

《山光蝶梦》 游戏策划与游戏原型

第一组：王曦、陈天行、李家炫

2024.06.03

PRE: 王曦



深圳大学
SHENZHEN UNIVERSITY



深圳大学
SHENZHEN UNIVERSITY

目录

01

制作动机与世界观

为什么想做这个游戏？
这个游戏的世界观是什么？

02

游戏内容

章节、机制、玩法。
场所、人物。

03

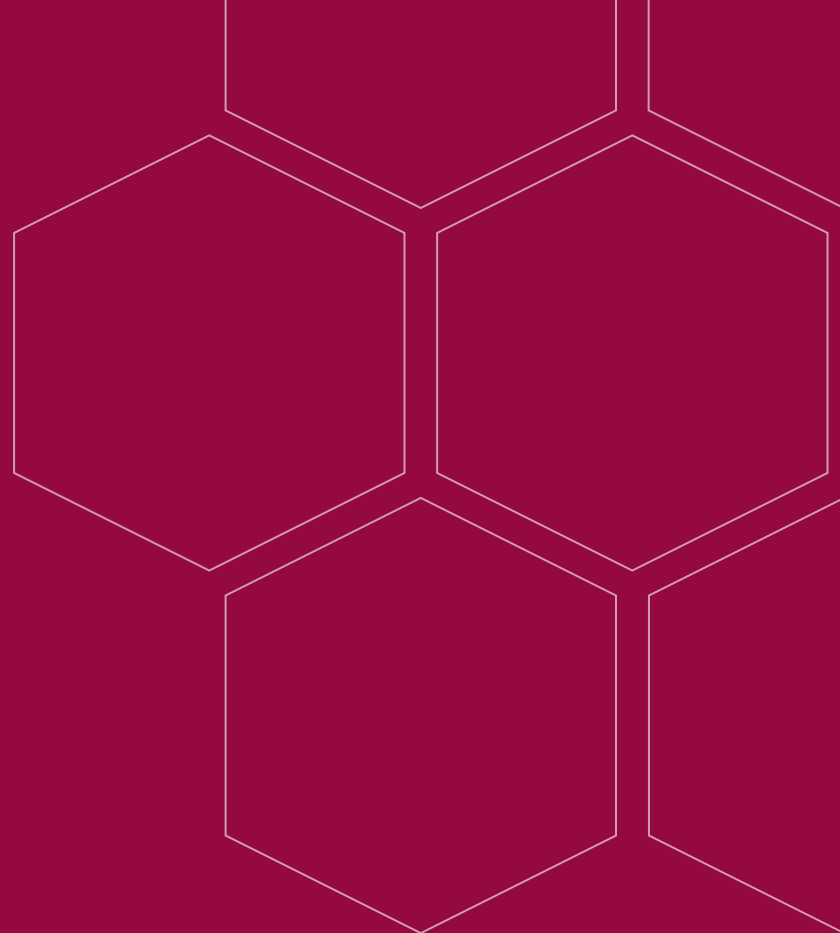
创新点

表里世界、明线暗线。
多元素、多路线、多结局。

04

游戏原型

第一章的 Day 1 部分演示。





Part 1

制作动机与世界观

为什么想做这个游戏？

这个游戏的世界观是什么？

山光蝶梦

剧情向、解谜、RPG



可交互的“电影”

《纸嫁衣》系列的 6 部作品和 1 部前传剧情精巧、波折，但解谜太难。

希望制作轻解谜、重剧情的游戏，让玩家就像看一场可交互的“电影”。



致敬给我力量的周深

周深的歌有一种天然的鼓舞人心的力量。

周深的成长经历是支撑我前行的动力源泉。

上个月周深发了二专《反深代词》。

公益性

对乡村留守儿童的关注。

光

照亮逆境中的人。



世界观 - 1 ~ 4



内心世界 & 真实世界

内心世界与真实世界在认知和行为上的联系。



打开心门

自救与他救的关系。

心病需自医。



做自己

自强不息，做自己。

坚持，方能实现梦想。



本我 → 自我 → 超我

心理动力论中，本我、自我与超我是由精神分析学家弗洛伊德之结构理论所提出的精神的三大部分。

世界观 – 5 ~ 8



宴请年少时的自己

从别人身上看到自己年少时的影子。



我与我周旋久，宁作我。

出自《世说新语》。

内心的斗争。

自我认同与坚持。



渺小也伟大

小小的火柴，大大的能量。



光

向光而行，迎着光亮。

和光同尘，寻光相赴。



Part 2

游戏内容

章节、机制、玩法。

场所、人物。

游戏内容

一字

- ① 山：表示故事发生在山村中，主角是出生在山村的儿童。
- ② 光：光明、希望、美好的事物，既指山村风景优美，又指人追寻的光亮。
- ③ 蝶：美好的事物，破茧成蝶。象征着主角最后像蝶一样自由地在万花中穿梭。
- ④ 梦：做梦、梦想。既指一个梦境让主角醍醐灌顶，又指主角梦想，暗示主角最后实现梦想。

二字

- ① 山光：山村或大山的美好风光，与主角生活的山村“清岚村”的名字呼应。具体地，“清”是拨开，“岚”是烟雾，“清岚”寓意拨云见日，而拨开的途中需要向着光行进，对应“光”。
- ② 光蝶：同音“光碟”，象征音乐。象征主角对音乐的热爱。
- ③ 蝶梦：指主角破茧成蝶、飞向天际的梦想。

三字

- ① 山光蝶：一方面，蝶会飞，从大山中飞出，象征主角最后走出大山；另一方面，飞出大山的蝶依旧来自大山，带有大山的诗意和清澈，暗示主角虽然走出大山，但依旧不忘初心，永葆纯真。
- ② 光蝶梦：同音“光碟梦”，暗示主角的梦想是成为能发“光碟”的人，即音乐人或歌手。

山光蝶梦



四字

山光蝶梦：概括故事的主线——来自大山的主角自强不息、向光而行，最终走出大山，破茧成蝶，实现梦想。



游戏机制 & 玩法 - 1



表里世界 & 明线暗线

表世界：真实世界，故事的明线。

里世界：内心世界，故事的暗线。



通关条件 & 章节

表世界：积累幸福值。

里世界：打开三扇心门。

章节：三章，感受爱 → 产生爱 → 传递爱。

分别对应三扇心门。



幸福度

表世界通关的指标。

打开里世界心门的条件之一。

结局的决定因素之一。



时间

白天有限时间内行动。

晚上睡觉，结算当天幸福值。

游戏机制 & 玩法 - 2



天气

晴天 <-> 雨天。

不同概率触发特殊事件。



任务

任务树。

主线任务 & 支线任务。

支线任务的奖励有助于主线任务但非必须。



成就

收集成就、彩蛋。



存档 & 读档

自动存档、手动存档。

游戏机制 & 玩法 - 3



解谜

探索、收集、推理、RPG。

切换两个角色合作解谜。



多路线 & 结局

提供多种路线到达设定的 3 个结局：

- ① Bad Ending。
- ② Normal Ending。
- ③ Happy Ending。



编辑器

关卡编辑器：音游的节奏谱。

存档编辑器：开挂。

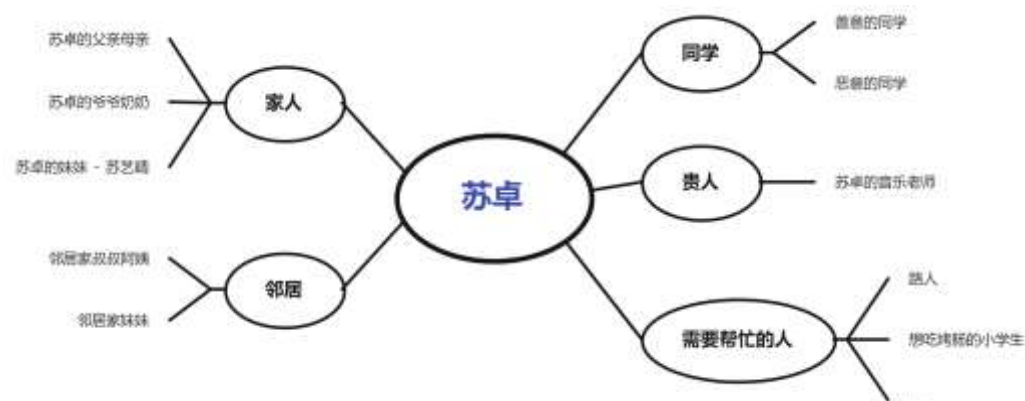


?

等你来探索.....



主要人物关系



主要场所

- (1) 乡村中苏卓的爷爷奶奶家
- (2) 乡村的田地
- (3) 苏卓的卧室
- (4) 苏卓的家的后花园
- (5) 乡村的学校
- (6) 学校的琴房
- (7) 城镇喧嚣的街头
- (8) 城镇的小学门口
- (9) 迷宫



Part 3 创新点

表里世界、明显暗线。

多元素、多路线、多结局。



多元素

除经典的RPG元素和解谜元素外，游戏还包含跑酷游戏、音游、迷宫等元素。



丰富且复杂的剧情

剧情明暗线并行，真实世界与内心世界协同发展。



多路线、多结局

游戏提供了多种路线来到达设定的 3 个结局。



支线剧情

除主线剧情外，游戏还设有一些支线剧情，完成支线任务可帮助推进主线剧情，但非必须。





丰富的收集要素

游戏设有成就系统和彩蛋系统，满足玩家的收集欲。



精美的画面设计

高质量的美术风格，赏心悦目的视觉效果。



创新的游戏玩法

独特的游戏机制和有趣的操作体验。

例：切换两个角色合作解谜。



独特的音乐和音效

精心选择的背景音乐和音效，提升游戏氛围。





深圳大学
SHENZHEN UNIVERSITY

创新点 - 9 ~ 12



挑战性的关卡设计

设计巧妙的关卡和谜题，挑战玩家的智慧和技巧。

支线任务可能涉及专业知识。



天气系统

游戏的每一天有概率在晴天和雨天间切换，分别对应不同的事件发生概率。



存档 & 读档

方便玩家反悔、全收集。



处处有深意

命名、顺序、方位等无处不体现作者的小心思。





Part 4 游戏原型

第一章的 Day 1 部分演示。

录屏展示



Future Work

- 1、美工优化。
- 2、视频播放功能。
- 3、提高程序的健壮性。
- 4、请人测试。
- 5、优化游戏性能。
- 6、迭代、再迭代。

.....

我相信我可以做得更好。



Thanks for listening!