

《冥界回响》游戏策划方案

项目概要：

《冥界回响》是一款冒险类游戏。主要包含两块游戏内容，其一是音乐节奏类闯关，其二是基于循环场景进行异常检测的迷宫探索。

背景故事：

古希腊神话中，俄尔普斯具有超凡的音乐天赋，他演奏的里拉琴，琴声能够感化万物。传说中他的妻子欧律狄刻因被毒蛇咬伤而亡，俄尔普斯因此冒险进入冥界，并以琴声打动冥王冥后，获准带领妻子重返人间，但被禁止中途回望。最终俄尔普斯因违背禁令回首确认，导致妻子永堕深渊。

流程简述：

在游戏中，玩家将以第一人称视角扮演俄尔普斯，带着里拉琴前往冥界，尝试说服冥王冥后，并携妻子欧律狄刻重返人间。

游戏流程主要分为两个部分。

第一个部分，玩家需要通过难度渐次上升的三道音游关卡，分别代表着闯入冥界后的俄尔普斯借助里拉琴依次说服了冥河摆渡者，安抚地狱守护犬，并成功令冥王冥后动容。

第二个部分，玩家需要进入循环的地道迷宫场景，通过异常检测来判断正确的出路，并且严格遵循不可回头的关键原则，代表着俄尔普斯携妻子从冥界重返人间的过程。

方案目录

1. 游戏概况

1.1 基本情况

1.2 游戏世界观

1.3 整体规划

1.4 技术要求

1.4.1 开发引擎

1.4.2 核心技术栈

1.4.3 关键挑战和解决方案

2. 系统设计

2.1 游戏流程

2.2 关卡设计

2.2.1 节奏关卡设计

2.2.2 循环迷宫设计

2.3 地图设计

2.4 结局设计

2.5 操作规则

3. 剧情叙事

3.1 游戏背景

3.2 详细剧情

3.3 碎片文案

3.4 NPC 对话

3.5 人物独白

4. 数据规则

4.1 音游部分

4.1.1 音符判定与评分体系

4.1.2 共鸣值系统

4.1.3 关卡难度参数

4.2 迷宫部分

4.2.1 循环与精神压迫系统

4.2.2 “不可回头”规则量化

4.2.3 结局触发条件

5. 美术需求

5.1 主要人物

5.2 次要人物

5.3 主要场景

5.4 结局动画

5.5 图标需求

5.6 UI 需求

6. 音乐音效需求

6.1 音乐需求

6.1.1 核心音乐风格

6.1.2 动态音乐系统

6.1.3 主题旋律设计

6.2 音效需求

6.2.1 环境音效

6.2.2 交互音效

6.2.3 特殊音效

6.3 配音需求

6.3.1 配音风格与语言

6.3.2 角色配音要求

1. 游戏概况

1.1 基本情况

游戏名称：冥界回响

游戏类型：第一人称叙事驱动型冒险游戏，融合节奏演奏与心理恐怖解谜

参考游戏：《DJMAX Respect V》《8 号出口》

系统需求：64bit Windows 操作系统

游戏特色：

(1) **“回响叙事”** 玩家的每一次演奏都会在冥界留下“回响”，解锁关于俄尔普斯与欧律狄刻的碎片化记忆，逐步拼凑出往日的回忆，引起玩家代入共鸣，推动玩家情绪逐渐发展。

(2) **“禁忌机制”** 不可回头既是故事剧情中冥王的禁令，又是游戏后半段玩家进行迷宫探索过程中提升探索难度的环节之一，玩家需要更加留意周围场景中出现过的特征性物品或者环境，能够提升游玩过程中的紧张感。

(3) **“神域绘卷”** 通过 3D 场景和人物建模，塑造一个神秘而恢宏的冥界世界。带领玩家体验探索这个古希腊传说中的神域。

1.2 游戏世界观

本作世界观主要基于古希腊神话，并在此基础上进行进一步的细节补充或改编。通过“俄尔普斯冥界救妻”的经典悲剧，聚焦于无法抗拒的命运、无法挽回的失去，以及死亡、信任、爱情等核心议题。

1.3 整体规划

考虑到项目定位为大学实践课程期末设计，应于 16 个教学周内完成：

(1) **准备期（第 1-3 周）：**3 周时间，课程介绍、项目分配，撰写方案。

(2) **预研与原型期（第 4 周）：**1 周时间，完成核心玩法验证，包括基础音游模块与小型循环迷宫的“不可回头”机制原型。

(3) **垂直切片开发期（第 5-7 周）：**3 周时间，打造一个包含完整节奏关卡（如说服摆渡者卡戎）与一个完整迷宫区域的展示版本，以确定最终美术

管线与技术方案。

(4) **全面生产期（第 8-14 周）**： 7 周时间，所有内容（关卡、角色、叙事、音频）的规模化开发与迭代。

(5) **测试打磨期（第 15 周）**： 1 周时间，专注测试与优化。

1.4 技术需求

1.4.1 开发引擎： Unreal Engine 5。重点利用其 Nanite 虚拟几何体技术处理冥界复杂场景，以及 Lumen 动态全局光照系统塑造核心的氛围光影，实现在目标平台上的稳定运行。

1.4.2 核心技术栈：

(1) **逻辑实现：** 以蓝图可视化脚本为主进行快速原型和游戏逻辑开发，对性能敏感模块（如音频处理）使用 C++ 进行底层支持。

(2) **音频系统：** 集成 Wwise 或 FMOD 音频中间件，以实现高精度的动态音乐系统与为解谜服务的 3D 空间音频。

1.4.3 关键挑战与解决方案：

挑战一： 低延迟音频与输入判定。

方案： 使用专业音频中间件，并在 C++ 层实现高精度计时器，确保音游判定的公平与准确。

挑战二： “不可回头”机制的技术实现与防作弊。

方案： 通过引擎的输入系统和摄像机向量进行严格监控，并结合场景设计与叙事，从动机上降低玩家的作弊欲望。

挑战三： 程序化辅助的迷宫生成。

方案： 探索使用 UE5 的 PCG 工具，在保证核心解谜逻辑手工制作的前提下，生成迷宫的结构变体，以增强重复可玩性。

2. 系统设计

2.1 游戏流程

本游戏的流程是一个单向递进、循环试错的结构，旨在让玩家体验从闯入

冥界到试图回归人间的完整神话旅程。

1. 开端：人间悲剧

- 玩家在短暂的序章中，通过互动操作体验与妻子欧律狄刻的幸福生活，直至她意外身亡。此阶段主要功能为基础操作教学与情感铺垫。

2. 第一幕：冥界乐章（下行）

- 目标：穿越冥界三重阻碍，抵达冥王大殿。
- 流程：玩家将依次挑战三个节奏关卡，顺序固定：
 - 第一关：说服卡戎，渡过冥河。
 - 第二关：安抚刻耳柏洛斯，通过地狱门。
 - 第三关：打动冥王冥后，获准带回妻子。
- 机制：此阶段以节奏玩法为核心。每个关卡的成功通关是进入下一关的唯一条件。

3. 第二幕：禁忌归途（上行）

- 目标：在“不可回头”的规则下，成功穿越循环迷宫，重返人间。
- 流程：
 - 玩家将与欧律狄刻的灵魂（以声效或环境特效表示）一同进入迷宫。
 - 玩家需要在多次循环中，通过识别“异常点”来发现并记忆通往出口的正确路径。
 - 一旦成功识别所有关键异常并走到迷宫终点，即达成通关条件。

4. 循环与成长

- 玩家在任何阶段失败（音游失败/迷宫回头），将在当前关卡的起点或检查点重生。
- 整个流程为线性推进，但通过收集叙事碎片，玩家可以在多周目中拼凑出更完整的故事背景。

2.2 关卡设计

2.2.1 节奏关卡设计

- 通用结构：每个关卡由一条预设的、固定的音符轨道构成，对应一首完整的乐曲。音符以能量流形式从场景深处飞向玩家。
- 动态反馈系统：玩家的演奏准确度会实时影响场景与 NPC：
 - 高完成度：场景变得明亮，NPC 态度缓和（如卡戎撑船靠近，刻耳柏洛斯匍匐入睡）。
 - 低完成度：场景变得阴森，NPC 呈现攻击性（如河水翻涌怨灵，三头犬咆哮震屏）。
- 难度曲线：
 - 第一关（卡戎）：节奏缓慢，音符以单键和长按为主，引导玩家熟悉基本操作。
 - 第二关（刻耳柏洛斯）：节奏加快，出现双键和弦与交替按键，模拟应对多个目标的压力。
 - 第三关（冥王冥后）：节奏复杂多变，融合所有按键类型，并加入“情感华彩”段落，允许玩家自由演奏一小节，系统根据按键的激情程度给予额外奖励。

2.2.2 循环迷宫设计

- 核心机制：异常检测
 - 视觉异常：场景中某物体的纹理、位置、状态与上一次循环不一致。
 - 听觉异常：环境音中混入不和谐的音效或一段旋律，指引正确方向。
 - 逻辑异常：本应关闭的门开启着，本应存在的物体消失。
- 循环规则：玩家在迷宫中探索至死路或触发错误，或主动选择重置，将开启新一轮循环，保留之前发现的异常记忆。
- 压力系统：随着循环次数增加，环境的精神压迫感会增强，如画面轻微扭曲、音效失真、妻子的呼唤声更频繁，以此鼓励玩家尽快做出正确决策。

2.3 地图设计

- **冥界乐章地图：**

- **线性结构：**三个主要场景（冥河渡口、地狱门、冥王大殿）通过线性的路径连接。
- **视觉主题：**
 - **冥河渡口：**灰色迷雾、静止的水面、无数等待渡河的半透明亡灵。
 - **地狱门：**巨大的、压迫感的岩石门廊，地面上布满爪痕。
 - **冥王大殿：**由黑色水晶与苍白骨柱构成的宏伟宫殿，王座上的哈迪斯与珀尔塞福涅笼罩在阴影中。

- **禁忌归途地图：**

- **多层循环结构：**迷宫由多个区域拼接而成，每个区域本身是一个小循环。玩家需要解开当前区域的谜题，才能进入下一个风格的区域。
- **区域主题：**依次为**长春花之原**（灰色原野与苍白花朵）、**叹息之壁**（回响着哀嚎的悬崖小径）、**遗忘之川**（弥漫着致忘迷雾的河岸）。
- **引导与阻碍：**地图设计利用视觉焦点（如远处唯一的光源）和声学引导（水滴声、风声）为玩家提供潜意识方向，同时利用重复结构和死胡同制造困惑。

2.4 结局设计

游戏的结局由玩家在“禁忌归途”阶段的表现决定。

1. 真结局：永恒的旋律

- **触发条件：**玩家在迷宫中的循环次数低于某个阈值，并且在最终区域没有使用“冥后的泪滴”（或使用次数极少）便找到了真实的欧律狄刻。
- **结局描述：**俄耳甫斯与欧律狄刻成功重返人间，阳光洒在他们身上。虽然欧律狄刻因冥界之旅而失去了部分记忆，但他们的爱情以另一种形式获得了新生。俄耳甫斯将这段经历谱写成曲，其旋律在人间永世传唱。

2. 普通结局：冥界的回响

- **触发条件：**玩家以较多的循环次数完成迷宫，或依赖了道具提

示。

- **结局描述：**俄耳甫斯成功走出冥界，但在他回身的瞬间，发现欧律狄刻并未完全跟上，她的身影在光明与黑暗的边界逐渐消散。俄耳甫斯永远留在了冥界入口附近，他的琴声成为冥界永恒回响的一部分，陪伴着亡妻的灵魂。

3. 悲剧结局：永恒的轮回

- **触发条件：**玩家在迷宫中因回头而失败次数过多，或主动放弃。
- **结局描述：**俄耳甫斯在无数次失败的轮回中迷失了自我，最终精神崩溃，完全忘记了最初的目的，与妻子欧律狄刻的灵魂一同在迷宫中化作两个永远游荡、相互追寻却永不相见的亡灵。

2.5 操作规则

- **通用操作（第一人称）：**
 - **移动：**键盘 WASD/手柄左摇杆控制角色移动。
 - **视角：**鼠标/手柄右摇杆控制视角转动（在迷宫中有角度限制）。
 - **互动：**键盘 E 键/手柄 X 键进行与环境物体的互动。
- **节奏关卡专属操作：**
 - 玩家进入演奏状态，屏幕中央出现琴弦状判定线。
 - 音符将从远方沿轨道飞向判定线。当音符与判定线重合时，玩家需按下对应的键盘按键（如 J, K, L）或手柄肩键/扳机键。
 - **特殊操作：**长按、连续快速按键、同时按下多键以完成“和弦”音符。
- **迷宫专属操作与限制：**
 - **“不可回头”机制：**玩家角色的垂直视角转动范围将被系统限制，无法做出大幅度的仰头或彻底回头看身后的动作。
 - **回头判定：**当玩家试图通过快速移动鼠标或其他方式使身体朝向与前进方向夹角超过 120 度并持续 1 秒时，即判定为违规回头，触发失败。
 - **专注聆听：**玩家可以按下并按住键盘 Shift 键/手柄左扳机键，

暂时屏蔽部分环境杂音，更清晰地聆听指引性的“异常声源”。
此操作有冷却时间或耐力限制。

3. 剧情叙事

3.1 游戏背景

故事发生在一个神人共存，但界限分明的古希腊神话时代。音乐家俄耳甫斯，凭借其天赋，琴声能感动草木、驯服野兽。他与山林宁芙欧律狄刻相爱并结为夫妻。然而，幸福的时光短暂，欧律狄刻在一次林间漫步时被毒蛇咬伤，香消玉殒。

俄耳甫斯的悲恸琴声无法令亡妻复生，极致的思念与爱意驱使他做出一个凡人绝无可能完成的决定：闯入冥界，直面死亡本身，向冥王哈迪斯讨回妻子的灵魂。

他的旅程是一场与冥界法则的对抗，也是一场与自身心魔的博弈。他唯一的武器是他的音乐，唯一的筹码是他至死不渝的爱。而冥界，这个亡者的国度，万物皆由记忆、情感与声音的“回响”所构筑，他的琴声将在这里获得意想不到的力量，但也将面临最严酷的考验。

3.2 详细剧情

第一幕：下行（节奏关卡）

1. 序章：逝去的旋律

- 玩家以第一人称视角，在阳光明媚的森林中与欧律狄刻互动，通过简单的演奏和漫步，建立情感连接。突然的意外，欧律狄刻倒地，画面在俄耳甫斯的悲鸣和戛然而止的琴声中转入黑暗。

2. 冥河之悲

- 俄耳甫斯抵达迷雾笼罩的阿刻戎河。他拨动琴弦，琴声不再是欢快的曲调，而是充满悲伤与恳求的挽歌。琴声的“回响”在冥界荡漾，驱散了迷雾，也打动了冷漠的船夫卡戎。卡戎默许他登船，这是第一个被音乐征服的法则。

3. 犬魔之怒

- 在地狱门前，三头犬刻耳柏洛斯阻挡去路。俄耳甫斯的琴声转为一种安抚与催眠的韵律，与犬魔原始的狂暴之力对抗。成功的演奏让刻耳柏洛斯的三个头颅逐渐平静，最终匍匐入睡，为他让开通往冥府深处的道路。

4. 神心之悯

- 在肃穆的冥王大殿，俄耳甫斯直面哈迪斯与珀尔塞福涅。他奏响了此生最恢弘、最真挚的乐章，琴声中充满了对往昔的追忆、失去爱人的痛苦以及对重逢的渴望。这充满“爱”与“诚”的“回响”，令冥后动容落泪，动摇了冥王铁一般的规则。哈迪斯应允了他的请求，但立下铁律：在欧律狄刻完全走出冥界之前，俄耳甫斯绝不能回头看她，否则她将永堕深渊。

第二幕：上行（解谜关卡）

1. 希望的微光

- 俄耳甫斯带着欧律狄刻的灵魂（以一缕微光或轻柔的脚步声表示）踏入重返人间的漫长隧道。希望近在眼前。

2. 猜疑的种子

- 在寂静、黑暗且循环往复的迷宫之中，俄耳甫斯开始怀疑：身后的脚步声是否真实？她是否还跟着？冥界是否欺骗了他？玩家的“异常检测”过程，正是俄耳甫斯内心信任与猜疑激烈斗争的外化表现。

3. 宿命的回头

- 在即将触及人间光明的最后一刻，因听不到妻子的确认（或由于玩家的判断失误、心理压力），极度的担忧与爱意冲垮了理智，俄耳甫斯违背了禁令，猛然回首。
- 就在他回头的瞬间，他看到了欧律狄刻惊愕而悲伤的脸庞，她的身影如烟雾般被无形的力量拽回黑暗深处，只留下一句“永别了，俄耳甫斯……”在隧道中回荡。

结局（根据玩家表现分支）

- 永恒的轮回（悲剧）：俄耳甫斯被困在回头的那一刻，精神在迷宫中断裂，与妻子一同化作永恒追逐却永不相见的亡魂。
- 冥界的回响（普通）：他重返人间，但永远失去了她。他的余生在冥界

入口徘徊，他的琴声成为冥界边境永恒的悲歌。

- 永恒的旋律（真结局）：凭借坚定的信任与智慧，他成功带领妻子重返人间。爱情战胜了法则，他们的故事化为永恒的旋律。

3.3 碎片文案

记忆碎片将以发光的里拉琴音符形式散落在场景中，触碰后触发一段文字。

1、 主角回忆与历程

- 碎片 1（人间）：“她的笑声，比我的琴声更动听。”
- 碎片 15（冥河）：“卡戎的沉默，比任何拒绝都更令人绝望。但我必须前行。”
- 碎片 31（冥王殿）：“我看到了，神也会被凡人的爱所触动。”
- 碎片 45（迷宫终点前）：“光！我看到了光！欧律狄刻，你看到了吗？我们就要……”

2、 众生幽魂回响

- 嘲讽：“又一个自以为能挑战死亡的蠢货？你的音乐在这里一文不值。”
- 温柔：“别害怕黑暗，孩子。有时，它只是另一种形式的拥抱。”
- 悲伤：“我也曾想回到生者的世界，直到我忘记了阳光的温度……”
- 迷茫：“我是谁？我在这里等了多久了？我在等谁？”
- 愤世：“法则？所谓法则，不过是强者给弱者戴上的枷锁！”
- 豁达：“你的旅程很有趣，无论成功与否，这都是一首伟大的史诗。”

3.4 NPC 对话

- 卡戎（初见时）：
 - “生者，你的硬币呢？没有硬币，就没有渡船。”
 - （演奏成功后）“……你的痛苦，我已在无数亡魂身上见过。上船吧，但前方只有更深的绝望。”
- 刻耳柏洛斯：

- （无具体对话，以三种不同音高的咆哮代表三个头的情绪：警告、愤怒、疑惑。）
- **哈迪斯：**
 - “凡人的音乐家，你的胆量配得上你的名声。但情感是脆弱的，法则永恒。”
 - （应允时）“我给予你机会，但法则的代价，你承受不起。”
- **泊尔塞福涅：**
 - （对哈迪斯低语）“夫君，这琴声……让我想起了人间的阳光。”
 - （对俄耳甫斯）“记住，信任是比爱更艰难的誓言。”

3.5 人物独白

- **俄耳甫斯（进入冥界时）：**
 - “这里没有色彩，没有生命……连空气都充满了遗忘的味道。欧律狄刻，我绝不能在此地将你遗忘。”
- **俄耳甫斯（迷宫循环中）：**
 - “这条路……我们刚才是不是走过？是冥界在欺骗我的眼睛，还是恐惧在欺骗我的心？”
 - “脚步声……为什么我听不到她的脚步声了？不，我必须相信，她就在我身后。”
- **俄耳甫斯（触发回头前一刻）：**
 - “光！出口就在前面！可是……为什么我感受不到她的气息？冥王欺骗了我吗？欧律狄刻！回答我！（内心挣扎达到顶峰）”
- **欧律狄刻（仅在回头瞬间，作为幻听或系统音）：**
 - “永别了……我的爱人。”

4. 数据规则

4.1 音游部分

4.1.1 音符判定与评分

- **判定精度与阈值：**
 - **完美判定：**时间差 $\leq \pm 50$ 毫秒。获得 100%基础分数，并为“共鸣值”回复 10 点。
 - **良好判定：**时间差介于 $\pm 51 - 100$ 毫秒。获得 60%基础分数，并

为“共鸣值”回复 5 点。

- **失误判定：**时间差 $> \pm 100$ 毫秒或未按键。获得 0 分，并使“共鸣值”减少 15 点。
- **连击与得分加成：**连续获得“完美”或“良好”判定将累积连击数。连击数每增加 10，获得 5%的得分加成，最高可累积至 50%加成。一次“失误”判定将重置连击数。
- **关卡评价体系：**通关时将根据总得分获得评价。
 - **S 级：**得分 \geq 总分的 95%。
 - **A 级：**得分 \geq 总分的 85%。
 - **B 级：**得分 \geq 总分的 70%。
 - **C 级：**得分 $<$ 总分的 70%。

4.1.2 共鸣值系统

- **系统定位：**此系统是玩家演奏状态的直接反馈，替代传统生命值。
- **容量与变化：**基础容量为 100 点，依据判定结果实时增减（详见 4.1.1）。
- **情感迸发：**当共鸣值达到 100 时自动触发，持续 5 秒。期间所有音符自动视为“完美判定”，并伴随全屏视觉特效，得分获得 1.5 倍加成。

4.1.3 关卡难度参数

- **音符密度：**随关卡推进，单位时间内的音符数量逐步提升。第一关（卡戎）为基础密度，第三关（冥王殿）为最高密度。
- **音符类型复杂度：**从第一关的单键、长按，逐步增加至第二关的双键和弦、第三关的多键和弦与快速交替按键。
- **通关要求：**玩家必须完成整首曲目，且最终评价达到 C 级或以上，方可进入下一阶段。

4.2 迷宫部分

4.2.1 循环与精神压迫系统

- **循环计数器：**系统独立记录玩家在每个迷宫区域的循环次数。
- **精神压迫等级：**此等级随循环次数动态提升，直接影响场景表现。

- 1 级（1-3 次循环）：环境正常，无额外干扰。
- 2 级（4-6 次循环）：画面出现轻微视觉噪波，背景音中出现低沉耳语。
- 3 级（7 次以上循环）：画面持续轻微扭曲，虚假的欧律狄刻幻影开始出现并试图误导玩家，环境中干扰性音效增多。
- 区域通关条件：玩家需要成功识别并利用当前区域至少 3 个“关键异常点”，方能找到通往下一个区域的正确出口。

4.2.2 “不可回头”规则量化

- 视角监控：系统持续监控玩家摄像机朝向与角色前进方向之间的夹角。
- 违规判定：当上述夹角持续超过 110 度，且持续时间超过 0.8 秒，系统即判定为“违规回头”，立即触发失败。
- 警告机制：当夹角首次超过 90 度时，屏幕边缘会立即出现红色视觉警告，并给予玩家 0.5 秒的缓冲时间进行修正。

4.2.3 结局触发条件

游戏的最终结局由玩家在迷宫部分的整体表现决定。

- 真结局：永恒的旋律
 - 触发条件：在总循环次数低于 15 次的情况下通过迷宫，且在最终区域未使用或仅使用 1 次“冥后的泪滴”提示功能。
- 普通结局：冥界的回响
 - 触发条件：在总循环次数介于 15 至 25 次之间的情况下通过迷宫。
- 悲剧结局：永恒的轮回
 - 触发条件：总循环次数超过 25 次，或因回头违规失败总次数超过 10 次。

5. 美术需求

5.1 主要人物

俄尔普斯 (Orpheus)

- **形象定位：**俊美而忧郁的年轻诗人与音乐家，身形修长，面容带有因悲伤而产生的疲惫感，但眼神坚定。
- **服装：**身着简朴的白色古希腊希顿长袍，因冥界之旅而沾染污渍与破损。身侧携带一把做工精美的木质里拉琴，琴身是冥界中唯一散发柔和光芒的物体。
- **第一人称视角：**需精细建模并绘制其双手与手臂，确保演奏动作真实、富有表现力。手部应有特写级别的皮肤质感与细节。

欧律狄刻 (Eurydice)

- **形象定位：**美丽、温柔而透明的灵魂，形象介于真实与虚幻之间，充满悲剧美感。
- **呈现方式：**
 - **在迷宫中：**不直接显示完整模型。她以以下形式存在：
 1. 玩家身后的一缕微光。
 2. 轻柔的、若有若无的脚步声。
 3. 在玩家接近违规回头时，视野边缘出现的半透明衣角或发丝。
 - **在过场动画中：**展现其完整形象。身着轻盈的长裙，皮肤苍白，身体呈半透明状，周身有微弱的光粒子效果。她的表情在希望与哀伤之间变化。

5.2 次要人物

卡戎 (Charon)

- **形象：**身披深色破烂斗篷的高大、佝偻老者。面容隐藏在兜帽的阴影中，只能看到其干枯的下巴。手持长长的船篙。
- **视觉特效：**周身环绕着冥河的冰冷水汽与迷雾。其小船破旧不堪，船头挂着一盏散发幽绿色光芒的提灯。

刻耳柏洛斯 (Cerberus)

- **形象：**巨型的三头魔犬，肌肉贲张，充满力量感。每个头拥有不同的性

格表情（愤怒、警惕、猜疑），并配有各自独立的、破损的项圈与锁链。

- **行为与特效：**咆哮时口中滴落具有腐蚀性的唾液，落地点燃苍白的火焰。被琴声安抚时，周身狂暴的气息会转变为柔和的睡眠粒子效果。

哈迪斯 (Hades) & 珀尔塞福涅 (Persephone)

- **哈迪斯：**头戴黑暗王冠的威严王者，身着黑色与深紫色长袍。面容冷峻，胡须如熔岩般的裂纹。坐在黑曜石王座上，手中握有权杖。他的目光如同深渊。
- **珀尔塞福涅：**美丽而哀婉的冥后，头戴石榴花冠。身着深红色与墨绿色相间的长裙，象征着她春神与冥后的双重身份。表情中流露出对俄耳甫斯的同情。

5.3 主要场景

冥河渡口

- **氛围：**死寂、迷雾弥漫、潮湿阴冷。
- **关键元素：**灰色浑浊的河水、无数半透明且沉默的亡灵队伍、卡戎的孤舟、岸边堆积的废弃船桨与骸骨。

地狱门

- **氛围：**压迫、恐怖、坚固。
- **关键元素：**巨大的、布满古老铭文与爪痕的岩石门廊、门前散落的巨大锁链、地面上燃烧着永不熄灭的苍白火焰。

冥王大殿

- **氛围：**肃穆、宏伟、神性且冰冷。
- **关键元素：**由黑色水晶、苍白骨柱与暗金装饰构成的宏伟宫殿、高耸的王座、大殿中央可能有一个反映着生者世界景象的静止水潭。

回归迷宫

- **氛围：**诡谲、循环、心理压迫。
- **关键元素：**利用非欧几里得几何空间制造视觉错觉、重复且略有变化的场景结构（如无尽的长春花原野、回响着叹息的悬崖）、随着循环次数增加而逐渐出现的视觉扭曲与灵异现象。

5.4 结局动画

- **真结局：永恒的旋律**
 - **描述：**俄耳甫斯与欧律狄刻携手踏出洞口，温暖的阳光瞬间驱散冥界的阴冷。欧律狄刻的身体从半透明变为实体，她略带迷茫地看向阳光，随后与俄耳甫斯深情对视。镜头拉远，展现他们在生机勃勃的山坡上相拥，里拉琴的旋律在天地间回响。
 - **色调：**温暖、明亮、高饱和度。
- **普通结局：冥界的回响**
 - **描述：**俄耳甫斯独自一人走出冥界，他激动地回身，却只看到欧律狄刻的身影在光明与黑暗的边界如烟雾般消散，她的手最终从他的指尖滑过。他跪倒在地，发出无声的哀嚎。镜头停留在他于冥界入口处永远演奏的孤独剪影上。
 - **色调：**灰暗、对比强烈（人间的光明与冥界的黑暗）。
- **悲剧结局：永恒的轮回**
 - **描述：**在迷宫中，俄耳甫斯的精神彻底崩溃，他的形体逐渐变得与其他亡灵一样透明。他与欧律狄刻的灵魂化作了迷宫中的两个光点，永远在错综复杂的路径中追逐，每当即将触碰时，却被墙壁无情地隔开。
 - **色调：**单调、失色、扭曲。

5.5 图标需求

- **系统功能图标：**一套风格统一的图标，用于表示“设置”、“存档”、“读档”、“退出”等。
- **游戏机制图标：**
 - 音符判定图标（完美、良好、失误）。
 - “共鸣值”与“情感迸发”状态图标。
 - “专注聆听”技能图标。
 - “冥后的泪滴”道具图标。
- **收集品图标：**代表“记忆碎片”的发光里拉琴符号。
- **成就图标：**一套代表不同结局与挑战完成的图标。

5.6 UI 需求

- **整体风格：**UI 设计需完全融入游戏世界观，采用古希腊几何图案、陶器纹样作为装饰元素，主色调为黑、红、白、金。

- **节奏关卡 UI：**
 - 音符轨道设计成琴弦的样式。
 - 判定线融入古典纹样。
 - “共鸣值”以古典陶瓶的样式呈现，能量充满时瓶身图案亮起。
- **迷宫探索 UI：**
 - 采用极简设计，尽可能减少对屏幕的遮挡。
 - 当触发“回头警告”时，屏幕边缘出现碎裂状的红色裂纹特效。
 - 提供一个 subtle 的视觉指示器，用于显示“专注聆听”技能的冷却状态。
- **菜单与叙事 UI：**
 - 背景使用动态的冥界场景或抽象的黑暗纹理。
 - 文字字体选择带有古典衬线的字体。
 - 记忆碎片收集界面设计成“星图”或“命运织布”的样式。

6. 音乐音效需求

6.1 音乐需求

6.1.1 核心音乐风格

游戏音乐需以**新古典主义**为基底，融合**古希腊音乐调式**与现代**氛围电子乐**元素，创造出既具古典神性又充满冥界空灵哀婉气息的独特听感。核心乐器为**里拉琴**，并辅以**阿夫洛斯管**、**竖琴**、**人声合唱**及**合成器**铺底。

6.1.2 动态音乐系统

- **节奏关卡：**采用**交互式分层音乐**。每首关卡音乐由 3-4 个音轨层构成（如节奏层、和弦层、旋律层、装饰层）。根据玩家的演奏判定精度，实时激活或静默不同音轨层。
 - **高完成度：**音乐饱满、丰富，充满希望感。
 - **低完成度：**音乐变得稀薄、不和谐，仅保留节奏基底层，营造绝望氛围。
- **迷宫部分：**采用**自适应音乐**。音乐的情绪与密度将根据玩家的“精神压

迫等级”动态变化。

- **压迫等级 1：**极简的环境音景，仅有微弱的风声、水滴声和低频嗡鸣。
- **压迫等级 2：**引入轻微的不和谐弦乐音簇和失真的里拉琴回声片段。
- **压迫等级 3：**音乐变得扭曲、混乱，加入心跳声、密集的耳语声，形成强烈的心理压迫。

6.1.3 主题旋律设计

- **俄耳甫斯与欧律狄刻的爱情主题：**一段优美、悲伤但充满希望的里拉琴主导旋律。该主题将在人间序章、说服冥王冥后以及成功结局中完整出现，并在游戏过程中以碎片化的变奏形式贯穿始终。
- **冥界主题：**一段低沉、充满压迫感的管弦乐与合唱旋律，用于冥界公共区域，象征不可动摇的死亡法则。

6.2 音效需求

6.2.1 环境音效

- **冥河渡口：**缓慢的水流声、船桨划水声、亡灵低沉的啜泣与叹息声。
- **地狱门：**刻耳柏洛斯沉重的呼吸声与咆哮声、锁链拖拽声、岩石摩擦声。
- **真理田园：**空旷的风声、无数亡灵如同风吹过麦穗般的沙沙低语声。
- **回归迷宫：**玩家自己放大的脚步声、水滴声、岩石碎裂声、以及随着循环次数增加而逐渐清晰的**误导性音效**（如虚假的脚步声、远处的呼唤声）。

6.2.2 交互音效

- **里拉琴演奏：**
 - **核心拨弦声：**录制高质量、多动态层次的里拉琴真实拨弦音效，作为玩家操作的基础反馈。
 - **判定音效：**“完美判定”时音色清亮且带有神圣的和声泛音；“良好判定”音色正常；“失误判定”则为琴弦崩断般的刺耳噪音。

- **界面交互：**所有菜单操作、选项切换的音效应使用经过处理的琴弦拨动声、石块摩擦声等，符合游戏世界观。
- **异常点触发：**每个“异常点”被识别时，应伴有一个独特的、细微的声学线索，如一个反向的钟声、一段扭曲的音乐盒旋律等，以引起玩家注意。

6.2.3 特殊音效

- **回头警告：**当玩家视角接近违规阈值时，触发频率逐渐加快的低沉心跳声与玻璃出现裂纹的音效。
- **违规回头：**瞬间的、巨大的钟鸣碎裂声与欧律狄刻的惊呼声混合，随后所有声音被拉长、扭曲并归于寂静。
- **情感迸发：**触发时伴随一道神圣的钟声与逐渐升高的合唱人声，带来强烈的情绪升华。

6.3 配音需求

6.3.1 配音风格与语言

- **风格：**采用戏剧化、史诗感的表演风格，语调庄重而充满情感，符合神话故事的基调。
- **语言：**所有角色均使用标准普通话进行全程配音。冥界中的幽魂回响（记忆碎片）可采用带有空灵混响效果的中文环境人声或低语。

6.3.2 角色配音要求

- **俄耳甫斯：**声音应富有磁性，充满诗人气质。从最初的坚定、悲伤，到迷宫中的怀疑、挣扎，最终在回头时爆发出的绝望与悔恨，需要有极强的情绪跨度。
 - 示例台词（迷宫）：“光……就在前面！可是……欧律狄刻，为什么我感觉不到你的气息？”
- **欧律狄刻：**声音温柔、清澈而脆弱。在迷宫中，她的台词极少，仅限于关键时刻一声充满担忧的呼唤，或在结局时一句充满悲剧美感的告别。
 - 示例台词（回头瞬间）：“永别了……我的爱人。”
- **哈迪斯：**声音低沉、威严、带有回响，充满神性的压迫感与不容置疑的权威。

- 示例台词：“凡人的琴声，撼动了冥殿的寂静。但情感终将泯灭，唯有法则永恒。”
- 泊尔塞福涅：声音柔和但带着神性的疏离感，语调中应能听出怜悯与无奈的复杂情绪。
 - 示例台词：“你的琴声，让我忆起了人间的谷物芳香……记住，信任，是比爱更沉重的诺言。”
- 卡戎：声音沙哑、干涩、冷漠，语速缓慢，仿佛数个世纪未曾开口。
 - 示例台词：“渡资……你的渡资呢？没有奥波勒斯，便只能与遗忘为伴。”