

深圳大学考试答题纸

(以论文、报告等形式考核专用)

二〇二三 ~ 二〇二四 学年度第 二 学期

课程编号	1502960001	课序号	01	课程名称	计算机游戏开发	主讲教师	储颖	评分	
学号	2021192010	姓名	王曦	专业年级		2021 级信息与计算科学（数学与计算机实验班）			
学号	2021152017	姓名	陈天行	专业年级		2021 级计算机科学与技术（卓越班）			
学号	2021152006	姓名	李家炫	专业年级		2021 级计算机科学与技术			
学号		姓名		专业年级					
组号	1		王曦	联系方式		18617364984（手机号）			

教师评语：

一、内容完整性（40 分）：

二、逻辑清晰度（30 分）：

三、语言准确度（20 分）：

四、格式规范性（10 分）：

题目：

《计算机游戏开发》游戏策划文档

山光蝶梦

一个自强不息、向光而行、破茧成蝶、实现梦想的故事。

谨以此，

致敬给予我前行动力的周深，
感谢所有帮助过我、给了我灵感的朋友们。

All work Copyright ©2024 by Hytidel

作者：王曦、陈天行、李家炫

版本 # α 0.1

Tuesday, June 04, 2024

目录

一、设计历程.....	7
1. 版本 α0.1.....	7
二、游戏概述.....	8
1. 哲学.....	8
1.1 哲学观点 #1.....	8
1.2 哲学观点 #2.....	8
1.3 哲学观点 #3.....	9
1.4 哲学观点 #4.....	9
1.5 哲学观点 #5.....	10
1.6 哲学观点 #6.....	11
1.7 哲学观点 #7.....	11
二、基本问题.....	13
1. 这个游戏是什么?	13
2. 为什么做这个游戏?	13
3. 这个游戏在哪里发生?	13
4. 我要操作什么?	14
5. 我有几个角色可以选择?	14
6. 主要目的是什么?	14
7. 与同类游戏有什么不同?	14
三、特色设置.....	16
1. 特色概述.....	16
2. 编辑器.....	16
2.1 节奏谱编辑器.....	16
2.2 存档编辑器.....	16
3. 游戏性.....	16
3.1 核心体验.....	16
3.2 关键资源.....	16
3.3 特色玩法.....	17
3.4 奖励和激励机制.....	17
四、游戏世界.....	18
1. 世界概述.....	18
2. 世界特色 #1.....	18
3. 世界特色 #2.....	18
4. 物质世界.....	18
4.1 概述.....	18
4.2 关键场所.....	18
4.3 游历.....	18
4.4 缩放比例.....	19
4.5 对象.....	19
4.6 天气.....	19
4.7 白天和黑夜.....	19
4.8 时间.....	19
5. 渲染系统.....	20
5.1 概述.....	20

5.2 2D 渲染.....	20
5.3 渲染优化.....	20
6. 视角.....	20
6.1 概述.....	20
6.2 第三人称视角描述.....	20
6.3 第一人称视角描述.....	20
7. 游戏引擎.....	21
7.1 概述.....	21
7.2 游戏引擎描述.....	21
7.3 碰撞检测.....	21
8. 照明模式.....	21
8.1 概述.....	21
8.2 照明模式描述 #1.....	21
8.3 照明模式描述 #2.....	21
五、世界规划.....	22
1. 概述.....	22
2. 世界规划描述 #1.....	22
3. 世界规划描述 #2.....	22
六、游戏角色.....	23
1. 概述.....	23
2. 角色选择.....	23
3. 敌人.....	23
七、用户界面.....	24
1. 概述.....	24
2. 开始界面描述.....	24
3. 设置界面描述.....	24
4. 场景界面描述.....	24
5. 剧情界面与 CG 界面描述.....	25
6. 任务界面描述.....	25
7. 成就界面描述.....	25
八、武器.....	26
1. 概述.....	26
2. 火柴或手电筒描述.....	26
3. 信物描述.....	26
九、音乐总谱与声音效果.....	27
1. 概述.....	27
2. 声音格式.....	27
3. 音效设计.....	27
4. BGM 选取.....	27
十、单人游戏模式.....	28
1. 概述.....	28
2. 单人游戏模式描述 #1.....	28
3. 单人游戏模式描述 #2.....	28
4. 章节.....	28
5. 游戏时间.....	29
6. 结局与条件.....	29

7. 存档与读档.....	29
十一、角色描述.....	30
1. 概述.....	30
2. 苏卓渲染描述.....	30
3. 苏艺晴渲染描述.....	31
4. 苏卓的父亲和母亲渲染描述.....	31
5. 苏卓的爷爷和奶奶渲染描述.....	31
6. 邻居家的叔叔、阿姨、妹妹渲染描述.....	31
7. 需要帮忙的路人渲染描述.....	32
8. 学校里苏卓的同学们渲染描述.....	32
9. 苏卓的音乐老师渲染描述.....	32
10. 想吃烤肠的小学生渲染描述.....	32
十二、编辑器.....	33
1. 概述.....	33
2. 节奏谱编辑器描述.....	33
3. 存档编辑器描述.....	33
十三、参考.....	34
1. 概述.....	34
2. 元素参考.....	34
3. 玩法参考.....	34
4. 解谜参考.....	34
5. 剧情参考.....	34
十四、杂项.....	35
1. 概述.....	35
2. 彩蛋设置.....	35
3. 换装设置.....	35
附录说明.....	36
对象附录.....	37
1. 解谜道具.....	37
2. 剧情道具.....	37
3. 收集道具.....	37
用户界面附录.....	39
1. 开始界面.....	39
2. 设置界面.....	39
3. 场景界面.....	39
4. 剧情界面与 CG 界面.....	40
5. 任务界面.....	40
6. 成就界面.....	40
角色贴图与动画附录.....	41
1. 苏卓.....	41
1.1 概述.....	41
1.2 贴图.....	41
1.3 动画.....	41
2. 苏艺晴.....	41
2.1 概述.....	41
2.2 贴图.....	41

2.3 动画	41
3. 苏卓的父亲和母亲	41
3.1 概述	41
3.2 贴图	41
3.3 动画	41
4. 苏卓的爷爷和奶奶	41
4.1 概述	42
4.2 贴图	42
4.3 动画	42
5. 邻居家的叔叔、阿姨、妹妹	42
5.1 概述	42
5.2 贴图	42
5.3 动画	42
6. 需要帮忙的路人	42
6.1 概述	42
6.2 贴图	42
6.3 动画	42
7. 学校里苏卓的同学们	42
7.1 概述	42
7.2 贴图	42
7.3 动画	42
8. 苏卓的音乐老师	42
8.1 概述	42
8.2 贴图	43
8.3 动画	43
9. 想吃烤肠的小学生	43
9.1 概述	43
9.2 贴图	43
9.3 动画	43
故事附录	44
○、预备章	44
1. 概述	44
2. 游戏背景	44
3. 游戏操作	44
一、第一章：感受爱	44
1. 概述	44
2. Day 1（周日）	44
3. Day 2（周一）	45
4. Day 3（周二）	47
5. Day 4（周三）	48
6. Day 5（周四）	49
7. 里世界	50
8. Day 6（周五）	54
二、第二章：产生爱	55
1. 概述	55
2. Day 1（周日）	55

3. Day 2（周一）	56
4. Day 3（周二）	56
5. Day 4（周三）	57
6. Day 5（周四）	58
7. Day 6 ~ Day 8（周五 ~ 周日）	58
8. Day 9（周一）	58
9. Day 10（周二）	59
10. Day 11（周三）	59
11. Day 12 ~ 13（周四 ~ 周五）	59
12. Day 14（周六）	59
三、第三章：传递爱.....	59
1. 概述.....	59
2. 需要帮助的人.....	60
3. 帮助方式.....	60
AI 使用说明.....	61
测试反馈表.....	62
1. 游戏 Bug 或问题	62
2. 游戏疑惑点.....	62
3. 游戏整体感受.....	62

一、设计历程

2024 年寒假，我偶然间刷到《纸嫁衣》的视频，可谓“一见钟情”，一下子就被这部游戏巧妙、曲折的剧情迷住了，遂把《纸嫁衣》系列的 6 部作品加上 1 部前传都打通了。说实话我不觉得它是恐怖游戏，因为它一点也不恐怖，我更多地是把当成一部可交互的电影，切身地去体验角色们奇幻的冒险，感叹他们忠贞的爱情，谴责远比鬼怪可怕的人性……

游玩《纸嫁衣》系列时，因缺乏中华传统文化的知识，再加上脑子比较笨，我常被其中的谜题卡住，导致无法流畅地体会剧情。我有些苦恼，我希望做一个“可交互的电影”一样的游戏，有一定数量的解谜，但谜题难度基本不大，更侧重于让玩家流畅地体会整个剧情。

2024 年春季，大三下，又是一个我压力巨大的学期。每当我在高压下感到孤独和无助时，周深清澈的嗓音唱出的歌曲给我光亮——他的声音有一种纯天然的振奋人心的力量。上个月（2024 年 05 月），周深发布了他的二专《反深代词》的上篇，距离他的一专发布，已经过了七年。

我对周深的喜欢早已远超追星的范畴，更多地是一种敬佩，是一种榜样的力量。我希望制作一些非常规媒体的作品，让大众了解周深是怎样从贵州偏远山村一步步走向联合国，并成为华语乐坛的顶流的——因为他自强不息、向光而行、破茧成蝶、实现梦想的经历是支撑我继续前行的动力源泉。

想做游戏，想宣传周深，两个天马行空的想法一碰撞，便诞生了这个游戏《山光蝶梦》。必须说明的是，本游戏只是小程度地参考了周深的成长经历，并结合剧情需要进行了大量修改，呈现的内容与周深的实际情况没有关联。虽然如此，玩家仍可从游戏主角苏卓身上看到很多周深的影子。

1. 版本 α 0.1

α 0.1 版本包括了所有最初的设计。因此我将之命名为 α 版本——一切都是未成形的。如果有机会，我将给出 β 版本或者是正式的 release 版。

我觉得我的游戏名《山光蝶梦》起得很好，因为它可以概括这个游戏的主要内容：

（1）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。

（2）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。

（3）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。

（4）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。

二、游戏概述

1. 哲学

1.1 哲学观点 #1

内心世界与真实世界存在复杂的关系。

（1）内心世界与真实世界的对比

① 内心世界是个人的主观体验，包括情感、思想、信仰和欲望。每个人的内心世界都是独特的，受到其生活经历、性格特质和心理状态的影响。

② 真实世界是客观存在的物质世界，不依赖于个人的主观感受。它包括自然环境、社会结构、文化和人际关系等。

（2）内心世界与真实世界相互影响

① 内心世界对真实世界的感知和解释有着重要影响。一个人的内心状态会影响他们如何看待和回应外部世界。例如，乐观的人可能会在困难中看到机遇，而悲观的人可能会在同样的情境下感到绝望。

② 真实世界的事件和环境也会影响一个人的内心世界。外部的压力、社会期望、重大生活事件等都可以引发内心的变化，导致情绪波动、心理压力或精神成长。

（3）内心世界与真实世界在认知与行为上的联系

① 内心世界通过认知过程解读真实世界，并通过行为对真实世界作出反应。认知失调（即内心信念与外部现实不一致）可能导致心理困扰，促使人们调整信念或行为以达到平衡。

② 行为不仅是内心世界的表现，也是与真实世界互动的重要方式。行为的结果会反过来影响内心世界，强化或改变个人的信念和态度。

（4）心理健康和幸福感

① 心理健康在很大程度上依赖于内心世界与真实世界之间的和谐。一个心理健康的人通常能够有效地处理内心世界与真实世界之间的矛盾和冲突。

② 幸福感往往来自于内心世界与真实世界的平衡。当个人的内心愿望和现实情况能够协调一致时，通常会感到满足和幸福。

1.2 哲学观点 #2

打开心门，自我疗愈。我们需要他就，但最终都要回归到自救。

（1）打开心门

① 打开心门：这意味着要愿意面对自己的内心，接受自己真实的情感和想法，而不是压抑或回避。这种开放是自我认识和自我疗愈的第一步。

② 接受帮助：打开心门也意味着愿意接受外界的帮助，包括朋友、家人和专业心理咨询师的支持。通过与他人分享自己的感受，可以获得新的视角和情感支持。

（2）自我疗愈

① 心病需自医：尽管外界的帮助可以提供重要的支持和指导，但内心的创伤和问题最终需要通过自我反思、自我调整和自我接纳来解决。只有自己真正愿意改变和治愈，疗愈过程才能够完成。

② 自我责任：自我疗愈意味着要承担起对自己心理健康的责任。依靠他人只能暂时缓解问题，真正的治愈需要自己积极参与，进行自我探索和成长。

（3）他救与自救的关系

① 需要他救：在遇到心理困扰时，外界的支持和帮助是重要的。心理咨询、支持性谈话和社会支持系统都可以在危机时提供必要的帮助和缓解。

② 最终自救：然而，心理健康的恢复和长期维持最终依赖于个人的内在力量和决心。自我反思、改变认知模式和养成健康的心理习惯是持久疗愈的关键。

1.3 哲学观点 #3

自强不息，做自己，坚持，方能实现梦想。

（1）自强不息

① 内在力量：自强不息意味着不断自我提升和自我努力，无论遇到多少困难和挑战，都要保持奋斗的精神。这种内在的韧性和毅力是实现梦想的基石。

② 持续学习：自强还包括不断学习和成长，积累知识和技能，以应对各种变化和不确定性。

（2）做自己

① 自我认同：做自己意味着忠于自己的内心，尊重自己的价值观和兴趣，不因外界压力而迷失自我。只有真正了解和接受自己，才能找到真正适合自己的道路。

② 个性发挥：每个人都有独特的天赋和特质，做自己能够充分发挥这些优势，找到最能体现自己价值的方式和方向。

（3）坚持

① 毅力与耐心：坚持意味着在追求梦想的过程中，不因暂时的挫折和失败而放弃。很多伟大的成就都需要时间和持续的努力才能实现。

② 目标坚定：坚持也包括设定明确的目标，并为之不懈努力。即使过程中需要调整方向，也要始终朝着最终的梦想迈进。

（4）实现梦想

① 综合力量：实现梦想需要自强不息的精神、忠于自我的态度和坚持不懈的努力。这三者结合起来，能够帮助个人克服困难，突破限制，最终实现自己的梦想。

② 逐步进步：梦想的实现通常是一个渐进的过程，通过一步一步的努力和积累，最终达成目标。

1.4 哲学观点 #4

在心理动力论中，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。

（1）本我（id）是在潜意识形态下的思想，代表思绪的原始程序——人最为原始的、属满足本能冲动的欲望，如饥饿、生气、性欲等；此字为弗洛伊德根据乔治·果代克（Georg Groddeck）的作品所建。本我为与生俱来的，亦为“人格结构”的基础，日后自我及超我即是以本我为基础而发展。本我位于人格结构的最底层，是由先天的本能、欲望、所组成的能量系统，包括各种生理需要。本我具有很强的原始冲动力量，弗洛伊德称其为力比多。本我是无意识、非理性、非社会化和混乱无序的。本我只遵循一个原则——享乐原则（pleasure principle），意为追求个体的生物性需求如食物的饱足与性欲的满足，以及避免痛苦。弗洛伊德认为，享乐原则的影响最大化是在人的婴幼儿时期，也是本我思想表现最突出的时候。

（2）心理学上的自我（ego）这个概念是许多心理学学派所建构的关键概念，虽然各派的用法不尽相同，但大致上共通是指个人有意识的部分。自我是人格的心理组成部分，是从本我中逐渐分化出来的，位于人格结构的中间层。其作用主要是调节本我与超我之间的矛盾，它一方面调节着本我，一方面又受制于超我。它遵循现实原则，以合理的方式来满足本我的要求。

（3）超我（superego）是人格结构中的管制者，由完美原则支配，属于人格结构中的道德部分。其位于人格结构的最高层，是道德化的自我，由社会规范、伦理道德、价值观念内化而来，其形成是社会化的结果。超我遵循道德原则，它有三个作用：一是抑制本我的冲动，二是对自我进行监控，三是追求完善的境界。

(4) 三者的相互关系：在弗洛伊德的理论中，意识所分为的三部分，即本我、自我、超我构成了人的完整的人格。人的一切心理活动都可以从他们之间的联系中得到合理的解释，自我是永久存在的，而超我和本我又几乎是永久对立的，为了协调本我和超我之间的矛盾，自我需要进行调节。若个人承受的来自本我、超我和外界压力过大而产生焦虑时，自我就会帮助启动防御机制。防御机制有：压抑、否认、退行、抵消、投射、升华等。

本我、自我、超我的关系可用图 1.4.1 表示。

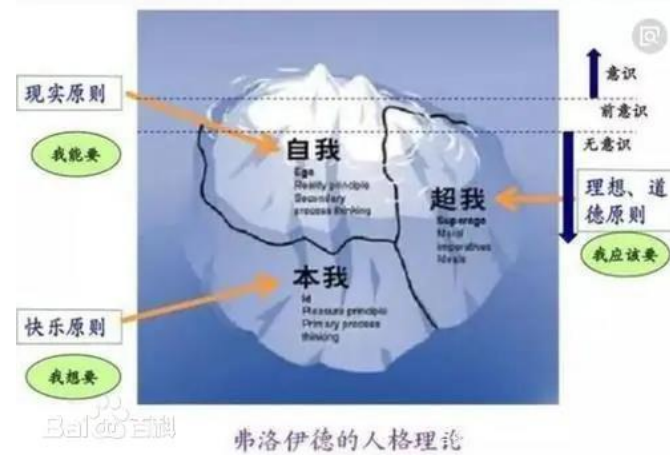


图 1.4.1：本我、自我、超我的关系

注：上述内容摘自【百度百科】本我、自我与超我

(https://baike.baidu.com/item/%E6%9C%AC%E6%88%91%E3%80%81%E8%87%AA%E6%88%91%E4%B8%8E%E8%B6%85%E6%88%91/9587240?fr=ge_al)

1.5 哲学观点 #5

宴请年少时的自己，在别人身上看到自己年少时的影子。长大后，看到有小孩出现于自己类似的情况，成为他人心中的光。小时候的自己没有光，所以长大后选择成为光。

(1) 与过去的自己对话

① 宴请年少时的自己：这部分意味着回顾和反思自己的过去，特别是年轻时的经历、梦想和情感。通过这种“宴请”的方式，与过去的自己进行心灵上的对话，重新审视当时的心态和行为，理解和宽恕自己的过去。

② 自我接纳：这种反思有助于自我接纳和宽容，理解自己当时的局限和成长过程，从而在当下更好地理解自己和做出更明智的选择。

(2) 在别人身上看到自己的影子

① 共鸣和理解：在别人身上看到自己年少时的影子，意味着能够在他人的行为和经历中找到共鸣。这种共鸣来自于自己曾经有过相似的经历或感受，因此能够更深刻地理解和同情他人的处境。

② 传承与指导：看到自己年少时的影子也可能激发一种责任感，促使我们去指导和帮助年轻一代，分享自己的经验和教训，帮助他们更好地应对成长中的挑战。

(3) 反思与成长

① 自我成长：通过这种回顾和共鸣，能够更清晰地看到自己的成长轨迹，了解自己是如何从一个懵懂少年成长为现在的自己。这种理解有助于增强自我认知和自信心。

② 感恩与感悟：回顾过去的经历，感恩当时的每一个选择和经历，无论好坏，都塑造了今天的自己。这种感悟能够让我们更珍惜现在的生活，更积极地面对未来。

（4）同理心的培养

增强同理心：在他人身上看到自己年少时的影子，可以增强我们的同理心，更加理解和包容他人的行为和选择。通过这种理解，我们能够更有效地与他人建立联系，形成更深的情感纽带。

1.6 哲学观点 #6

我与我周旋久，宁作我。——《世说新语》

（1）内心的斗争

① 我与我周旋久：这部分描述了自我内心的长时间斗争和反复的自我审视。这种斗争可能涉及个人价值观、梦想与现实、理想与妥协之间的矛盾。每个人都会经历内心的挣扎，面对各种选择和挑战。

② 自我反思：在这个过程中，个人不断反思和审视自己的行为、决策和内心深处的真正愿望。这种反思有助于更深入地理解自己，找出内心深处的真实需求和价值观。

（2）坚持真实的自我

① 宁作我：在经历了长时间的内心斗争之后，最终选择做真实的自己。这意味着无论外界有多大的压力或诱惑，都要忠于自己的内心，不违背自己的原则和价值观。

② 自我肯定：这种选择是一种对自我的肯定和接受。它表达了对自我身份的认同和尊重，愿意坚持自己独特的个性和价值观，而不是屈从于外界的期望或压力。

（3）自我认同与坚持

① 自我认同：在长时间的内心周旋之后，能够认同并接受自己的独特性，理解自己的优点和不足，真正做到与自己和解。

② 坚持原则：宁作我意味着在面对外界干扰和挑战时，能够坚持自己的原则和信念，不轻易妥协。这种坚持不仅是一种勇气，更是一种对自己内心的忠诚。

（4）心理成长与成熟

① 心理成长：经历内心的斗争和反思，是心理成长的重要部分。通过这种过程，个人能够更清楚地了解自己，明确自己的目标和方向。

② 成熟与智慧：宁作我体现了一种成熟和智慧，懂得在纷繁复杂的世界中，保持内心的平衡和坚定。它是自我成长和成熟的标志，代表了对自我身份的深刻理解和坚定不移的信念。

1.7 哲学观点 #7

小小的火柴，大大的能量。虽然只能照亮一会，但是能成为撕破黑暗的流星。从此，人内心有了光。

（1）微小力量的巨大影响

小小的火柴，大大的能量：一根火柴虽小，但当它被点燃时，却能发出耀眼的光芒。这意味着即使是微小的事物，只要在合适的时刻发挥作用，也能产生巨大的影响。类似地，个人的微小行动或言语，在某些情况下，可能会对他人或自己产生深远的影响。

（2）短暂但重要的光明

① 虽然只能照亮一会：火柴燃烧的时间很短，这象征着某些光明或美好的事物可能是短暂的。但是，短暂的光芒同样具有重要意义，它能在关键时刻带来希望和方向。

② 成为撕破黑暗的流星：虽然火柴的光芒短暂，但它能瞬间驱散黑暗，犹如夜空中的流星一样短暂却美丽。这个比喻强调了短暂光明的重要性，它能在黑暗中带来希望和力量。

（3）内心的持久光明

从此，人内心有了光：尽管火柴的光亮是短暂的，但它带来的希望和温暖可以在人的内心长久保留。这种内心的光明是一种精神力量，能够在未来的困难和黑暗中持续激励和支持人。

（4）象征意义

① 希望和勇气：火柴的光亮象征着希望和勇气。即使在最黑暗的时刻，一点点的光明也能

带来无尽希望，鼓励人们继续前行。

② 精神力量：这种光明不仅是物理上的，也是精神上的。它提醒人们，无论环境多么黑暗，只要心中有光，就能找到前进的方向。

二、基本问题

1. 这个游戏是什么？

(1) 游戏概述

《山光蝶梦》是一款励志向的角色扮演（RPG）类解谜游戏。游戏中，玩家将扮演中国偏远山村中的一个留守儿童，一步步带领他走出自卑、学会爱、走出大山、实现梦想。游戏结合了经典的 RPG 元素和创新的解谜元素，提供丰富的故事情节和多种结局。

(2) 故事背景

苏卓是中国偏远山村中的一个留守儿童。初中时，苏卓因在变声期的声音变化不明显而被班上的同学们嘲笑，陷入自卑。他酷爱音乐，却不被父母理解。他的成长路上充斥着嘲笑、不被理解、压制，导致他从小自卑、封心锁爱。他心中音乐的种子尽管被压抑，但仍向光生长。

(3) 目标受众

- ① 想了解乡村留守儿童生活的玩家、因童年经历而自卑的玩家。
- ② 适合青少年及以上年龄段的玩家。

2. 为什么做这个游戏？

(1) 市场需求

近年来，剧情优质的 RPG 类解谜游戏蓬勃发展，保持着稳定的受欢迎程度。然而，市场上缺乏融合多元素、具有丰富剧情、多路线与多结局的高质量 RPG 类解谜游戏。玩家渴望体会到更具沉浸感的剧情和更丰富的解谜体验，而非只是被卡在烧脑的谜题中。《山光蝶梦》旨在填补这一市场空缺，为玩家提供全新的 RPG 类解谜游戏体验。

(2) 创新和独特性

《山光蝶梦》融合了多元素，具有丰富且复杂的剧情，设有多路线和多结局，并提供支线剧情。这些创新不仅提供了剧情的丰富程度，还增加了可玩性。此外，游戏还设有成就与彩蛋，满足玩家的收集欲。

(3) 团队热情和经验

① 游戏涉猎广：《山光蝶梦》的开发团队由三位具有丰富游戏经验的开发者组成，对 RPG、解谜游戏、跑酷游戏、音游、Gal Game 等都有涉猎，积累了丰富的游戏策划经验。

② 技能覆盖全：开发团队成员覆盖了策划、程序、技术美术、音乐、测试、文案、pre 等技能。扎实的技术功底使得我们对《山光蝶梦》的开发充满信心和热情。

(4) 致敬周深

① 周深励志的成长经历为我一路前行提供了巨大的动力。《山光蝶梦》中的部分剧情基于周深的真实成长经历改编，旨在致敬这位野蛮生长的巨星。

② 前阵子，周深的二专《反深代词》已解锁上篇。《山光蝶梦》的主人公“苏卓”的名字首字母缩写“SZ”正是周深的名字首字母缩写“ZS”的反序。以此祝周深二专大卖。

(5) 人生哲理

放下自卑，打开心门，自强不息，向光而行，破茧成蝶，实现梦想。

(6) 公益性

引发玩家对乡村留守儿童的关注。

3. 这个游戏在哪里发生？

(1) 表世界（真实世界）：

- ① 乡村中苏卓的爷爷奶奶家和后花园。

- ② 乡村的田地。
- ③ 乡村的山光。
- ④ 乡村的学校教室和琴房。
- ⑤ 城镇喧嚣的街头。
- ⑥ 城镇的小学门口。

(2) 里世界（内心世界）：象征内心世界的黑暗的迷宫。

4. 我要操作什么？

(1) 基础操作

- ① 移动方式：玩家通过←键控制角色向左移动，通过→键控制角色向右移动。
- ② 基本动作：玩家通过空格键控制角色跳跃。
- ③ 基本交互：玩家通过鼠标左键交互。

(2) 战斗

玩家通过 A 键控制角色攻击。

(3) 物品栏

玩家通过数字 1~0 键切换选中的物品。

(4) 设置界面

玩家通过点击设置按钮或按 ESC 键打开或关闭设置界面，在其中通过鼠标左键进行交互。

(5) 任务界面

玩家通过点击任务按钮或按 T 键打开或关闭任务界面，在其中通过鼠标左键进行交互。

(6) 成就界面

玩家通过点击成就按钮或按 C 键打开或关闭任务界面，在其中通过鼠标左键进行交互。

(7) 对话框

玩家通过 Enter 键继续剧情。

(8) 特殊操作

特定场景中，玩家可能通过快速反应事件（QTE）进行操作，如按提示快速按键完成解谜或逃脱。

5. 我有几个角色可以选择？

- (1) 苏卓（男主角）：绝大多数场景中的角色。
- (2) 苏艺晴（苏卓的妹妹）：特定场景中，玩家需要切换苏卓和苏艺晴进行合作解谜。

6. 主要目的是什么？

玩家需通过决策，帮助苏卓走出自卑、自强不息、向光而行、破茧成蝶、实现梦想。

7. 与同类游戏有什么不同？

《山光蝶梦》与其它 RPG 和解谜游戏相比，有如下特点：

- ① 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。
- ② 丰富且复杂剧情：剧情明暗线并行，真实世界与内心世界协同发展。
- ③ 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。
- ④ 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。

⑤ 成就与彩蛋：游戏设有成就系统和彩蛋系统，满足玩家的收集欲。

三、特色设置

1. 特色概述

(1) 融合多种元素：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。

(2) 丰富且复杂剧情：剧情明暗线并行，真实世界与内心世界协同发展。

(3) 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。

(4) 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。

(5) 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。

(6) 精美的画面设计：高质量的美术风格，赏心悦目的视觉效果。

(7) 创新的游戏玩法：独特的游戏机制和有趣的操作体验。

(8) 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。

(9) 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。

(10) 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。

2. 编辑器

2.1 节奏谱编辑器

《山光蝶梦》设有一个音游关卡，提供“节奏谱”编辑器，玩家可自定义游戏中用到的节奏谱。

2.2 存档编辑器

游戏提供存档编辑器，玩家可通过可视化的界面生成游戏可识别的存档格式。

3. 游戏性

3.1 核心体验

(1) 沉浸式剧情体验：玩家将以乡村留守儿童苏卓的视角，体验他走出自卑、自强不息、向光而行、破茧成蝶、实现梦想的成长故事。通过互动剧情和丰富的对话系统，玩家能深度参与到苏卓的成长过程。

(2) 多样化的解谜元素：游戏中包含多个解谜环节，玩家需要通过观察、推理和操作来解开谜题，帮助苏卓克服各种挑战。

(3) 步步关键的决策：游戏提供了多种路线来到达设定的 3 个结局，玩家的每一次决策可能都会对剧情发展产生决定性的影响。

3.2 关键资源

(1) 剧情节点和分支：每个选择都会影响剧情的发展和结局，玩家需要慎重决策，体验不同的故事走向。

(2) 关卡和场景：丰富多样的场景设计，包括乡村、学校、迷宫、城市等，玩家可以自由探索和互动。

(3) 谜题和挑战：多种类型的谜题，如逻辑推理、物品拼图、解锁密码等，玩家需要动脑筋来解决。

(4) 角色和 NPC：多个性格鲜明的角色和 NPC，提供任务、对话和互动，推动故事的发展。

(5) 道具：玩家在游玩过程中收集各种有用的道具，帮助玩家完成解谜和任务。

(6) 收集品和成就：隐藏在各个场景中的收集品和成就，增加游戏的探索性和挑战性。

(7) 任务和支线故事：除了主线剧情，还有丰富的支线任务和故事，增加游戏的深度和趣味性。

(8) 互动场景和物品：每个场景中都有可互动的物品和环境，玩家可以通过互动获得线索和资源。

(9) 音效和背景音乐：精心设计的音效和背景音乐，营造出独特的游戏氛围，增强沉浸感。

3.3 特色玩法

(1) 动态事件系统：游戏中会随机触发各种动态事件，增加游戏的不可预测性和趣味性。

(2) 时间和天气系统：实时的时间和天气变化，影响场景和剧情的发展，增加游戏的真实感。

(3) 编辑器：提供节奏谱编辑器，玩家可以自定义游戏中的音游小游戏的节奏谱，增加游戏的重玩性和创造性；提供存档编辑器，玩家可通过可视化的界面生成游戏可识别的存档格式。

3.4 奖励和激励机制

通过解谜和完成任务，获得奖励和成就，激励玩家不断挑战自我。

四、游戏世界

1. 世界概述

清岚村是中国南方的众多偏远山村之一。这里四面环山，海拔较高，常有雾气弥漫，然山清水秀，故得名清岚。此村地处偏僻，交通不便，与世隔绝，村中的学校几乎是孩子们获取外界信息的唯一渠道。尽管如此，孩子们仍保持着对外界事物天真的向往——世界那么大，我想去看看。

2. 世界特色 #1

穷山恶水出刁民。人之初，性本恶。

村中的孩子因为缺乏与外界联系的机会，学到的知识少，对世界有着片面的认知。因此，会认为某些少见的情况是不正常的，进而排斥、谩骂与之相关的人。

3. 世界特色 #2

好山水，常有泉瀑鸟鸣相伴。

美好的山水能宽慰人的内心，与世隔绝的环境有利于人探索自我。山间的泉水声、鸟鸣声等都是大自然的协奏曲，陶冶人的情操，让人产生音乐细胞。

4. 物质世界

4.1 概述

《山光蝶梦》的物质世界由表世界和里世界组成，概况如下。

(1) 表世界（真实世界）：

- ① 乡村中苏卓的爷爷奶奶家和后花园。
- ② 乡村的田地。
- ③ 乡村的山光。
- ④ 乡村的学校教室和琴房。
- ⑤ 城镇喧嚣的街头。
- ⑥ 城镇的小学门口。

(2) 里世界（内心世界）：象征内心世界的黑暗的迷宫。

4.2 关键场所

- (1) 乡村中苏卓的爷爷奶奶家：苏卓的主要生活和活动场所，剧情的起点。
- (2) 乡村的田地：苏卓耕作的场所。
- (3) 苏卓的卧室：苏卓睡觉的场所。
- (4) 苏卓的家的后花园：与邻居家相邻，是苏卓的部分任务的场所。
- (5) 乡村的学校：苏卓上学的场所，重要剧情的发生场所。
- (6) 学校的琴房：苏卓接触音乐的场所，支线任务之一的场所。
- (7) 城镇喧嚣的街头：苏卓走出大山后第一个来到的城镇，重要剧情的发生场所，支线任务之一的场所，Normal Ending 和 Happy Ending 的场所。
- (8) 城镇的小学门口：Happy Ending 的 CG 剧情场所之一。
- (9) 迷宫：象征内心世界，初始时黑暗，充满流言蜚语。是苏卓走出自卑，打开心门的场所。

4.3 游历

- (1) 同一场景中，玩家用←键和→键控制角色左右移动，用空格键控制角色跳跃。
- (2) 不同场景间，玩家通过鼠标点击切换场景按钮切换场景。
- (3) 剧情发展时，可能会自动切换场景。
- (4) 依靠剧情发展进入里世界，在其中解谜完成后回到表世界，此后不再进入里世界。

4.4 缩放比例

不真实模拟真实世界的事物，而是根据场景需要进行适当放缩。如在家中，一步只能跨过一块砖；而在田地中，一步能走一米。

4.5 对象

- (1) 解谜道具：
 - ① 门的钥匙。
 - ② 宝箱的钥匙。
 - ③ 火柴、手电筒。
 - ④ 其它零散的解谜道具。
- (2) 剧情道具：
 - ① 日记本。
 - ② 照片、相册。
 - ③ 信件。
 - ④ 奶奶的收音机。
- (3) 收集道具：
 - ① 鹰嘴锄。
 - ② 成就。
 - ③ 作者留下的彩蛋。
- (4) NPC（可交互的）：
 - ① 苏卓的父亲、母亲、爷爷、奶奶、妹妹。
 - ② 邻居家的叔叔、阿姨、妹妹。
 - ③ 学校里苏卓的同学们。
 - ④ 苏卓的音乐老师。
 - ⑤ 需要帮忙的路人。
- (5) 敌人：里世界迷宫中，自卑和流言蜚语幻化成的敌人。

4.6 天气

《山光蝶梦》中，每天有一定概率在晴天和雨天间切换。不同天气对应不同的特殊事件发生概率。

- (1) 晴天：10%的概率摔跤，30%的概率有额外收获。
- (2) 雨天：30%的概率摔跤，10%的概率有额外收获。

4.7 白天和黑夜

《山光蝶梦》的一天由白天和黑夜组成。

- (1) 白天：角色活动的时间。角色每次活动消耗一定时间，白天时间消耗尽即到晚上。
- (2) 黑夜：角色睡觉的时间。角色在床上睡觉时会结算当天的幸福值。

4.8 时间

《山光蝶梦》的时间系统包括如下两方面。

- (1) 白天时间限制：角色每次活动消耗一定时间，白天时间消耗尽即到晚上。

(2) 每个章节有一定的天数限制，若玩家无法在规定时间内到达下一章，则游戏失败。

5. 渲染系统

5.1 概述

在本游戏中，我们将使用基于 OpenGL 的 Cocos-2dx 引擎进行开发。游戏的渲染系统将负责将所有的视觉元素绘制到屏幕上，确保图形的流畅和美观。我们将充分利用 Cocos-2dx 的强大功能来实现高效的 2D 渲染。若开发时间充裕，会适当引入一些 3D 效果，以提升游戏的视觉体验。

5.2 2D 渲染

我们的游戏主要采用 2D 渲染，以呈现精美的角色、场景和动画。Cocos-2dx 提供了丰富的 2D 渲染功能，我们将利用这些功能来实现以下效果：

(1) 精细的角色动画：通过精心设计的帧动画和骨骼动画，使角色动作流畅自然，赋予角色生命力。

(2) 丰富的场景设计：使用多层次的背景和前景元素，创造出深度感和层次感的游戏场景。每一层都将采用不同的滚动速度（视差滚动），增强画面的立体感。

(3) 粒子效果：通过 Cocos-2dx 提供的粒子系统，生成烟雾、火焰、星光等特效，提升游戏的视觉效果和沉浸感。

(4) 光影效果：利用光照和阴影效果，营造出真实的光影变化，使游戏画面更加生动和真实。

5.3 渲染优化

为了确保游戏在各种设备上都能流畅运行，我们将采取以下优化措施：

(1) 批处理渲染：利用 Cocos-2dx 的批处理技术，将多个渲染指令合并成一个，以减少绘制次数，提高渲染效率。

(2) 纹理压缩：采用纹理压缩技术，减少纹理占用的内存，提升加载速度和运行性能。

(3) 遮挡剔除：实现遮挡剔除算法，避免绘制那些被遮挡的不可见元素，减轻渲染负担。

(4) 动态分辨率调整：根据设备性能和运行状况，动态调整渲染分辨率，确保流畅的游戏体验。

通过这些措施，我们将最大限度地发挥 Cocos-2dx 引擎的渲染能力，提供一个视觉效果出色且运行流畅的游戏体验。

6. 视角

6.1 概述

《山光蝶梦》主要有如下两种视角：

(1) 第三人称视角：表世界中绝大多数场景中的视角。

(2) 第一人称视角：里世界的迷宫场景的视角。

6.2 第三人称视角描述

第三人称视角是表世界中绝大多数场景中的视角。玩家可看到场景的大部分内容，并操控角色移动。

在部分宽度超过可视宽度的场景中，场景会随着角色的移动而移动。

6.3 第一人称视角描述

第一人称视角是里世界的迷宫场景的视角。玩家将以苏卓的第一人称视角，切身体会他走出自卑、打开心门的过程。

7. 游戏引擎

7.1 概述

本游戏将采用 Cocos-2dx 引擎进行开发。Cocos-2dx 是一个开源的跨平台游戏引擎，主要用于构建 2D 游戏，同时支持一些 3D 功能。该引擎以其高性能、灵活性和广泛的社区支持而闻名，是开发高质量移动和桌面游戏的理想选择。

7.2 游戏引擎描述

Cocos-2dx 引擎将管理游戏世界中的所有元素，包括角色、物品、场景和事件。引擎提供了强大的场景管理和层级管理系统，使得开发者可以轻松地创建和控制游戏中的各种元素。通过精细的对象跟踪和状态管理，引擎确保游戏中的每个对象都能准确地表现其预定的行为和轨迹。

(1) 场景管理：引擎的场景管理系统允许开发者轻松地创建和切换不同的游戏场景，使得游戏的场景过渡流畅自然。

(2) 对象跟踪：通过引擎的对象跟踪功能，可以实时监控和管理游戏世界中的每个对象，确保其在世界中的正确位置和状态。

7.3 碰撞检测

我们的游戏引擎在碰撞检测方面表现卓越，采用了精细的物理引擎和算法，确保游戏中的碰撞和互动精准无误。Cocos-2dx 使用基于轴对齐包围盒（AABB）和分离轴定理（SAT）等技术，提供高效且准确的碰撞检测。

(1) 高效的碰撞检测：使用 AABB 和 SAT 技术，确保快速且准确的碰撞检测，适用于复杂的游戏场景。

(2) 物理引擎集成：引擎集成了强大的物理引擎，如 Box2D 和 Chipmunk，使得碰撞和物理效果更加真实。

8. 照明模式

8.1 概述

在本游戏中，我们将使用 Cocos-2dx 引擎提供的照明系统来创建逼真且富有层次感的游戏画面。我们的照明模式将结合静态和动态光源，通过光照和阴影的变化，营造出真实而富有深度的视觉效果。以下是我们采用的具体照明技术及其应用。

8.2 照明模式描述 #1

《山光蝶梦》的绝大部分场景的光照为点亮整个场景，无特别的照明设计。

8.3 照明模式描述 #2

《山光蝶梦》的里世界的迷宫采用实时光照（Real-time Lighting）。实时光照允许光源在游戏运行时动态变化，使得游戏场景能够根据光源的位置和强度实时调整光照效果。这种技术能够带来更加真实的光影效果，提升游戏的沉浸感。

角色以第一视角走黑暗的迷宫，需借助火柴或手电筒照亮前进的路。

五、世界规划

1. 概述

《山光蝶梦》的游戏世界设定在中国南方的众多偏远山村之一——清岚村。这里山清水秀，充满浓厚的乡土温情。游戏世界将通过细腻的场景设计和丰富的互动元素，为玩家呈现一个既真实又充满神秘感的乡村留守儿童的生活。玩家将在这个世界中，以主角“苏卓”的视角，逐步探索他的人生故事，带领他一步步走出自卑、打开心门、自强不息、向光而行、破茧成蝶、实现梦想。

2. 世界规划描述 #1

清岚村是《山光蝶梦》的游戏世界的核心区域。其布局经过精心设计，既有传统中国偏远山村的风貌，又充满了山清水秀的诗意。主要包括以下几个部分：

- （1）乡村中苏卓的爷爷奶奶家：苏卓的主要生活和活动场所，剧情的起点。
- （2）苏卓的家的后花园：与邻居家相邻，是苏卓的部分任务的场所。
- （3）乡村的田地：苏卓耕作的场所。
- （4）乡村的学校：苏卓上学的场所，重要剧情的发生场所。
- （5）学校的琴房：苏卓接触音乐的场所，支线任务之一的场所。

上述场景，再加上下列主要用于剧情发展的场所，共同构成了《山光蝶梦》的表世界。表世界是游戏剧情的主线。

（6）城镇喧嚣的街头：苏卓走出大山后第一个来到的城镇，重要剧情的发生场所，支线任务之一的场所，Normal Ending 和 Happy Ending 的场所。

（7）城镇的小学门口：Happy Ending 的 CG 剧情场所之一。

3. 世界规划描述 #2

除庞大的表世界系统外，《山光蝶梦》还设有小型的、作为剧情暗线的里世界。主要包括以下部分：

- （1）迷宫：象征内心世界，初始时黑暗，充满流言蜚语。是苏卓走出自卑，打开心门的场所。

六、游戏角色

1. 概述

《山光蝶梦》中包含如下游戏角色：

(1) 主角与配角：

- ① 苏卓：游戏主角，玩家的主要操控对象。
- ② 苏艺晴：游戏配角，玩家的次要操控对象。

(2) NPC（可交互的）：

- ① 苏卓的父亲和母亲（以电话、信件的形式出现）。
- ② 苏卓的爷爷和奶奶。
- ③ 邻居家的叔叔、阿姨、妹妹。
- ④ 需要帮忙的路人。

(3) 剧情角色：

- ① 学校里苏卓的同学们。
- ② 苏卓的音乐老师。
- ③ 想吃淀粉肠的小学生。

2. 角色选择

《山光蝶梦》中，玩家可选择角色只有主角苏卓和他的妹妹苏艺晴。

(1) 绝大多数场景中，玩家以苏卓的第三视角或第一视角进行解谜、交互等。

(2) 特定场景中，玩家需切换苏卓的视角和苏艺晴的视角合作解谜。

3. 敌人

《山光蝶梦》的里世界的迷宫中，有很多流言蜚语幻化而成的敌人。玩家需要以苏卓的第一视角，设法打败这些敌人，帮助他走出自卑，打开心门。

七、用户界面

1. 概述

《山光蝶梦》主要包括如下用户界面：

- (1) 开始界面：玩家进入游戏后的第一个界面。
- (2) 开始界面的设置界面：玩家可在该界面设置音乐和音效的音量大小、查看快捷键等。
- (3) 场景界面：玩家在游戏场景中游玩的界面，下方有物品栏，上方有幸福度等。
- (4) 场景界面的设置界面：玩家可在该界面设置音乐和音效的音量大小、查看快捷键等，还可存档。打开设置界面时，游戏暂停。
- (5) 剧情界面与 CG 界面：玩家在该界面中体验剧情，不可被打断，不可存档。
- (6) 任务界面：以树的形式展示玩家当前的游玩进度，已完成、待完成、未解锁的主线任务和支线任务。
- (7) 成就界面：以陈列的形式展示玩家已收集、待收集的成就和彩蛋。

2. 开始界面描述

开始界面是玩家进入游戏后的第一个界面，主要包括如下部分：

- (1) 当前进度标签：展示玩家的存档的游玩进度，如“第一章”、“第二章”等。若无存档，则不展示。
- (2) 开始游戏按钮：玩家点击后会读档，回到上次游玩的地方。若无存档，则从游戏起点开始游戏。
- (3) 设置按钮：玩家点击该按钮或按 ESC 键即可打开开始界面的设置界面。

3. 设置界面描述

玩家在开始界面或场景界面点击设置按钮或按 ESC 键都可打开设置界面。

开始界面的设置界面与场景界面的设置界面的共同点：

- (1) 音量调节滑动条：玩家可拖动滑动条调节 bgm 和音效的音量。
- (2) 自动存档时间调节滑动条：玩家可拖动滑动条调节自动存档的时间，从 30 s 到 5 min。
- (3) 返回按钮：玩家点击即可关闭设置界面，回到开始界面或场景界面。

场景界面的设置界面与开始界面的设置界面相比，增加了如下部分：

- (4) 存档按钮：玩家点击即可生成该时刻的存档。

4. 场景界面描述

(1) 表世界的场景界面展示操控角色（苏卓或苏艺晴）的第三视角。除此外，还包括如下部分：

- ① 设置按钮：位于界面的右上角。玩家点击设置按钮或按 ESC 键即可打开当前场景对应的设置界面。
- ② 任务按钮：位于界面的左下角。玩家点击任务按钮或按 T 键即可打开任务界面。
- ③ 成就按钮：位于界面的右下角。玩家点击任务按钮或按 C 键即可打开任务界面。
- ④ 物品栏：位于界面的正下方。有 10 个物品槽。
- ⑤ 幸福值：位于界面的左上角。显示苏卓此时的幸福值。
- ⑥ 三扇心门：位于幸福值的下方。玩家在里世界解谜后才显示，每打开一扇心门，会有图标的变化。

⑦ 对话框：位于界面中下方偏右处。展示剧情和人物对话，玩家按 **Enter** 键可继续下一段剧情。根据角色的不同，对话框设四种颜色：浅蓝（苏卓）、浅粉（苏艺晴）、浅红（流言蜚语）、浅橙（其它）。

（2）里世界的场景界面展示苏卓的第一视角。除此外，还包括如下部分：

- ① 设置按钮：同上。
- ② 任务按钮：同上
- ③ 成就按钮：同上。
- ④ 物品栏：同上。
- ⑤ 幸福值：同上。
- ⑥ 对话框：同上。

⑦ 迷宫的小地图：位于幸福值的下方。显示当前迷宫的小地图，小地图中显示苏卓此时位于迷宫中的位置。

5. 剧情界面与 **CG** 界面描述

播放展示剧情的图片或视频，无需玩家操作。

6. 任务界面描述

以树的形式展示玩家当前的游玩进度，已完成、待完成、未解锁的主线任务和支线任务。

7. 成就界面描述

以陈列的形式展示玩家已收集、待收集的成就和彩蛋。

八、武器

1. 概述

《山光蝶梦》的里世界的迷宫中有流言蜚语幻化成的敌人，玩家需以苏卓的第一视角，带领他打败这些敌人，走出自卑。

与传统的打斗类游戏不同，《山光蝶梦》中的武器如下：

- （1）火柴或手电筒：用光亮打败敌人。
- （2）信物：象征着他人的鼓励和肯定的道具，用他人的支持打败敌人。

2. 火柴或手电筒描述

玩家点亮火柴和手电筒时，会对一部分敌人造成伤害，造成的伤害与光照时间和光照强度成正比。

火柴的光照时间和光照强度都低于手电筒。

3. 信物描述

信物是象征着他人的鼓励和肯定的道具。有些敌人无法通过光亮打败，此时玩家需拿起信物，借助他人的支持打败敌人。

九、音乐总谱与声音效果

1. 概述

《山光蝶梦》中，音乐和音效扮演重要角色，以增强游戏的沉浸感和情感表达。通过精心设计的背景音乐、环境音效和角色声音，我们希望为玩家创造一个真实、生动且富有情感的游戏世界。以下将详细描述我们在音乐和音效方面的具体计划和技术选择。

2. 声音格式

我们的游戏将不使用传统的 CD 音轨 (Red Book Audio) 格式，而是采用现代的数字音频格式，如 MP3 或 OGG。这些格式具有较高的压缩比和良好的音质，适合在多种平台上进行播放。具体计划如下：

(1) 背景音乐 (BGM)：使用高质量的 MP3 或 OGG 格式文件，确保音乐的清晰度和细腻感。背景音乐将根据游戏场景的不同进行动态切换，营造出适合当前情景的氛围。

(2) 音效 (SFX)：所有音效文件将采用 MP3 格式，以保证在高压缩率下仍能保持良好的音质。音效将包括环境音效、交互音效和角色声音，增强游戏的沉浸感。

3. 音效设计

音效设计考虑如下方面，以确保每个声音元素都能为游戏增色：

(1) 背景音乐：根据游戏的不同阶段和场景设计背景音乐，使用传统中国乐器和现代配乐相结合的方式，营造出既传统又现代的音景。例如，在村庄日常生活中使用轻松愉悦的音乐，而在剧情高潮部分使用激昂的音乐以增强情感冲击。

(2) 角色声音：为主角和重要 NPC 录制独特的语音，增加角色的个性和情感表达。例如，角色拾取道具时有提示音、幸福度增减时有不同的提示音等。

(3) 交互音效：为玩家的每个动作和交互设计相应的音效，以增强玩家的操作反馈。例如，玩家在不同地面行走时会有不同的脚步声，拾取物品时会有轻微的提示音。

(4) 环境音效：为每个场景设计独特的环境音效，如鸟鸣、泉水声、幽暗的回响等，增强场景的真实感和氛围感。例如，山林中有鸟鸣和泉水声，迷宫中有幽暗的回响等。

通过这些音效设计，我们希望能够打造一个声音丰富、情感充沛的游戏世界，让玩家在视觉和听觉上都能获得极致的游戏体验。

4. BGM 选取

《山光蝶梦》的 BGM 分为两类，具体组成如下：

(1) 常驻 BGM：游戏场景中常驻的 BGM，用于烘托环境。

① 田园风光：《田园》 - CHINA 徐梦圆

(2) 剧情 BGM：剧情和 CG 中的 BGM，用于表达主题。

① 田园风光：《田埂五月风》 - 周深

② 走出自卑：《玫瑰少年》(周深 & GAI 版) - 周深、GAI 周延

③ 向光而行：《生活总该迎着光亮》 - 周深

④ 做自己，自强不息：《借过一下》 - 周深

⑤ 实现梦想，揭示主角原型：《少管我》 - 周深

十、单人游戏模式

1. 概述

《山光蝶梦》仅设有单人游戏模式，在该模式中，玩家将体验主角苏卓从走出自卑到实现梦想的成长故事。玩家将通过解谜、探索、互动，逐步了解苏卓的经历，并帮助他走出自卑、打开心门、向光而行、自强不息，最终破茧成蝶，实现梦想。

2. 单人游戏模式描述 #1

单人游戏模式将以深入人心的剧情为核心，玩家将通过三个章节体验苏卓的成长历程。每个章节都包含独特的故事情节和任务，推动玩家不断前进。

(1) 章节结构：游戏分为三个章节，每个章节代表苏卓人生中的一个重要阶段。玩家将完成特定的任务和挑战，以解锁下一章节。

(2) 故事线索：在每个章节中，玩家需要收集和解读隐藏在游戏世界中的线索，通过解谜和对话推动剧情发展，了解苏卓的背景和心路历程。

3. 单人游戏模式描述 #2

游戏设计了丰富的互动元素和解谜环节，玩家将在探索过程中与环境 and 角色互动，解决各种谜题，体验真实的乡村生活。

(1) 环境互动：玩家可以与游戏世界中的各种物品和角色互动，获取信息和道具。例如，玩家可以在村庄中与村民交谈，了解有用的信息，或者在苏卓家中找到重要的物品。

(2) 解谜挑战：游戏包含多种类型的谜题，如逻辑谜题、物品拼图和音乐谜题等。玩家需要运用智慧和观察力，解决这些谜题以推动剧情。

(3) 任务系统：每个章节包含主线任务和支线任务。主线任务推动剧情进展，而支线任务则提供额外的挑战和奖励，丰富玩家的游戏体验。

(4) 收集系统：除核心玩法外，游戏还设有收集系统，玩家可通过收集成就和作者的彩蛋来满足收集欲。

(5) 惩罚机制：玩家在一段时间内错误的点击次数过多会降低幸福度。

4. 章节

《山光蝶梦》设三个章节，其中第一章在游戏开始后便开始，第二章在第一章结束后开始，第三章在第二章结束后开始。

每个章节的完成条件分别为打开里世界的三扇门，分别为：

- (1) 第一章：打开里世界的第一扇门——感受爱。
- (2) 第二章：打开里世界的第二扇门——产生爱。
- (3) 第三章：打开里世界的第三扇门——传递爱。

里世界的三扇门的开启条件：

- (1) 第一扇门：在游戏的 3 天内，幸福度达 40。
- (2) 第二扇门：在游戏的 5 天内，幸福度达 70。
- (3) 第三扇门：在游戏的 7 天内，幸福度达 100。但幸福度达 96 后无法再增加，需通过剧情杀开启。具体地，幸福度检测无效步数，达到一定步数时才触发剧情，随后幸福度加至 100，打开第三扇门。

完整的剧情见【故事附录】。

5. 游戏时间

玩家完整地体验《山光蝶梦》约需 20 min。

6. 结局与条件

《山光蝶梦》设三个结局：

(1) Bad Ending:

- ① 剧情：苏卓没有走出自卑，整日闷闷不乐，不想学习，最终放弃高考，没能走出大山。
- ② 条件：一天睡觉结算幸福度时，幸福度小于 0。

(2) Normal Ending:

- ① 剧情：苏卓走出自卑，通过高考后走出大山，来到城市。城市很热闹，但苏卓觉得这一切仿佛与自己没有太大关系。
- ② 条件：幸福度达到 96，但未能在规定时间内打开里世界的第三扇门。

(3) Happy Ending:

- ① 剧情：苏卓走出自卑，打开心门，自强不息，向光而行，最终破茧成蝶，实现梦想。
- ② 条件：幸福度达到 100，且在规定时间内打开里世界的第三扇门。
- ③ 额外 CG：在做自己的过程中，苏卓接触了很多。苏卓再见淀粉肠名场面，有所感悟。“无穷的远方，无尽的人民，都与我有关”——鲁迅。

7. 存档与读档

《山光蝶梦》设有存档和读档机制。

(1) 存档：

① 自动存档：游戏每隔一段时间（30 s~5 min，可由玩家调节）会自动存档。自动存档将保存在游戏目录下的 autosave 文件夹中，文件名为保存时的时间。

② 手动存档：在场景界面中，玩家点击设置按钮或按 ESC 键即可打开设置界面，在设置界面中可生成当前时刻的存档。存档将保存在游戏目录下的 save 文件夹中，文件名为保存时的时间。

(2) 读档：

每次进入游戏时会读取游戏目录下的 save 文件夹中的 main.ini 存档，恢复到玩家上一次离开游戏时的状态。若无 main.ini，即玩家为第一次游玩该游戏，会创建 main.ini 存档。

十一、角色描述

1. 概述

《山光蝶梦》的主要游戏角色及其关系如图 1.1 所示：

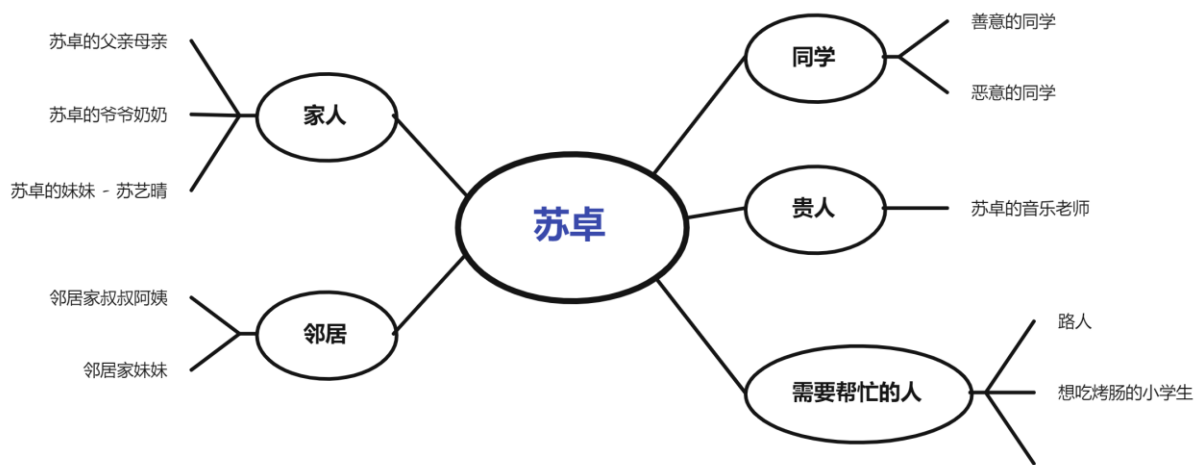


图 1.1: 主要游戏角色关系图

其中：

(1) 主角与配角：

① 苏卓：游戏主角，玩家的主要操控对象。清岚村的一个普通留守儿童。因为初中变声期声音变化不明显而被同学嘲笑，陷入自卑。他热爱音乐，却不被父母理解，但依旧保留着强烈的音乐梦想。

② 苏艺晴：游戏配角，玩家的次要操控对象。苏卓的妹妹。

(2) NPC（可交互的）：

① 苏卓的父亲和母亲（以电话、信件的形式出现）：在外打工，对苏卓和苏艺晴要求严格，希望他们放弃音乐和美术，专心学习。

② 苏卓的爷爷和奶奶：在家中照顾苏卓，慈祥和蔼，保护苏卓和苏艺晴的兴趣。学识少，无法指导音乐和美术。

③ 邻居家的叔叔、阿姨、妹妹：苏卓家的邻居，是苏卓需要帮忙的人。

④ 需要帮忙的路人：苏卓需要帮忙的人。

(3) 剧情角色：

① 学校里苏卓的同学们：有善有恶，其中恶的部分是“穷山恶水出刁民”的主要代表，嘲笑、谩骂苏卓的声音。

② 苏卓的音乐老师：发现苏卓的音乐天赋，允许他放学后在琴房练习，并鼓励他参与歌唱比赛。

③ 想要吃烤肠的小学生：Happy Ending 中“淀粉肠再现”的剧情角色。

2. 苏卓渲染描述

(1) 重要经历：出生在清岚村的贫苦家庭中，从小父母出门在外打工，自己只能由爷爷奶奶抚养长大。尽管家境贫寒，苏卓从小就对音乐充满热爱，但得不到父母的理解。在学校中，有一些同学很欣赏苏卓的嗓音，也有一些同学因苏卓变声期声音变化不明显而嘲笑和谩骂他，这让他一度感到自卑。后来在妹妹和同学们的鼓励 and 音乐老师的赏识下，逐渐走出自卑，打开心门，自强不息，向光而行，最后破茧成蝶，实现梦想。

(2) 性格：内向而坚韧，敏感但富有同情心。在面对挫折时表现得非常顽强，尽管内心常有自

卑和困惑，但他始终不放弃对音乐的热爱。随着游戏进展，性格逐渐变得开朗和自信。

(3) 神态：苏卓常常流露出思考和忧郁的神态，但在面对音乐时，他的眼神会变得坚定而专注。在与妹妹互动时，他的神态又会流露出温柔和关爱。

(4) 外形：苏卓有一头黑色的短发，皮肤稍显黝黑，显示出他在乡村生活的经历。身材瘦削但结实，穿着简朴的乡村服装。随着剧情的发展，他的服装会逐渐变得现代和时尚，象征着他从山村走向城市的变化。

(5) 身体语言：体现内向和坚韧，如在弹奏乐器时的专注和在思考时的沉默。

3. 苏艺晴渲染描述

(1) 重要经历：苏艺晴从小跟随哥哥苏卓一起长大，在贫困中依然保持乐观和开朗。她热爱美术，并用绘画记录生活中的点滴。艺晴的鼓励和支持在苏卓的成长过程中起到了重要作用，她的乐观态度也感染了周围的人。

(2) 性格：乐观开朗，充满活力。富有创造力和想象力，喜欢通过绘画表达自己的情感。她对哥哥非常关心，总是鼓励他坚持自己的梦想。

(3) 神态：常带着明朗的笑容，眼神中充满了对生活的热爱和对未来的憧憬。在专注于绘画时，她的神态会变得专注而投入，显示出她对艺术的热情。

(4) 外形：艺晴有一头乌黑的长发，通常扎成马尾，方便她进行绘画创作。皮肤白皙，面容清秀，穿着色彩鲜艳的衣裙，展现出她的艺术气质。她随身携带一个绘画工具包，里面装满了画笔和颜料。

(5) 身体语言：充满活力，如绘画时的专注和与哥哥互动时的关爱。

4. 苏卓的父亲和母亲渲染描述

(1) 重要经历：在外打工多年，辛勤劳作以供养家庭。由于生活压力大，他们对孩子的未来有着严格的要求，希望苏卓和苏艺晴能通过学习走出贫困。

(2) 性格：严厉而关心，虽然对孩子要求严格，但内心深处依然爱护他们。父亲更为细腻，常通过电话表达关心；母亲则更为沉默，常以信件形式出现。

(3) 神态：电话中的声音严肃但不失温柔，信件中的字里行间透露出严厉与期望。

(4) 外形：虽然角色不直接出现，但可以通过电话、信件中的语气和内容来传达他们的形象。语音和信件内容应体现出他们的生活压力和对孩子的期望。

5. 苏卓的爷爷和奶奶渲染描述

(1) 重要经历：长年在家照顾孙子孙女，尽管学识不多，但以朴实的方式支持孩子们的兴趣和梦想。

(2) 性格：慈祥和蔼，善良而有耐心。他们虽无法在学业上提供帮助，但在生活上给予孩子们最大的支持和关爱。

(3) 神态：面容和蔼，眼神中充满了对孙子孙女的疼爱与保护。在对话中，语气温柔而关切。

(4) 外形：朴素的衣着，爷爷戴着老花镜，奶奶总是围着围裙。两人都有些弯曲的背，表现出年老的体态。

6. 邻居家的叔叔、阿姨、妹妹渲染描述

(1) 重要经历：住在苏卓家旁边，经常需要苏卓的帮助，同时也在力所能及的范围内支持苏卓。邻居家的妹妹很喜欢苏艺晴的画作，但自己不懂绘画，只能时常求助苏艺晴。

- (2) 性格：叔叔和阿姨热心而友善，妹妹活泼好动，喜欢和苏艺晴一起玩耍。
- (3) 神态：叔叔和阿姨面带微笑，语气中带有浓厚的乡土气息。妹妹总是充满好奇和热情，眼神中透露出天真。
- (4) 外形：叔叔身材高大，阿姨略微丰满，穿着朴素的乡村服装。妹妹扎着双马尾，穿着色彩鲜艳的童装。

7. 需要帮忙的路人渲染描述

- (1) 重要经历：各种各样的村民和过路人，可能需要苏卓的帮助，或提供线索和信息。
- (2) 性格：各不相同，有些友善，有些冷漠，但大多具有乡村居民的质朴和真实。
- (3) 神态：友善的路人面带微笑，语气和蔼；冷漠的路人则略显严肃，语气中带有距离感。
- (4) 外形：多种多样，穿着各异的乡村服装，有老人、青年和儿童，体现出乡村的多样性。

8. 学校里苏卓的同学们渲染描述

- (1) 重要经历：和苏卓一起上学的学生，其中有些人嘲笑苏卓的贫困和嗓音，有些人则成为他的朋友和支持者。
- (2) 性格：有善有恶，善者温暖友好，恶者冷酷无情。
- (3) 神态：善良的同学面带微笑，眼神中充满善意；恶毒的同学则常常带着嘲笑和轻蔑的神情。
- (4) 外形：穿着统一的校服，善良的同学整洁干净，恶毒的同学则常有不羁的装扮，表现出对规则的蔑视。

9. 苏卓的音乐老师渲染描述

- (1) 重要经历：发现苏卓的音乐天赋，给予他练习和展示的机会，并在他迷茫时给予指导和鼓励。
- (2) 性格：热情而富有耐心，对音乐充满热爱和理解，愿意帮助有潜力的学生。
- (3) 神态：面带和蔼的微笑，眼神中充满了对学生的关爱和对音乐的热情。在对话中，语气温和且充满鼓励。
- (4) 外形：穿着得体的教师服装，常带着谱子和乐器，展现出音乐老师的专业形象。

10. 想吃烤肠的小学生渲染描述

- (1) 重要经历：在游戏的 Happy Ending 的剧情后 CG 中出现，他放学后想吃路边摊的淀粉肠，但妈妈不给他买。这一幕被长大后的苏卓看到了，他有所感触，回想起了小时候自己也有过类似的经历。于是他决定“宴请年少时的自己”，帮这个小學生买淀粉肠。
- (2) 性格：天真可爱，活泼开朗。
- (3) 神态：看见淀粉肠时眼神中透露出期待与渴望，被妈妈拒绝后沮丧、失望，得到苏卓的宴请后欣喜若狂。
- (4) 外形：小小的身材，穿着普通的学生服装，表现出乡村小学生的天真无邪。

十二、编辑器

1. 概述

- (1)《山光蝶梦》设有音游关卡。游戏提供节奏谱编辑器，玩家可自定义该关卡使用的节奏谱。
- (2) 游戏提供存档编辑器，玩家可通过可视化的界面生成游戏可识别的存档格式。

2. 节奏谱编辑器描述

在节奏谱编辑器中，玩家可以以可视化的方式，指定节奏谱的 **BPM**、音符位置和时值，并将编辑的结果导出为音游关卡可识别的.txt 格式。玩家只需将导出的节奏谱放到游戏目录下的 **sheet** 文件夹中，并将文件名修改为 **sheet1.txt** 即可。

3. 存档编辑器描述

在存档编辑器中，玩家可以以可视化的方式，生成游戏可识别的存档格式。具体地，玩家可指定当前所处场景的编号、物品栏中的物品、场景的 **bool** 变量等。

借助存档编辑器，玩家可方便地在游玩过程中反悔，或进行全收集。当然，也可以借此“开挂”，快速通关游戏。

存档编辑时，需满足一系列的条件限制，以保证玩家的自定义不影响游戏的正常运行。

十三、参考

1. 概述

在策划《山光蝶梦》时，开发团队参考了众多游戏、小说和影视作品等，在游戏类型、元素、玩法、剧情等方面进行借鉴。

2. 元素参考

- (1)《哈利·波特》(小说)：丰富的主线与支线剧情、深刻的世界观、多元素融合。
- (2)《塞尔达传说：旷野之息》：开放世界探索、多种解谜元素、丰富的主线与支线任务。
- (3)《尼尔：自动人形》：多结局设计、哲学性与情感丰富的剧情、多种游戏机制(包括音游和跑酷元素)。
- (4)《生化奇兵：无限》：剧情明暗线并行，真实世界与内心世界协同发展。
- (5)《地平线：零之曙光》：支线剧情和成就系统的设计。

3. 玩法参考

- (1)《Teaching Feeling -傷肌少女との生活-》：RPG、养成系。
- (2)《纸嫁衣》(1~6)：2D 点击解谜、剧情向。
- (3)《怪物猎人：世界》：表世界是游戏中的大地图，里世界是任务区域，每个任务区域有独特的生态系统。
- (4)《如龙》：复杂的主线剧情、多条支线任务、丰富的迷你游戏。

4. 解谜参考

- (1)《纸嫁衣》(1~6)：部分解谜设置，如切换两个角色合作解谜。
- (2)《黑客帝国》(电影)：现实世界和虚拟世界的交替，角色在两个世界中探索真相。
- (3)《爱丽丝梦游仙境》(小说)：现实世界与奇幻的梦境世界交织，主人公在两个世界中冒险。

5. 剧情参考

- (1)周深的真实成长经历。
- (2)《凡人修仙传 4》(小说)。
- (3)《末日拼图游戏》(小说)。
- (4)《仙剑奇侠传》。
- (5)《黑客帝国》(电影)：现实世界和虚拟世界的交替，角色在两个世界中探索真相。
- (6)《爱丽丝梦游仙境》(小说)：现实世界与奇幻的梦境世界交织，主人公在两个世界中冒险。
- (7)《千与千寻》(电影)：奇幻的世界、深刻的人物成长、多样的故事线。
- (8)《盗梦空间》(电影)：多层次的剧情、现实与梦境的交织、复杂的故事结构。

十四、杂项

1. 概述

在这一部分，我们将放置所有那些正在设定的，但没有其他适合地方存放的内容。这里包含了一些独特的游戏设定、创意和特殊功能，为游戏增添更多的乐趣和深度。

2. 彩蛋设置

在游戏的各个角落隐藏一些彩蛋，包含开发团队成员的个人特色。玩家在探索过程中可以发现这些彩蛋，解锁与开发者相关的小故事或趣闻。

示例：

- （1）某个关卡的角落里可能有 NPC 提到“开发者的心血”，与之交互会得到“作者很累”成就。
- （2）部分场景中隐藏了作者留下的彩蛋，待玩家发掘。如玩家拿着鹰嘴锄到某块田地上，可挖掘出一个彩蛋。

3. 换装设置

玩家可以通过完成特定任务或达成成就，解锁主角苏卓和苏艺晴的个性化外观。这些外观可以是传统服饰、现代时尚、甚至是具有幻想元素的装扮。

示例：

- （1）苏卓完成音乐比赛后，可以获得一套独特的演出服装。
- （2）苏艺晴通过画展任务，可以解锁一套艺术家风格的服饰。

附录说明

本策划的附录部分将对正文部分进行补充说明，包含如下板块：

- （1）对象附录：具体说明游戏中除主角、配角和 NPC 外的对象。
- （2）用户界面附录：简要说明游戏中的用户界面。
- （3）角色贴图与动画附录：展示游戏中的角色贴图和动画。
- （4）剧情附录：展示游戏的完整剧情、任务、途中出现的道具、可收集的道具等。
- （5）AI 使用说明：简要说明本策划中 AI 的使用情况。
- （6）测试反馈表：游戏的测试人员填写《测试反馈表》，其内容仅用于游戏开发者优化、迭代作品。

对象附录

本附录将具体说明游戏中除主角、配角和 NPC 外的对象。
更新截至 2024 年 06 月 03 日。

1. 解谜道具

解谜道具可拾取和使用。《山光蝶梦》中的主要解谜道具如表 1.1 所示。

表 1.1：主要解谜道具

出现章节	道具名	使用次数	用途	备注
	门的钥匙	一次性	开启对应的门。	
	宝箱的钥匙	一次性	开启对应的宝箱。	
	火柴、手电筒	永久	① 在里世界中照明。 ② 在表世界中照亮暗处获取线索。	
	其它零散的解谜道具	一次性	在解谜过程中动态地获得和消费。	部分道具会重复获得和消费。

2. 剧情道具

剧情道具只可交互，不可拾取。《山光蝶梦》中的主要剧情道具如表 1.2 所示。

表 1.2：主要剧情道具

出现章节	道具名	所有者	剧情或用途	备注
	日记本	苏卓、苏艺晴、……	为玩家补充角色的经历、心态变化等背景信息。	多个角色有多个日记本。
	照片、相册	苏卓、苏艺晴、……	为玩家补充角色的经历等背景信息。	有多个角色、多处地方会出现照片或相册。
	信件	苏卓的母亲	体现苏卓的母亲对苏卓的严格要求，希望他放弃兴趣爱好，专心学习。	
	奶奶的收音机	苏卓的奶奶	苏卓在家中接触音乐的主要途径。	

3. 收集道具

收集道具可拾取但不可使用，且拾取后直接计入成就系统，不占物品栏槽位。《山光蝶梦》中的主要收集道具如表 1.3 所示。

表 1.3：主要收集道具

出现章节	道具名	使用次数	用途	备注
	鹰嘴锄	永久	① 日常耕作。 ② 挖掘隐藏道具。	在农田中能挖出成就，在后花园中

				能挖出彩蛋。
	各种成就	/	计入成就系统。	不占物品栏槽位。
	各种作者留下的彩蛋	/	计入成就系统。	不占物品栏槽位。

用户界面附录

本附录将简要展示并说明游戏中的用户界面的设计图。用户界面的具体文字说明见七、用户界面。

截至 2024 年 06 月 03 日，该部分的绝大部分用户界面仍未完成美术设计，故本部分仅展示已完成设计的部分用户界面。向读者表示诚挚的歉意。

1. 开始界面

概述：玩家进入游戏后的第一个界面。

设计图：尚未完成。

2. 设置界面

概述：玩家可在该界面设置音乐和音效的音量大小等。

设计图：尚未完成。

3. 场景界面

概述：玩家在游戏场景中游玩的界面，下方有物品栏，上方有幸福度等。

设计图如图 3.1 所示。

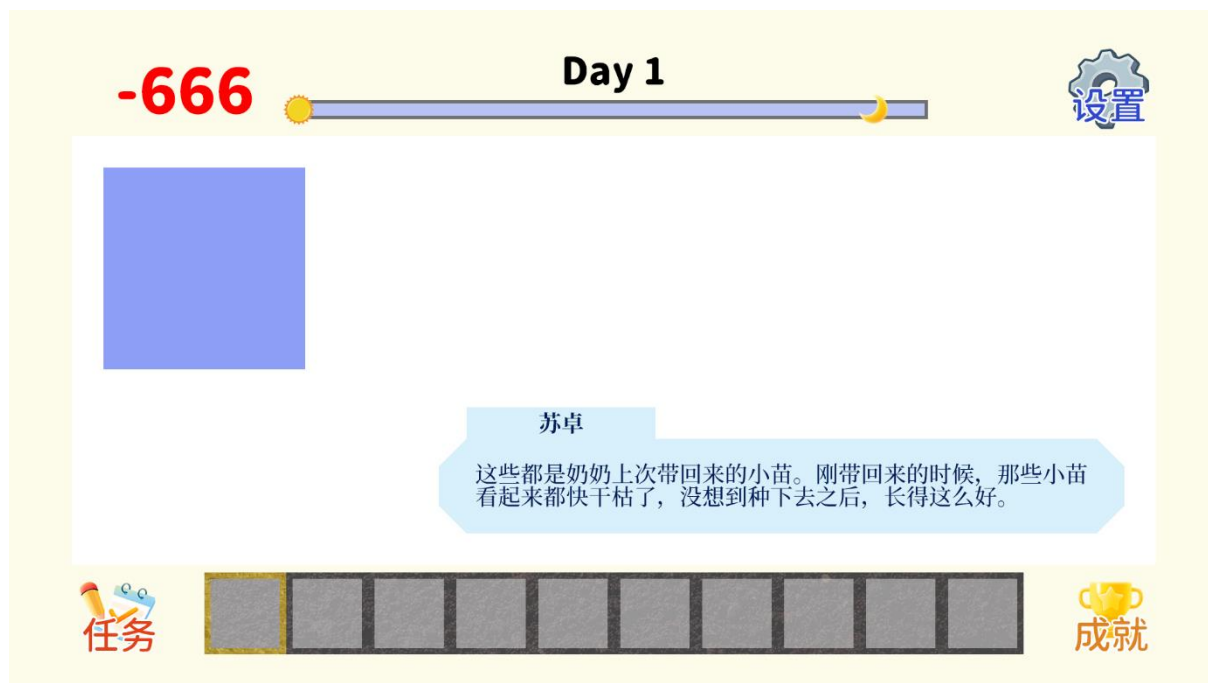


图 3.1：场景界面设计图

其中：

(1) 表世界的场景界面展示操控角色（苏卓或苏艺晴）的第三视角。除此外，还包括如下部分：

① 设置按钮：位于界面的右上角。玩家点击设置按钮或按 ESC 键即可打开当前场景对应的设置界面。

② 任务按钮：位于界面的左下角。玩家点击任务按钮或按 T 键即可打开任务界面。

③ 成就按钮：位于界面的右下角。玩家点击任务按钮或按 C 键即可打开成就界面。

- ④ 物品栏：位于界面的正下方。有 10 个物品槽。
- ⑤ 幸福值：位于界面的左上角。显示苏卓此时的幸福值。
- ⑥ 三扇心门：位于幸福值的下方。玩家在里世界解谜后才显示，每打开一扇心门，会有图标的变化。
- ⑦ 对话框：位于界面中下方偏右处。展示剧情和人物对话，玩家按 **Enter** 键可继续下一段剧情。

(2) 里世界的场景界面展示苏卓的第一视角。除此外，还包括如下部分：

- ① 设置按钮：同上。
- ② 任务按钮：同上
- ③ 成就按钮：同上。
- ④ 物品栏：同上。
- ⑤ 幸福值：同上。
- ⑥ 对话框：同上。
- ⑦ 迷宫的小地图（蓝紫色正方形）：位于幸福值的下方。显示当前迷宫的小地图，小地图中显示苏卓此时位于迷宫中的位置。

4. 剧情界面与 CG 界面

概述：玩家在该界面中体验剧情，不可被打断，不可存档。

设计图：尚未完成。

5. 任务界面

概述：以树的形式展示玩家当前的游玩进度，已完成、待完成、未解锁的主线任务和支线任务。

设计图：尚未完成。

6. 成就界面

概述：以陈列的形式展示玩家已收集、待收集的成就和彩蛋。

设计图：尚未完成。

角色贴图与动画附录

本附录将展示游戏中的角色贴图和动画。

截至 2024 年 06 月 03 日，该部分的贴图和动画仍未完成美术设计，故本部分仅有一些文字描述。向读者表示诚挚的歉意。

1. 苏卓

1.1 概述

(1) 神态：苏卓常常流露出思考和忧郁的神态，但在面对音乐时，他的眼神会变得坚定而专注。在与妹妹互动时，他的神态又会流露出温柔和关爱。

(2) 外形：苏卓有一头黑色的短发，皮肤稍显黝黑，显示出他在乡村生活的经历。身材瘦削但结实，穿着简朴的乡村服装。随着剧情的发展，他的服装会逐渐变得现代和时尚，象征着他从山村走向城市的变化。

(3) 身体语言：体现内向和坚韧，如在弹奏乐器时的专注和在思考时的沉默。

1.2 贴图

尚未完成设计。

1.3 动画

尚未完成设计。

2. 苏艺晴

2.1 概述

(1) 神态：常带着明朗的笑容，眼神中充满了对生活的热爱和对未来的憧憬。在专注于绘画时，她的神态会变得专注而投入，显示出她对艺术的热情。

(2) 外形：艺晴有一头乌黑的长发，通常扎成马尾，方便她进行绘画创作。皮肤白皙，面容清秀，穿着色彩鲜艳的衣裙，展现出她的艺术气质。她随身携带一个绘画工具包，里面装满了画笔和颜料。

(3) 身体语言：充满活力，如绘画时的专注和与哥哥互动时的关爱。

2.2 贴图

尚未完成设计。

2.3 动画

尚未完成设计。

3. 苏卓的父亲和母亲

3.1 概述

(1) 神态：电话中的声音严肃但不失温柔，信件中的字里行间透露出严厉与期望。

(2) 外形：虽然角色不直接出现，但可以通过电话、信件中的语气和内容来传达他们的形象。语音和信件内容应体现出他们的生活压力和对孩子的期望。

3.2 贴图

尚未完成设计。

3.3 动画

尚未完成设计。

4. 苏卓的爷爷和奶奶

4.1 概述

(1) 神态：面容和蔼，眼神中充满了对孙子孙女的疼爱与保护。在对话中，语气温柔而关切。

(2) 外形：朴素的衣着，爷爷戴着老花镜，奶奶总是围着围裙。两人都有些弯曲的背，表现出年老的体态。

4.2 贴图

尚未完成设计。

4.3 动画

尚未完成设计。

5. 邻居家的叔叔、阿姨、妹妹

5.1 概述

(1) 神态：叔叔和阿姨面带微笑，语气中带有浓厚的乡土气息。妹妹总是充满好奇和热情，眼神中透露出天真。

(2) 外形：叔叔身材高大，阿姨略微丰满，穿着朴素的乡村服装。妹妹扎着双马尾，穿着色彩鲜艳的童装。

5.2 贴图

尚未完成设计。

5.3 动画

尚未完成设计。

6. 需要帮忙的路人

6.1 概述

(1) 神态：友善的路人面带微笑，语气和蔼；冷漠的路人则略显严肃，语气中带有距离感。

(2) 外形：多种多样，穿着各异的乡村服装，有老人、青年和儿童，体现出乡村的多样性。

6.2 贴图

尚未完成设计。

6.3 动画

尚未完成设计。

7. 学校里苏卓的同学们

7.1 概述

(1) 神态：善良的同学面带微笑，眼神中充满善意；恶毒的同学则常常带着嘲笑和轻蔑的神情。

(2) 外形：穿着统一的校服，善良的同学整洁干净，恶毒的同学则常有不羁的装扮，表现出对规则的蔑视。

7.2 贴图

尚未完成设计。

7.3 动画

尚未完成设计。

8. 苏卓的音乐老师

8.1 概述

(1) 神态：面带和蔼的微笑，眼神中充满了对学生的关爱和对音乐的热情。在对话中，语气温

和且充满鼓励。

（2）外形：穿着得体的教师服装，常带着谱子和乐器，展现出音乐老师的专业形象。

8.2 贴图

尚未完成设计。

8.3 动画

尚未完成设计。

9. 想吃烤肠的小学生

9.1 概述

（1）神态：看见淀粉肠时眼神中透露出期待与渴望，被妈妈拒绝后沮丧、失望，得到苏卓的宴请后欣喜若狂。

（2）外形：小小的身材，穿着普通的学生服装，表现出乡村小学生的天真无邪。

9.2 贴图

尚未完成设计。

9.3 动画

尚未完成设计。

故事附录

本附录将展示游戏的完整剧情、途中出现的道具、可收集的道具等。

〇、预备章

1. 概述

玩家了解主角苏卓的背景，学习游戏操作。

2. 游戏背景

我叫苏卓，出生在清岚村的普通家庭。我的父母常年在外打工，平时我只能由爷爷奶奶照顾。这里地处偏僻，交通不便，但山清水秀，常有泉瀑鸟鸣相伴。我在学校里学到，大山的外面有更加广袤和多彩的世界。我好想亲自出去看看啊……

3. 游戏操作

- (1) 在场景中，你可以通过键盘的←键和→键操控苏卓向左或向右移动。
- (2) 点击场景切换按钮可切换场景。
- (3) 按 ESC 键或点击画面的右上角有设置按钮，可打开设置界面。
- (4) 点击设置按钮下方的任务按钮，可打开任务界面。
- (5) 画面下方偏右处是物品栏，有 10 个物品槽。你可以通过键盘数字键 1 ~ 0 切换当前选择的物品。
- (6) 选中物品，点击正确的使用的地方，即可使用该物品。

一、第一章：感受爱

1. 概述

1.1 主要内容

- (1) 苏卓唱歌，得到了一些外界的正面评价，但他无法感受到爱。
- (2) 苏卓因变声期嗓音变化不大而遭到恶评，陷入自卑。
- (3) 苏卓受到老师的指导，认识到自己是适合学唱歌的。
- (4) 苏卓在里世界探索，逐渐学会用外界的爱照亮内心。
- (5) 苏卓走出自卑，打开心门，学会接受爱。

1.2 目标

- (1) 了解游戏的时间系统、睡觉系统。
- (2) 解锁里世界，发现有三扇心门需要打开。

1.3 通关条件

提升幸福度至 40，打开第一扇心门。

2. Day 1（周日）

2.1 主要内容

- (1) 体验苏卓的日常农耕生活。
- (2) 傍晚奶奶回来前，苏卓喜欢把她的收音机调到音乐频道，跟着唱起来。
- (3) 奶奶回来，听到苏卓唱歌，夸奖他唱得好。
- (4) 苏卓晚上写作业的时候，思考自己是否真的能唱歌，并决定明天唱给同学听。

2.2 场景 1：爷爷奶奶家

{幸福度：20}

【苏卓】奶奶叫我帮忙给田里施肥，趁天黑之前快去吧！

<任务 1.1.1: 给农田施肥>

(+) 点击场景切换按钮, 切换到场景“农田”。

2.3 场景 2: 农田

【苏卓】这些都是奶奶上次带回来的小苗。刚带回来的时候, 那些小苗看起来都快干枯了, 没想到种下去之后, 长得这么好。

【苏卓】对了, 奶奶把肥料放在哪里呢?

(+) 点击场景切换按钮, 切换到场景“爷爷奶奶家”。

2.4 场景 3: 爷爷奶奶家

(+) 点击门口的“肥料”。

(获得物品“肥料”。)

(+) 点击场景切换按钮, 切换到场景“农田”。

2.5 场景 4: 农田

(+) 物品栏选中物品“肥料”, 点击农田。

【苏卓】小苗们, 给你们施肥, 你们会茁壮成长, 对吧?

<任务 1.1.1 完成>

【苏卓】时间不早了, 快回家吧!

(+) 点击场景切换按钮, 切换到场景“爷爷奶奶家”。

2.6 场景 5: 爷爷奶奶家

【苏卓】奶奶还没回来, 要不听听收音机的音乐频道今天在播什么歌吧!

(+) 点击桌子上的收音机, 切换到场景“收音机”。

2.7 场景 6: 收音机

(+) 根据桌子上的纸条, 调节收音机至音乐频道。

(收音机播放音乐《田埂五月风》的副歌“五月的风 吹在田埂上 爱我的人 给我飞的力量”)

【苏卓】五月的风 吹在田埂上 爱我的人 给我飞的力量~

{幸福度 +2: 20 -> 22}

(切换到场景“爷爷奶奶家”。)

2.8 场景 7: 爷爷奶奶家

【苏卓的奶奶】孙儿, 在听歌啊, 唱得不错啊。

【苏卓】奶奶回来了, 我已经给田里施肥了。我看回来时间还早, 就借您收音机听听歌。

【苏卓的奶奶】孙儿听得开心就好, 何况我听你唱的也不比收音机里的差嘛。

【苏卓】谢谢奶奶夸奖! 我先去写作业了, 不打扰您做饭了。

{幸福度 +2: 22 -> 24}

(+) 点击场景切换按钮, 切换到场景“卧室”。

2.9 场景 8: 卧室

(苏卓在书桌前写作业)

【苏卓】奶奶刚才说我唱得好。这是真的吗? 我不确定。

【苏卓】明天又要上学了, 要不我唱给我的同学听听, 看看他们怎么看。就这么定了!

【苏卓】时间不早了, 该睡觉了。

(+) 点击床, 切换到场景“睡觉”。

3. Day 2 (周一)

3.1 主要内容

(1) 苏卓课间在教室唱歌, 收到了部分同学的喜爱。

(2) 苏卓被部分同学指责声音娘, 陷入自卑, 关闭心门。

3.2 场景 1: 学校教室

(课间同学们在讨论近期热门歌曲, 苏卓在旁边学习)

【同学 A】你们最近有听《少管我》吗？

【同学 B】听了！很好听！不过我还没学会这首歌。

3.3 场景 2：学校教室

（苏卓抬头）

【苏卓】（《少管我》？我好像在收音机里听过。）

【苏卓】（唱起来）我想我可以~抓住风中飘散的花~

【苏卓】你们说的是这首歌吗？

【同学 C】哇！你唱的好好听！

【同学 A】对啊，前天才发的歌，你今天就学会了。

【苏卓】啊……我只是随便唱的。如果我唱的能让你们开心的话，那我也很开心啦！

【苏卓】（同学们说的是真的吗？我真的唱得好吗？）

{幸福度 +1: 24 -> 25}

3.4 场景 3：学校教室

（放学后）

【同学 D】苏卓，等一下，给你一个东西。

（同学 D 给苏卓递纸条，随后一溜烟地跑了）

（展示纸条内容：你唱得真棒！想听完整版！）

3.5 场景 4：学校教室

【苏卓】这是点歌吗？我害怕唱不好。算了，先收着吧。

（获得道具：同学 D 的点歌纸条）

<任务 1.1.2：放学回家>

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“校道”。

3.6 场景 5：校道

（苏卓走到一半被几个同学拦下）

【同学 E】哟，这不隔壁班课间唱歌那小子么？

【同学 F】他是不知道自己的声音多娘吗？

【同学 G】就是就是，一个娘娘腔还好意思唱歌，真丢人！

（同学们七嘴八舌地议论着）

3.7 场景 6：校道

【苏卓】（我就知道我唱歌不好听！他们只是想看我笑话罢了！）

（苏卓抹了下眼泪，推开他们，向校门奔去）

{幸福度 -7: 25 -> 18}

（切换到场景“爷爷奶奶家”）

3.8 场景 7：爷爷奶奶家

<任务 1.1.2 完成>

【苏卓】破收音机！都怪你！

（苏卓冲向卧室，锁上门）

（切换到场景“卧室”）

3.9 场景 8：卧室

【苏卓】（我果然不应该相信他们！他们都是想看笑话的坏人！）

【苏卓】（要是我没有听他们讨论就好了……要是我没有唱那句歌就好了……）

【苏卓】（也许我的声音确实很娘、很难听吧。）

【苏卓】不想了！不想了！我要睡觉！

{幸福度 -3: 18 -> 15}

（+）点击床，切换到场景“睡觉”。

4. Day 3（周二）

4.1 主要内容

- （1）苏卓唱生日歌，得到爷爷、奶奶和苏艺晴的肯定。
- （2）苏卓同时面对外界正面和负面的评价，有些不知所措。

4.2 场景 1：爷爷奶奶家

（苏卓放学回家）

【苏卓的爷爷】我的乖孙子回来了。快把书包放下。

【苏卓的爷爷】今天是你的妹妹苏艺晴的生日，一会奶奶就带着妹妹和大蛋糕回来啦！

【苏卓】啊，什么生日……噢，想起来了。

【苏卓的爷爷】孙子看起来不开心，是在学校被人欺负了吗？

【苏卓】啊，我没事……

4.3 场景 2：爷爷奶奶家

（苏卓的奶奶带着苏艺晴和蛋糕回家）

【苏卓的奶奶】孙儿，快来给你可爱的妹妹庆祝生日啦！

4.4 场景 3：爷爷奶奶家

（蛋糕摆在客厅的桌上，插好蜡烛）

【苏卓的爷爷】蜡烛插好了。诶，我的火柴呢？孙子，我好像把火柴落在农田那了，去帮我带回来吧！

<任务 1.1.3：带回火柴盒>

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“农田”。

4.5 场景 4：农田

（+）点击竹筐，切换到场景“竹筐”。

4.6 场景 5：竹筐

（+）拾取里面的火柴盒。

（获得道具：火柴盒）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“农田”。

4.7 场景 6：农田

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“爷爷奶奶家”。

4.8 场景 7：爷爷奶奶家

（+）物品栏选中物品“火柴盒”，点击蛋糕。

<任务 1.1.3 完成 >

【苏卓的爷爷】万事俱备，就差生日歌了。

【苏卓的奶奶】老头子，你前天没听咱孙儿唱歌。我跟你说啊，唱得可好了！

【苏卓的爷爷】哦是吗？苏卓，那你来给妹妹唱生日歌吧！

【苏艺晴】好呀好呀！很久没听哥哥唱歌了呢！

【苏卓】啊……我不会唱歌啊。

【苏艺晴】哥哥是大坏蛋！骗人！哥哥上次跟着收音机唱得可好了，我可听见了！

【苏卓的爷爷】孙子，快给爷爷露一手。自信点，没准你以后就成为大明星了呢！

【苏卓】好吧……我试试看。

【苏卓】祝你生日快乐~祝你生日快乐~

4.9 场景 8：爷爷奶奶家

（众人鼓掌）

【苏艺晴】好好听！哥哥唱得真好！

【苏卓的爷爷】哟，没想到我孙子唱起歌来这么动听。

【苏卓的奶奶】我还能骗你不成？对了孙女，你刚才许的生日愿望是什么啊？

【苏艺晴】我希望我的哥哥能成为大歌手，全世界都该听听这美丽的声音！

【苏卓】啊……你们说的，都是真的吗？

【众人】当然是真的。

【苏卓】谢谢……谢谢你们。

{幸福度 +3: 15 -> 18}

(时间到晚上睡觉时间)

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“卧室”。

4.10 场景 9: 卧室

(+) 点击床，切换到场景“睡觉”。

4.11 场景 10: 睡觉

【苏卓】有人说我唱得好听，也有人说我声音难听。我到底应该相信谁呢？我没有答案。

【苏卓】或许我应该请教一下专业人士？

5. Day 4 (周三)

5.1 主要内容

(1) 苏卓去琴房请教音乐老师唱歌，得到了专业的指导。

(2) 苏卓积累的正面评论超过负面评论。

5.2 场景 1: 校道

(放学后……)

【苏卓】(音乐老师每周三都会在学校琴房值班，要不要去请教一下他呢？)

【苏卓】(不行不行，万一我唱得太烂，被他骂一顿怎么办？)

【苏卓】(学校琴房的门好像看着，要不要去看一眼呢？)

【苏卓】(万一他也说我声音难听，那我真的要碎掉了……)

【苏卓】(不想了！不想了！就勇敢这一次！)

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“学校琴房”。

5.3 场景 2: 学校琴房

(苏卓敲门。)

【苏卓】高老师，您在吗？

(无人回应。)

【苏卓】唉，高老师应该出去了。先到处逛逛吧。

5.4 场景 3: 学校琴房

(+) 苏卓走到钢琴前，点击钢琴上的乐谱。

【苏卓】我虽然不会弹钢琴，也不识五线谱，但是我一眼就看出这是《大鱼》的五线谱。

【苏卓】你问我为什么？因为这份谱子的标题是“大鱼”。

【苏卓】《大鱼》是我非常喜欢的歌。要不，试着唱一下？

【苏卓】海浪无声将夜幕深深淹没~漫过天空尽头的角落~

5.5 场景 4: 学校琴房

(音乐老师出现在琴房门口。)

【音乐老师】谁啊？怎么没经过我同意就溜进琴房了！

【苏卓】高老师对不起，我这就离开。马上走，马上走……

【音乐老师】别走，你再把刚才那段唱一遍。

【苏卓】可是……我不会唱歌啊……

【音乐老师】快点！就是你手上拿着的谱子！

【苏卓】好吧……那我试一下……

【苏卓】海浪无声将夜幕深深淹没~漫过天空尽头的角落~

【音乐老师】唱得还行。音色非常漂亮，但是音准和节奏还要加强。

【苏卓】谢谢老师……您的意思是，我的声音是可以唱歌的吗？

【音乐老师】当然！你的声音不仅能唱歌，而且还能唱得非常好，只是需要经过专业训练罢了。

【苏卓】老师，能告诉我应该怎么训练吗？

【音乐老师】音准的话需要跟着钢琴唱，但这不是一两天的事情。我先考验一下你的节奏吧。

（-o=节奏小游戏=o-）

【音乐老师】不错。节奏感也需要在日复一日的练习中不断巩固。

【音乐老师】今天先练到这，后续你需要练习的时候可以来琴房。记住，别让我看到你在浪费天分！

【苏卓】谢谢老师，非常感谢！我一定会努力练习音准和节奏的！

{幸福度 +2: 18 -> 20}

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“校道”。

5.6 场景 5：校道

（苏卓又被隔壁班的三个同学拦下。）

【同学 F】看看是谁来了！这不是隔壁班的娘娘腔吗？

【同学 E】他不仅要在同学们面前展示他的破嗓音，还要给音乐老师也展示一下是吧！

【同学 G】哈哈！醒醒吧苏卓，你的声音没人会喜欢的，大家只是想看你笑话罢了！

【苏卓】这跟你们有什么关系！

{幸福度 -1: 20 -> 19}

5.7 场景 6：校道

（音乐老师迎面走来。）

【同学 E】老师来了，快跑！

（三个同学一溜烟地跑了。）

【音乐老师】时候不早了，快回家吧，你的爷爷还在门口等着你呢。

【苏卓】知道了老师。

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“爷爷奶奶家”。

5.8 场景 7：爷爷奶奶家

（时间到晚上睡觉时间）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“卧室”。

5.9 场景 8：卧室

（+）点击床，切换到场景“睡觉”。

5.10 场景 9：睡觉

【苏卓】我真的唱得好吗？我不确定。

6. Day 5（周四）

6.1 主要内容

（1）苏卓放学后可决定是去琴房练习还是直接回家。

（2）若苏卓去琴房练习，则触发支线任务“练习音准”，完成后可获得音乐老师的鼓励，并得到道具“手电筒”。

（3）晚上做梦进入里世界。

6.2 场景 1：校道

（放学后）

【苏卓】（今天琴房也开放。现在回家干农活好呢，还是去琴房练习好呢？）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“学校琴房”。

6.3 场景 2：学校琴房

<支线任务 1.1.3.1：练习音准>

（-o=音准小游戏=o-）

6.4 场景 3：学校琴房

（音乐老师出现）

【音乐老师】苏卓，又来练习了啊。

【苏卓】高老师好，我想通过不断练习，唱得更好。

【音乐老师】不错。你的事情我听说了，别管他们就好了。你要相信，你是什么样的，只有你自己能决定。

【音乐老师】送你一个手电筒，这是我以前在声乐比赛拿到的纪念品。希望它能在你无助的时候照亮你的前路。

（获得道具“手电筒”）

6.5 场景 4：学校琴房

【苏卓】谢谢老师！我一定好好努力练习！

【音乐老师】你好好练习。等后面唱得好，我带你去参加声乐比赛。

【苏卓】（声乐比赛？那可是我触不可及的梦想啊！）

【苏卓】感谢老师！我一定好好练习，不负您的期望！

【音乐老师】时间不早了，你该回家了。

【苏卓】收到！老师再见！

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“校道”。

6.6 场景 5：校道

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“爷爷奶奶家”。

6.7 场景 6：爷爷奶奶家

（苏卓走到收音机旁）

【苏卓】收音机，对不起，我那天不应该这么对你。

6.8 场景 7：爷爷奶奶家

（+）点击收音机，听音乐，唱歌。

（时间到睡觉时间）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“卧室”。

6.9 场景 8：卧室

（+）点击床，切换到场景“睡觉”。

6.10 场景 9：卧室

【苏卓】（今天我睡得好沉，感觉时间过了很久很久，好像到了另一个世界……）

7. 里世界

7.1 主要内容

（1）苏卓在梦中进入里世界，在其中探索和解谜，逐渐破除流言蜚语的影响，并学会用外界的爱照亮内心。

（2）苏卓走出自卑，认识到自己没有必要活在别人的评价中。

7.2 场景 1：迷宫起点

【苏卓】（哈欠）

【苏卓】（睡醒了，但怎么感觉还是很疲劳呢……）

【苏卓】（怎么周围这么黑，天还没亮吗？奶奶应该在做早餐，叫她帮忙开个灯吧。）

【苏卓】奶奶！帮忙开个灯！

（无人回应）

【苏卓】（奇怪，难道我现在不在家里？）

【苏卓】（摸了摸口袋，发现纸条和火柴都还在。）

【苏卓】天啊！我不会是被绑架了吧？我年纪轻轻，还不想死啊！

【苏卓】（周围太暗了，看不清路，我好害怕。）

7.3 场景 2：迷宫起点

(+) 物品栏选中火柴。

【苏卓】(哎，终于有点光了。墙上好像有字?)

【苏卓】“敢不敢面对内心最深处的恐惧?”

【苏卓】什么恐惧，这是谁的恶作剧啊!

【苏卓】(旁边好像还有路，先到处找找出口吧。)

【苏卓】(第一次独处黑暗环境，我好害怕……)

7.4 场景 3: 迷宫

(+) 点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

(面前是一个宝箱。)

【苏卓】(突然兴奋)

【苏卓】宝箱! 难道这是电视上看到的寻宝游戏!

【苏卓】(我要发财了吗? 如果我拿到金银财宝，我想爷爷奶奶换一套更大的房子!)

【苏卓】(不! 我要让我们家都去城里住!)

【苏卓】(有宝箱的话，肯定有对应的钥匙! 先四处找找吧!)

7.5 场景 4: 迷宫

(+) 点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

(墙上挂着一把宝箱钥匙。)

(+) 点击宝箱钥匙，获得道具“宝箱钥匙”。

(+) 点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

(+) 物品栏选中“宝箱钥匙”，点击宝箱。

(宝箱打开，是一张地图)

(+) 点击地图。

(展示地图)

【苏卓】(这是……地图? 这似乎是一张迷宫的地图!)

【苏卓】(仔细分析了一下地图上刚才走的路线。)

【苏卓】天啊! 这似乎是这里的地图! 也就是说我现在在一个迷宫里!

【苏卓】(虽然我很害怕，但根据地图找到出口应该不是件困难的事情。给自己打打气，前进吧!)

【苏卓】加油苏卓，你一定可以找到出口的! 说不定金银财宝就在出口呢!

(地图缩小变为小地图)

7.6 场景 5: 迷宫

(+) 点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

(一团黑雾挡住了去路)

【苏卓】这是……什么啊!

【黑雾 I】哟，这不隔壁班课间唱歌那小子么?

【苏卓】是你! 我就知道是你搞的恶作剧! 你别得意! 我一定会找到出口的!

【黑雾 I】哟，这不隔壁班课间唱歌那小子么?

【苏卓】喂! 你没听见我说话吗?

(黑雾没有移动)

【黑雾 I】哟，这不隔壁班课间唱歌那小子么?

【苏卓】(看来这团黑雾不是人，只是一个复读机。)

【苏卓】(从地图上看，这条路是通往出口的唯一路线了。可是这条路被黑雾挡住了。四处找找驱散黑雾的方法吧!)

7.7 场景 6: 迷宫

(+) 点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

(一个死胡同的墙上贴着一张纸的上半部分。)

(+) 点击纸的上半部分。

（展示纸的上半部分的内容：里世界的迷宫是人曲折且复杂的内心世界，其中的黑雾为人心中的恐惧所化。驱散黑雾的方法，便是（纸的下半部分被撕掉了））

【苏卓】（也就是说，我现在在里世界？这也太奇幻了，我只在小说上听过这个说法。）

【苏卓】（可是纸上写着方法的部分被撕掉了，先四处找找有没有纸的下半部分吧。）

7.8 场景 7：迷宫

（+）点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

（走到一处，地面上有一张纸的下半部分。）

（+）点击纸的下半部分。

（展示纸的下半部分的内容：照亮自己的内心。）

【苏卓】（这真的是科学可以解释的吗？）

【苏卓】（可现在我也没有别的办法了，还是按纸上的方法尝试一下吧。）

【苏卓】（照亮自己的内心？要用什么照亮呢？）

7.9 场景 8：迷宫

（+）点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

（回到黑雾 I 面前。）

【黑雾 I】哟，这不隔壁班课间唱歌那小子么？

7.10 场景 9：迷宫

（+）物品栏选中火柴，点击黑雾。

（黑雾消失）

【苏卓】（这个火柴，是妹妹生日的时候点蜡烛用的。这下可帮了大忙了。）

【苏卓】（这就是那张纸上说的“照亮自己的内心”吗？我不确定。）

7.11 场景 10：迷宫

（+）点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

（继续朝着出口行进，路上用类似的方法驱散黑雾。）

【黑雾 II】他是不知道自己的声音多娘吗？

7.11 场景 10：迷宫

（+）点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

（一团更大的黑雾 III 挡住了去路）

【黑雾 III】就是就是，一个娘娘腔还好意思唱歌，真丢人！

7.12 场景 11：迷宫

（+）物品栏选中火柴，点击黑雾。

【苏卓】（怎么这次用火柴失效了？这可怎么办呢？再找找有没有其它办法吧！）

7.13 场景 12：迷宫

（+）点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

（走到一个死胡同，有一张桌子，上面放着一些拼图。）

【苏卓】（这鬼地方怎么还有拼图？等等，这好像是……上次我和爷爷奶奶给妹妹过生日的照片！）

（+）点击拼图。

（-o=拼图小游戏=o-）

7.14 场景 13：迷宫

（完成拼图后，妹妹蛋糕上的 6 根蜡烛亮起。）

【苏卓】（这个地方的现象已经不能用科学来解释了！）

【苏卓】（6 根蜡烛，是在暗示什么吗？）

7.15 场景 14：迷宫

（+）点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

（回到黑雾 III 面前。）

【黑雾 III】就是就是，一个娘娘腔还好意思唱歌，真丢人！

7.16 场景 15: 迷宫

(+) 物品栏选中火柴，累计点击 6 次烟雾。

(黑雾消失。)

【苏卓】(我并不是孤身一人，我还有我的家人。)

7.17 场景 16: 迷宫

(+) 点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

(继续朝着出口行进，路上用类似的方法驱散黑雾。)

【黑雾 IV】看看是谁来了！这不是隔壁班的娘娘腔吗？

7.18 场景 17: 迷宫

(+) 点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

(一团更大的黑雾 V 几乎像墙一样挡住了整条路。)

【黑雾 V】他不仅要在同学们面前展示他的破嗓音，还要给音乐老师也展示一下是吧！

7.19 场景 18: 迷宫

(+) 物品栏选中火柴，点击黑雾。累计点击 10 次黑雾。

【苏卓】(怎么又失灵了？)

【黑雾 V】哈哈！你以为用几根破火柴就能打败我吗？

【苏卓】你居然不只会复读，还会说话！

【黑雾 V】接受你的命运吧！

【苏卓】(我真的……一无所有了吗……)

【苏卓】(我的光……还是太微弱了……)

(苏卓无力地坐在地上。)

【苏卓】(可能，我生来就是一个笑话吧……)

(苏卓被裤兜里的东西硌到了，掏了掏口袋，拿出纸条。)

【苏卓】(对不起……我可能，没法给你唱完整版了……)

【苏卓】(不行！我上次都把《少管我》的副歌学会了！最难的部分被我拿下了，我怎么可能唱不了完整版！)

【苏卓】(我一定要逃出这个鬼地方！我要努力练习唱歌，不能辜负她和老师的期望！)

(苏卓站了起来，拿出纸条。)

【苏卓】哼！你知道这是什么吗！这可是同学给我的点歌！

【黑雾 V】哈哈！愚蠢！火柴都打败不了我，一张破纸还能干什么！

【苏卓】这可不是破纸！这是同学给我的光！

7.20 场景 19: 迷宫

(纸条化作一道光，短暂地照亮了周围。)

(黑雾消失。)

【苏卓】(原来，这就是照亮内心！)

7.21 场景 20: 迷宫

(+) 点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

(一团更大的黑雾 VI 几乎像墙一样挡住了整条路)

【黑雾 VI】哈哈！醒醒吧苏卓，你的声音没人会喜欢的，大家只是想看你笑话罢了！

【苏卓】这个作者怎么这么没有新意啊？这都是第 6 个黑雾了，能不能有点创新！

【黑雾 VI】你从小到大都是这个娘娘腔，不也没什么新意嘛！

【黑雾 VI】再说了，你看看你的物品栏，你现在都没有纸条了，你还怎么打败我！这难道不是创新吗！

(苏卓摸了摸口袋，发现纸条确实不见了。)

【苏卓】(没有纸条，这我可怎么照亮内心啊……火柴的光肯定是不起效果的……)

【苏卓】(虽然纸条不见了，但我依旧记得要给她唱《少管我》的完整版。)

【苏卓】（诶，《少管我》这首歌，不就是让我要做自己吗？）

【苏卓】虽然我现在没有纸条了，但是我可以……

【苏卓】嘿！少管我！

7.22 场景 21：迷宫

（出现一道光，短暂地照亮了周围。）

（黑雾消失）

【苏卓】（即使没有外界的光，我自己也要成为照亮自己内心的光！）

【苏卓】（即使是游戏，也没必要活在作者的规则里！）

7.23 场景 22：迷宫

（+）点击场景切换按钮，在迷宫中行进。

（到达迷宫出口，面前是三扇大门，分别写着“感受爱”、“产生爱”、“传递爱”。）

【苏卓】（迷宫的出口怎么是三扇大门啊？难道是开门抽奖的综艺节目吗？）

（苏卓四处摸索开门的机关，一无所获。）

【苏卓】（这门上连一个插钥匙的地方都没有，看起来也不像是找钥匙开门的。难道是……）

【苏卓】芝麻开门！

（没有回应。）

【苏卓】（好吧我承认这个想法太中二了，果然不是这么开门的。）

【苏卓】（“感受爱”、“产生爱”、“传递爱”，这是三扇大门的名字吗？）

【苏卓】（难道说，我要学会“感受爱”、“产生爱”、“传递爱”，才可以打开我内心的这三扇门？）

8. Day 6（周五）

8.1 主要内容

（1）苏卓再次在教室给同学们唱歌，得到同学们的喜爱。

（2）苏卓学会感受外界的爱，不理睬外界的负面评价。

8.2 场景 1：卧室

（闹钟响。）

【苏卓】（原来是个梦啊……）

（苏卓摸了摸口袋，发现火柴和纸条都还在。）

【苏卓】（今天是周五，还要去上学。先把东西都放在书桌上吧！）

（+）物品栏选中火柴，点击书桌。

（+）物品栏选中纸条，点击书桌。

（+）物品栏选中手电筒，点击书桌。

8.3 场景 2：卧室

【苏卓】（快去上学吧！）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“爷爷奶奶家”。

8.4 场景 3：爷爷奶奶家

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“学校教室”。

8.5 场景 4：学校教室

（课间同学们在讨论。）

【同学 A】你们看昨晚的《天赐的声音》了吗？

【同学 B】当然！我最喜欢里面周深和 GAI 周延改编的《玫瑰少年》！

【同学 C】我也看了！苏卓肯定也看了，早上上学的时候他才跟我聊这个！

【苏卓】气氛都到这了，那我是不是该唱两句，哈哈！

（同学们都围了过来。）

【同学 D】我的耳朵已经准备好啦！

【苏卓】哪朵玫瑰没有荆棘~最好的报复是美丽~最美的盛开是反击~

(同学们鼓掌。)

【同学 H】有生之年，我能听到这种天籁，真是太难得了！

【同学 I】唱得这么好，隔壁班居然还有同学不喜欢，真是瞎了眼，哦不，瞎了耳了！

【苏卓】哈哈！谢谢大家的夸奖！我会努力唱得更好的！

【苏卓】那些不好的声音，就随它去吧！我有你们的支持就够啦！

8.6 场景 5：学校教室

(放学了。)

【苏卓】(今天琴房不开放，直接回家吧。)

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“校道”。

8.7 场景 6：校道

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“爷爷奶奶家”。

8.8 场景 7：爷爷奶奶家

(+) 点击收音机，听音乐，唱歌。

(时间到睡觉时间)

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“卧室”。

8.9 场景 8：卧室

(+) 点击床，切换到场景“睡觉”。

8.10 场景 9：卧室

【苏卓】(原来，真的有很多人喜欢我，愿意听我唱歌！)

【苏卓】(好像，心里什么东西打开了……)

二、第二章：产生爱

1. 概述

1.1 主要内容

(1) 苏卓和苏艺晴的兴趣爱好不被父母认可，但爷爷奶奶保护并认可。

(2) 苏卓经过音乐老师的指导后参加比赛，成功获奖。从此他对唱歌的爱好被激发，学会“产生爱”。

1.2 目标

(1) 玩家熟悉时间系统、天气系统。

(2) 游戏自由度逐渐放开，玩家可自行决策故事走向。

1.3 通关条件

提升幸福度至 70，打开第二扇心门。

2. Day 1 (周日)

2.1 主要内容

(1) 苏卓的妈妈希望苏卓和苏艺晴努力学习，苏卓的奶奶表示支持他们的兴趣爱好。

(2) 苏艺晴爱好美术，并借此告诉苏卓，要有个人特色。

2.2 场景 1：爷爷奶奶家

(放学后……)

【苏卓的奶奶】孙儿啊，你妈给你寄了一封信，快看看吧！

(展示妈妈的信的内容：卓儿，帮我监督艺晴好好学习，考个好初中。你也好好学习，考个好高中。——最爱你们的妈妈)

【苏卓】哎，妈妈还是老样子，来督促我和妹妹好好学习了。

【苏卓的奶奶】别担心孙儿，奶奶相信你和妹妹都可以平衡好学业和兴趣爱好。大胆地去发展

兴趣爱好吧！

【苏卓】知道了，谢谢奶奶！

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“卧室”。

2.3 场景 2：卧室

(苏艺晴在书桌前画画，听到开门声。)

【苏艺晴】哥哥回来了！快来看看我刚画的画！

2.4 场景 3：卧室

(展示苏艺晴的画作。)

【苏卓】哇！这画的是你生日那天的场景吗？画得真好看！

【苏艺晴】这都被哥哥猜到了！哥哥好聪明！

【苏艺晴】不过我还差一个人没有画，那个人就是我哦！想等着哥哥回来帮我画！

【苏卓】啊？开什么玩笑，我哪里会画画呀？

【苏艺晴】没关系的哥哥，只要是你画的，我都喜欢！

【苏卓】好吧，那我试一下……

2.5 场景 4：卧室

(苏卓在苏艺晴的画作上继续绘画。)

【苏卓】画完了……噗，我自己都看不下去了，哈哈！

【苏艺晴】好看！哥哥虽然画得没我真实，但是也是一种个人特色，是这幅画里不可或缺的一部分！

【苏卓】啊……谢谢妹妹的肯定！画画这个事情，还得是妹妹来！

3. Day 2（周一）

3.1 主要内容

(1) 苏卓帮爷爷锄地。

(2) 玩家需开始自行规划一天的活动。

3.2 场景 1：爷爷奶奶家

【苏卓的爷爷】孙子，带上锄头，来田里帮我锄一下地！

【苏卓】好嘞，来了爷爷！

(+) 点击“鹰嘴锄”。

(获得道具“鹰嘴锄”。)

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“田地”。

3.3 场景 2：田地

【苏卓的爷爷】来来来，这里的第一行和第三行我锄过了，你来帮我锄一下第二行。

【苏卓】好嘞！

(苏卓锄地。)

3.4 场景 3：田地

【苏卓的爷爷】不错，锄得比上次有进步，更有力量了啊小伙子！

【苏卓】谢谢爷爷夸奖！那我先回去了。

4. Day 3（周二）

4.1 主要内容

(1) 苏卓的音乐老师带他练声，并为他挑选比赛作品。

(2) 苏卓的父亲打电话，希望苏卓和苏艺晴努力学习，放弃兴趣爱好。

(3) 苏卓的爷爷和奶奶保护并鼓励苏卓和苏艺晴发展兴趣爱好。

4.2 场景 1：校道

(放学后……)

【苏卓】（老师让我今天去琴房找他练习，现在快点去吧！）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“学校琴房”。

4.3 场景 2：学校琴房

【音乐老师】苏卓，来了啊。开一下嗓，带你练一下声，然后试一下我给你选的一首比赛作品。

【苏卓】好的老师。比赛？我这么快就要去比赛了吗？老师我真的可以吗？

【音乐老师】少废话，快点开嗓。

（苏卓开嗓。）

（音乐老师带着苏卓练声。）

【音乐老师】你的声音非常的轻薄，高频比较多，低频比较欠缺。

【音乐老师】你先看看我为你挑的这首作品《生活总该迎着光亮》的谱，然后我带你一句一句练一下。

【苏卓】好的老师！我这就看一下！

【苏卓】（完蛋，我看不懂五线谱啊……）

（音乐老师带着苏卓练习。）

【音乐老师】好，今天先练到这。把谱子带回去熟悉一下。后天我们再继续练。

【苏卓】好的，谢谢老师！

【苏卓】（时候不早了，该回家了。）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“校道”。

4.4 场景 3：校道

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“爷爷奶奶家”。

4.5 场景 4：爷爷奶奶家

【苏卓的爷爷】孙子回来了，你爸刚好打电话来找你，你来接一下吧。

【苏卓】来了来了。

【苏卓】喂，爸。

【苏卓的爸爸】儿子，你音乐老师打电话给我说，你唱歌唱得很好，要带你参加唱歌比赛。

【苏卓的爸爸】儿子，不是爸爸不让你唱歌。你平时唱着玩不就好了吗，还参加什么比赛，这不是影响学习吗？

【苏卓】可是……爸（被打断）。

【苏卓的爸爸】别可是了，你考个好高中，艺晴考个好初中，才是大事。你也叫艺晴别折腾她那美术了，没前途的。

【苏卓】不是……爸（被打断）。

【苏卓的爸爸】好了，我先去忙了，你和妹妹记得好好学习，别整这些有的没的。

（电话挂断。）

【苏卓】哎，爸妈都这样。努力学习和兴趣爱好真的是相互冲突的吗？

【苏卓的爷爷】他这人就er这样，性子急。依我看啊，这孩子从小培养兴趣爱好，多好的事啊，以后学业重了就没时间了。

【苏卓的爷爷】要不这样，你是学唱歌是吧，我给你买一个电子琴放家里。

【苏卓的爷爷】艺晴学美术是吧，我给你买一套专业的水彩。

【苏卓、苏艺晴】爷爷，真的吗！你是我最好的爷爷！

【苏卓的爷爷】但我们先说好啊，你们学习自己要跟上啊。我也没读过多少书，辅导不了你们。

【苏卓、苏艺晴】知道了，爷爷。我们会努力学习的。

【苏卓的奶奶】还有，记得爸妈回家前把东西收好啊，别被他俩看见了。

【苏卓、苏艺晴】知道了，奶奶。

【苏卓的奶奶】记住了，兴趣爱好能让你发自内心地产生爱。

5. Day 4（周三）

5.1 主要内容

- (1) 平常的一天，玩家自由探索。
- (2) 玩家可以去琴房练习节奏或音准。

6. Day 5（周四）

6.1 主要内容

- (1) 苏卓的音乐老师给苏卓讲解五线谱，并带着他继续练习比赛作品。
- (2) 苏卓在唱歌上感受到了“发自内心地产生爱”。
- (3) 苏卓面对流言蜚语已无所畏惧，坚持自我。

6.2 场景 1：校道

（放学后……）

【苏卓】（差点忘了，今天要找老师练比赛作品。现在快点去吧！）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“学校琴房”。

6.3 场景 2：学校琴房

【音乐老师】苏卓，来了啊。上次练习我看出你不懂五线谱，我这次带了五线谱的教材，给你讲一下。

【苏卓】啊……好的好的。

（音乐老师给苏卓讲解五线谱的识谱。）

【音乐老师】五线谱大概就是这么回事，现在能看懂了吗？

【苏卓】看懂了，辛苦老师了！

【音乐老师】好，那我们开始今天的练习。你上次第一段唱得不好，我们来调整一下。

（音乐老师带苏卓练习作品。）

【音乐老师】好，今天先练到这。你的气息基础还是太弱了，回去练习一下横膈膜的力量，我们下周接着练。

【苏卓】好的，谢谢老师！

【苏卓】（时候不早了，该回家了。）

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“校道”。

6.4 场景 3：校道

【苏卓】（我好像，慢慢地沉浸在唱歌里面了。唱歌的时候，我很快乐，似乎忘掉了所有烦恼。）

【苏卓】（这大概就是奶奶说的“发自内心地产生爱”吗？）

【同学 G】哟，娘娘腔又去琴房练声了，还不错嘛。

【同学 F】你还怪能坚持的呢，可是改变不了你的声音被人笑话的结局！

【苏卓】少管我！

（+）点击场景切换按钮，切换到场景“爷爷奶奶家”。

7. Day 6 ~ Day 8（周五 ~ 周日）

7.1 主要内容

- (1) 平常的日子，玩家自由探索。
- (2) 玩家应侧重于能提高苏卓的唱歌能力的行动。

8. Day 9（周一）

8.1 主要内容

(1) 苏卓在语文课上学到“兴趣是最好的老师”，坚持做自己喜欢的事，才能发自内心地产生爱。

(2) 苏卓将所学的道理分享给妹妹，两人产生共鸣。

8.2 场景 1：学校教室

（语文课……）

【语文老师】所以呢，做你自己喜欢的事情，才能让你发自内心地产生热爱。

【语文老师】有句话叫“兴趣是最好的老师”。你对一个东西感兴趣，你才能持之以恒地为之投入，才能收获成果。

（放学后……）

【苏卓】（原来，坚持做自己喜欢的事，才能发自内心地产生爱。）

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“校道”。

8.3 场景 2：校道

(+) 点击场景切换按钮，切换到场景“爷爷奶奶家”。

8.4 场景 3：爷爷奶奶家

【苏卓】妹妹！哥哥今天语文课上学到了一个东西！

【苏艺晴】是什么呀，快说快说！

【苏卓】老师告诉我们“兴趣是最好的老师”，坚持做自己喜欢的事，才能发自内心地产生爱。

【苏艺晴】知道啦！我会坚持学美术的！哥哥也要坚持学音乐哦！

【苏卓】嗯！我们要让爸爸妈妈看到，我们不仅能发展好兴趣爱好，还能同时兼顾好学习！

9. Day 10（周二）

9.1 主要内容

- (1) 平常的日子，玩家自由探索。
- (2) 玩家应侧重于能提高苏卓的唱歌能力的行动。

10. Day 11（周三）

10.1 主要内容

- (1) 苏卓的音乐老师告诉他这周六比赛，并给予他肯定。

10.2 场景 1：琴房

【音乐老师】苏卓啊，这周六我带你去比赛。趁这几天，咱好好练习一下。

【苏卓】啊？我才练习几次就要去比赛了……老师，我真的能行吗？

【音乐老师】没什么不行的。我教了这么多年音乐，你是我见过提升速度最快的学生，没有之一。

【苏卓】谢谢老师的肯定！那我们开始练习吧！

11. Day 12 ~ 13（周四 ~ 周五）

11.1 主要内容

- (1) 平常的日子，玩家自由探索。
- (2) 玩家应侧重于能提高苏卓的唱歌能力的行动。

12. Day 14（周六）

12.1 主要内容

- (1) 苏卓参加唱歌比赛，获得第三名，得到奖品。
- (2) 苏卓对唱歌的热爱彻底被激发，学会“产生爱”。

三、第三章：传递爱

1. 概述

1.1 主要内容

- (1) 苏卓和苏艺晴的兴趣爱好继续发展，苏艺晴参加美术比赛并获奖，苏卓再次参加唱歌比赛，

并获得第一名。

(2) 苏卓和苏艺晴在帮助他人的过程中逐渐学会“传递爱”。

(3) 苏卓最后理解“传递爱”的原因，并破茧成蝶，实现梦想。

1.2 目标

(1) 游戏开始区分结局。

(2) 每一天的事件随机生成。

(3) 游戏自由度彻底放开，玩家可自行决策故事走向。

1.3 通关条件

提升幸福度至 100，打开第三扇心门。

2. 需要帮助的人

(1) 邻居家的叔叔、阿姨和妹妹。

(2) 路人。

(3) 学校的同学。

3. 帮助方式

(1) 苏卓和苏艺晴分别帮助。

(2) 苏卓和苏艺晴合作帮助，分别负责自己擅长的部分。

AI 使用说明

本游戏策划中，部分文本内容使用 GPT-4o 生成。具体地，作者将主要的想法告诉 GPT，并与 GPT 进行多轮询问，反复迭代生成完整的、符合作者需求的文案。

本游戏策划和未来的游戏成品中，部分图片使用 Stable Diffusion 绘制。

测试反馈表

填写须知：

- 1. 游戏的测试人员填写《测试反馈表》，其内容仅用于游戏开发者优化、迭代作品，不会向外界公开。
- 2. 表格中的重要程度用数字 1 到数字 5 表示，其中 1 为最重要，5 为最不重要。

测试人：
测试日期：

1. 游戏 Bug 或问题

所在章节 与天数	场景	操作	Bug 或问题	重要 程度	备注
例： Chapter 1 Day 1	农田	不选中肥料时，连续点击树苗。	不断弹出对话框。	3	需要添加 bool 变量用于控制对话框的显示。

2. 游戏疑惑点

所在章节 与天数	场景	操作	疑惑点	重要 程度	备注
例： Chapter 1 Day 2	家中	为树苗施肥后回家。	不知道下一步操作是什么。	4	建议添加剧情指引。

3. 游戏整体感受

所在章节 与天数	场景	操作	整体感受	重要 程度	备注
例： Chapter 1 Day 3	卧室	卧室解谜。	谜题太难。	2	建议减小谜题难度。