成完美通关，需要玩家对五行相生相克关系的熟悉及路线的规划，体验智慧通关的快乐。正如游戏的名字，仅仅五种属性，就有万般变化。

2. 类型

平台：手机微信

游戏类型：益智、闯关

画面类型：2D



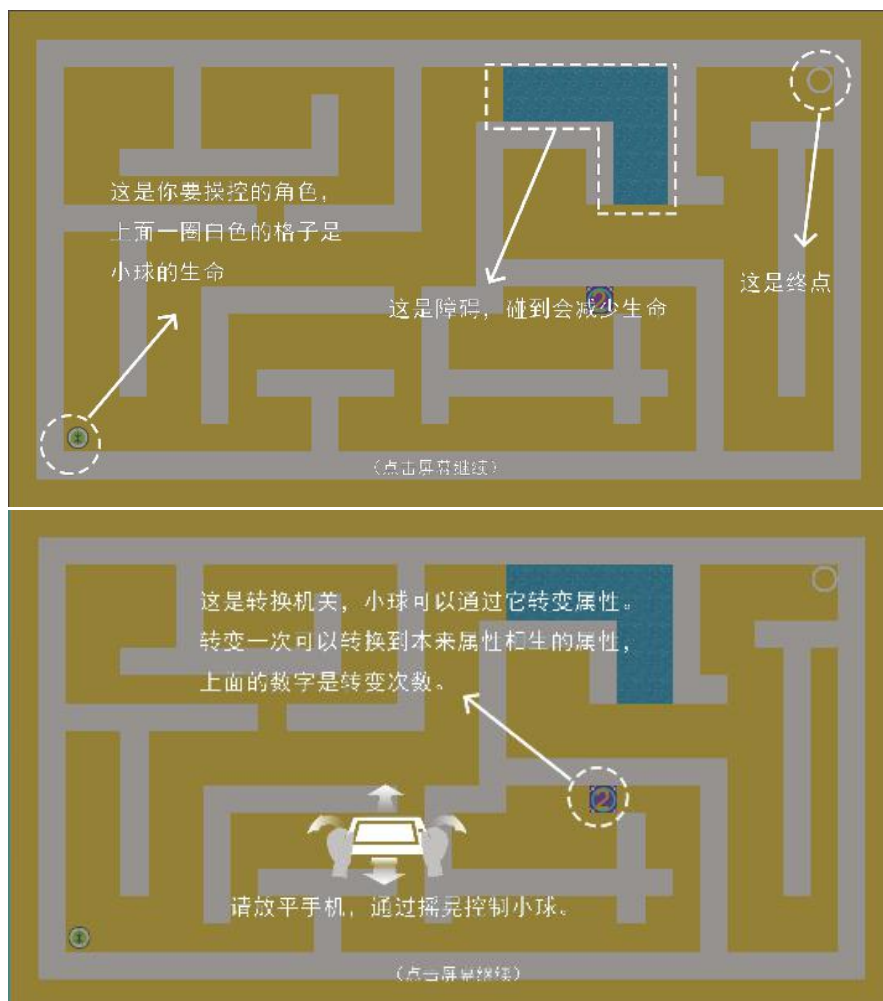
3. 特色

游戏的目的是让小球走过迷宫到达终点，但这不仅仅是一个简单的走迷宫游戏。

（1）我们在走迷宫的玩法基础上进行创新。走迷宫实际上是一种路线的选择与规划。我们的定位是小游戏，因此我们规定了迷宫的大小要适应手机，这减少了迷宫的复杂度，但这游戏加强了选择与规划的重要性，不能再像普通迷宫那样盲目乱撞。

（2）我们参考中国传统文化的五行关系，对其相生相克的内核应用，设计出了一套五行系统。五行系统是闯关的关键，玩家要完美通关，就必须分析五行的关系。全部闯关下来，能引导玩家学习熟知五行。

（3）利用了陀螺仪作为主要操作系统，解放了本来虚拟摇杆占用的位置。



(游戏内的新手引导)

二、游戏风格

1. 美术风格

美术设计上把游戏的传统要素及现代轻巧要素结合。

(1) 考究了古代的纹饰、五行金文、宣墨风格等，把这些要素融入游戏而不显突兀。

(2) 小游戏特性是轻巧，对迷宫样式及各种 icon 的设计为扁平化，加强色彩的视觉要素。



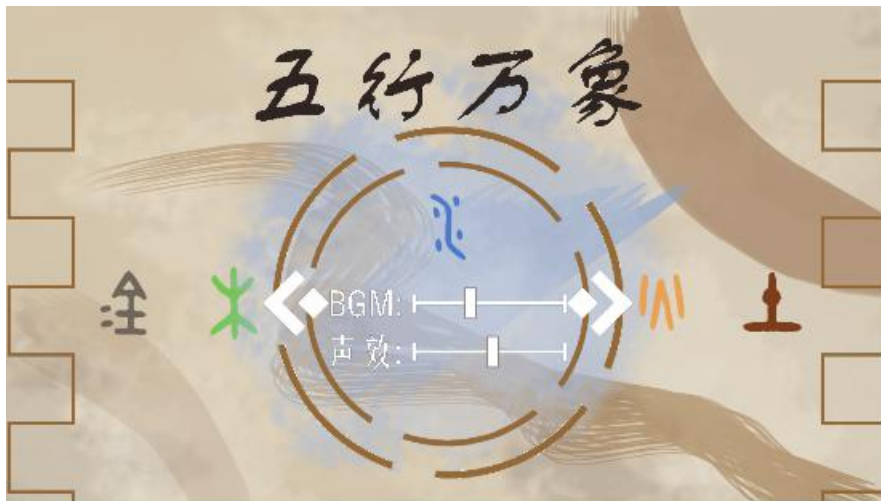
(设计过程的弃案)



（五行的金文）

2. 音乐风格

欢快轻松的风格，各种音效采取了明快的节奏，更能让人快乐游戏。



（可调整音量的选项）

三、玩法内容

1. 设定

（1）主角。在确定了使用陀螺仪作为操作手段后，小球就无可厚非的成为了主角。通过摇摆手机控制小球的走向，也是一种有趣的体验。



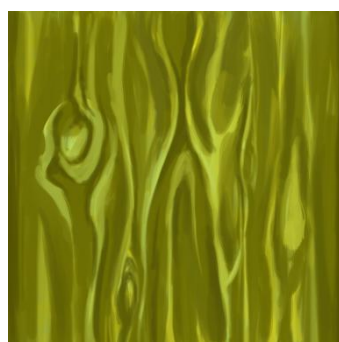
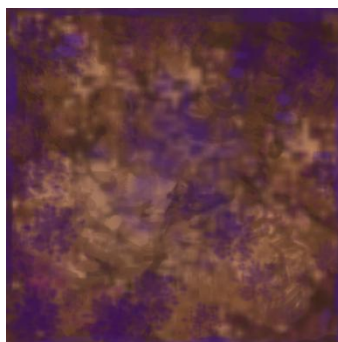
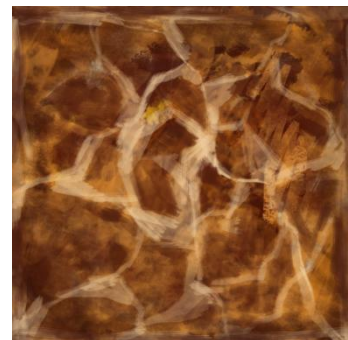
（主角们）

（2）血量。主角的血量为 3 点，血量实际上是一种可包容的空间，对于要求不高、出现失误的玩家的一种可试错空间。同时我们对高要求的玩家进行奖励，血量关系到最后的积分，玩家通关的完美程度关系到了积分的多寡。



（扣血的样子）

（3）障碍。障碍是增加难度的主要手段，障碍遍布迷宫，阻挡在各大路口，五种障碍对应着五种属性。



（金、水、火、土、木障碍）

（4）转换机关。主角身上必然附带着五行中的一种属性，主角

可以通过进入转换机关来改变自身属性。转换机身上有一个数字，那个数字是主角可以转换属性的次数，转换一次即由一个属性变成那个属性相生的属性。转换机关使用一次就会失效。



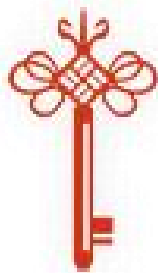
（转换机关）

（5）五行系统。主角身上必然附带着五行中的一种属性，当不同属性的主角与不同属性的障碍接触，会产生不同后果；主角可以通过进入转换机关来改变自身属性，从而使后果变得对自己有利。假设有 a、b、c 三种属性，a 属性相生 b 属性，b 属性克制 c 属性，a 属性与 c 属性没有克制关系。那么 b 属性球进入 c 属性障碍，b 属性球将无损通过；反之 c 属性球进入 b 属性障碍，c 属性球将扣 2 点血；a 属性球进入 c 属性障碍，a 属性球将扣 1 点血；a 属性球可以通过转换机关变成 b 属性球，无损通过 c 属性障碍。



（在 Tips 中可查看）

(6) 钥匙。钥匙是能打开终点的道具，拾取钥匙前终点将关闭。



(钥匙)

2. 菜单界面

主界面设计上,菜单的圆环和巡回也是为了表达五行密切的关系。

(1) 开始游戏。直接进入游戏。

(2) 游戏说明。是对游戏思想的说明与玩法的介绍。

游戏说明

《孔子家语·五帝》：“天有五行，水、火、金、木、土，分时节育，以成万物。”

五行是中国古代哲学的一种系统观，广泛用于中医、堪舆、命理、相术和占卜等方面。

五行有着相生相克的关系，隋代萧吉《五行大义论相生》提到：“木性温暖，火伏其中，钻灼而生，故木生火；火热焚木，木焚而成灰，灰即土地，故火生土；金居石依山，聚土成山，津润而生，山必长石，故土生金；销金亦为水，所以山石而从润，故金生水；水润木能出，故水生木。”

返回

游戏说明

在游戏中，你将需要遵循五行相生相克的规则。你会控制一个小球走迷宫到达终点，迷宫随处可见属性路障。小球自身附带着一种属性，当这种属性克制路障的属性时，小球将可以无损通过；反之当路障克制小球属性时，小球减少大量生命。当两种属性无关克制时，将减少一点生命。当然你可以通过转换属性机关来改变小球属性，具体玩法请尝试第一关吧。

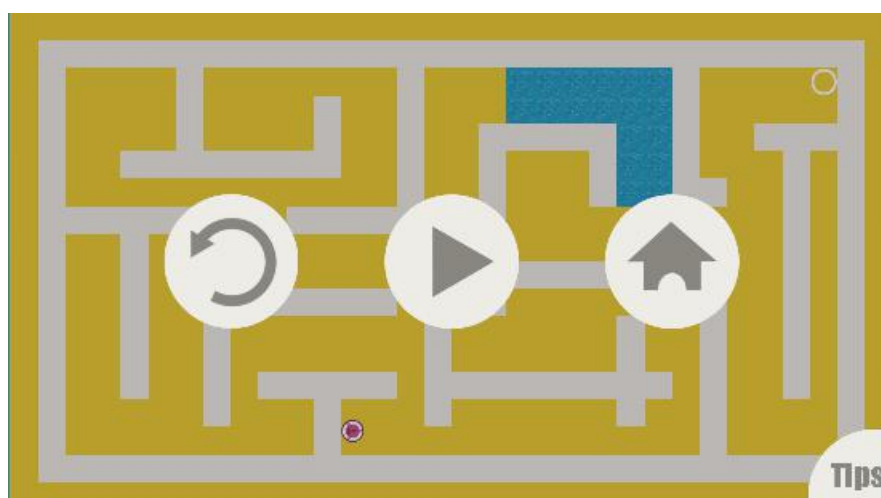
➡ 返回

(3) 音效。对 bgm 与声效的音量大小的控制。

(4) 关卡选择。四关的选择与解锁，方便玩家来回切换关卡。



(5) 游戏内，玩家将看不见任何菜单栏、血量、摇杆等的极简设计，可以完全专注于游戏本身。血量设计在小球本体上，而且随时可以点击屏幕任意处暂停，弹出菜单。暂停菜单有 3+1 个选项，一是继续游戏；二是重开本次关卡，玩家出现失误随时可以重开又不容易误触；三是主菜单，随时可以返回主菜单调整设置、查看说明等，并通过关卡选择返回正在玩的关卡。额外选项是 Tips 选项，此选项可以帮助玩家查看五行图与各种标识。



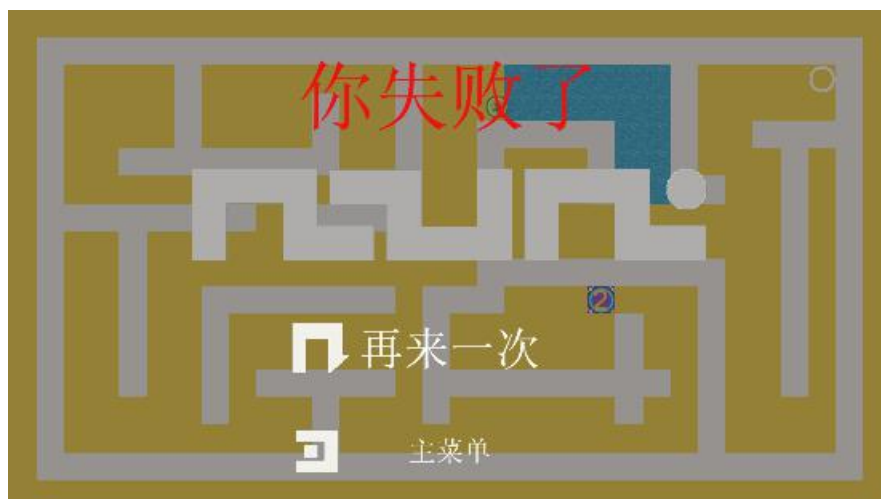
(暂停页面)



（被弃用的虚拟摇杆）

（6）游戏结束。游戏结束有白块积分显示玩家通关的完美程度，同时有下一关、再来一次等基本选项。





3. 关卡设计

良好的关卡梯度设计可以帮助玩家进阶。关卡一共有 4 关，难度梯度设计为 1+2+1。



（游戏第二关景象）

（1）第一关，以引导玩家尝试与学习玩法为主，是最简单的迷宫。采用纵横设计。

（2）第二关，难度提升，添加钥匙系统，玩家需要认真考虑如何过关。不同属性障碍扼守在各大要道，并且有 5 个转关机关可以使用，还要注意控制小球不得超出控制碰到障碍。有些道路需要玩家多次通过。采用圆弧设计。

（3）第三关，难度不变，基本思想与第二关相似。采用纵横设计。

（4）第四关，特殊的最后一关，完全考验玩家的五行的熟悉度，需要玩家迂回前进。采用拓展地图，以中间为界分两边的地图，地图藏着太极阴阳的图形，左右边地图各一半，游戏通关即可窥见全貌。暗示着阴阳五行包罗万象。采用圆弧设计。

四、游戏性

游戏十分注重选择与规划，有时候需要玩家反复尝试各种路线。甚至可以走不同的路线到达终点。益智解谜，挑战难关，有一种解题的快乐，这是我们想带给玩家的体验。我们尽力让玩家畅通的体验传统文化与游戏的快乐。

五、说明

应要求注明音效出处：www.aigei.com、audiosoundclips.com