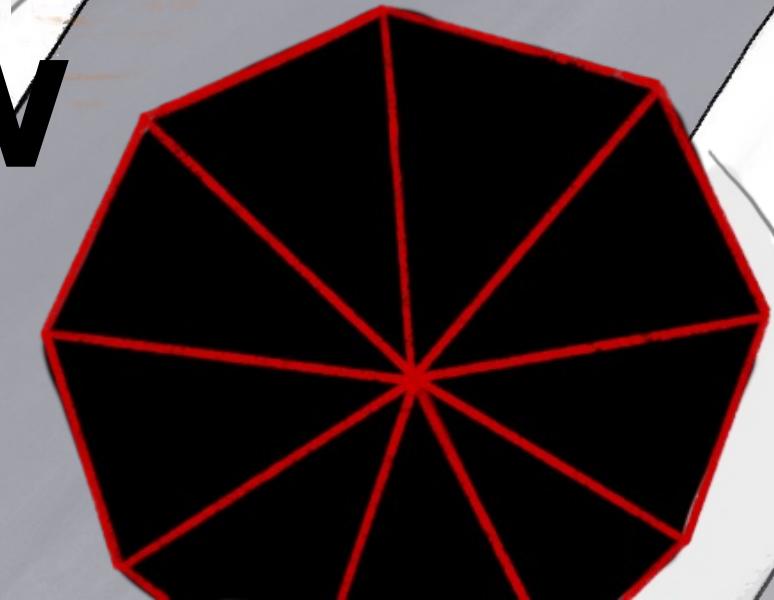


PEOPLE DON'T KNOW

2022.3 - 5

Group Work / PM, Design, UI



People Don't Know

- 2022 China University Student Game Awards



Basic Information

Title: People Don't Know

Platform: Windows

Engine: UE4

Feature List: adventure, psychological horror, story rich, puzzle

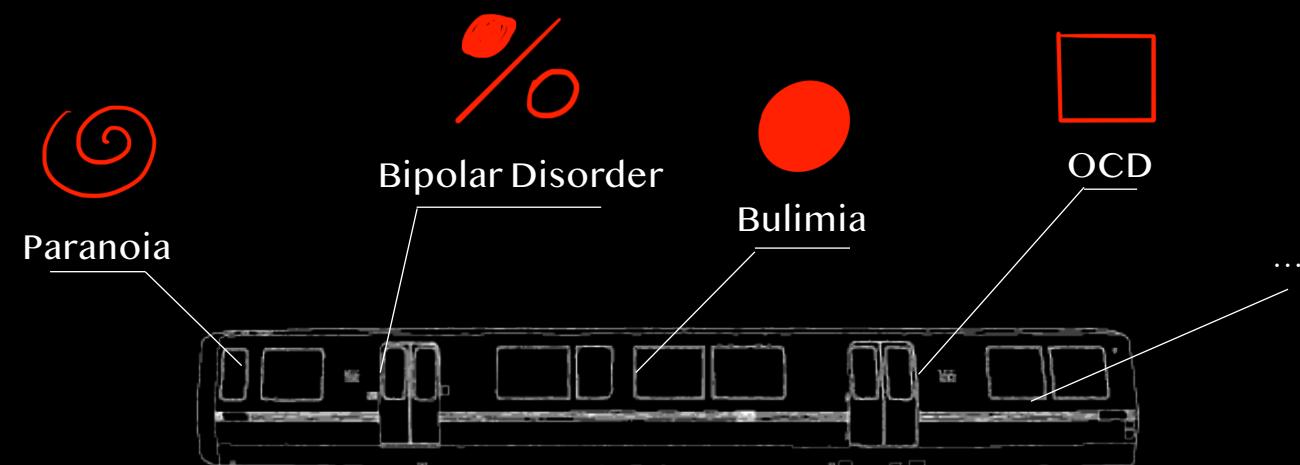
Background

A man is suddenly grabbed into a train by a stranger who threatens to cure him. On this speeding train, everyone claims to be a doctor. However, he discovers that they all have incurable diseases and painful pasts.

What happened on that train?

There are totally 12 doctors on the train. All of them suffer from various mental diseases, which are rarely understood by others. Instead of being judged by the society, they decide to cure those who claim to be normal.

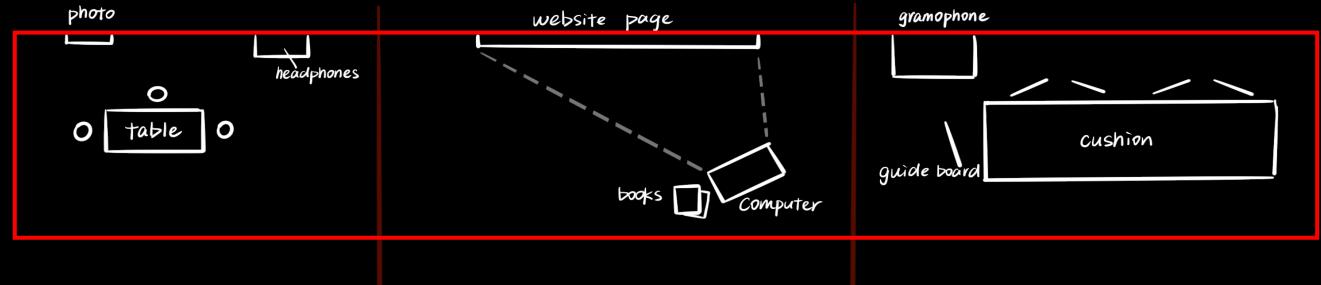
They believe, making the normal people experience exactly what they have been through, is a good way to transform them.



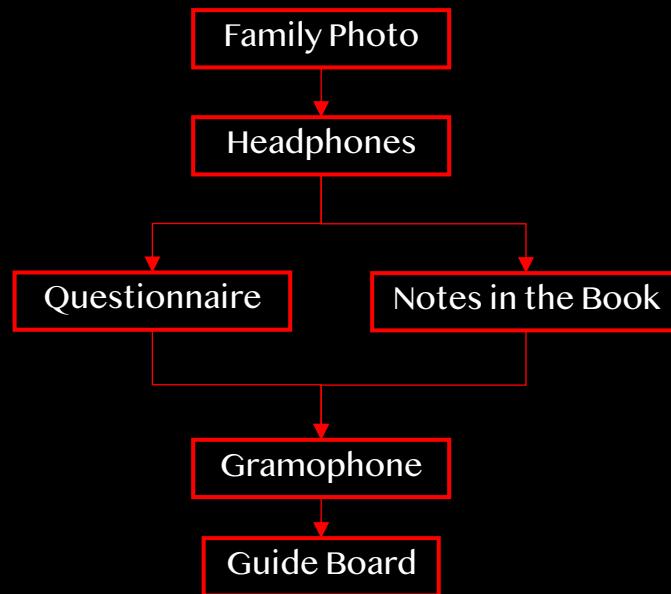
Game Level Design

There are totally 12 levels, corresponding to 12 doctors. Player needs to find out what has happened on the doctor in each coach.

First Level



Puzzle Structure



Childhood
One easy puzzle. Both objects give information about the doctor's lonely childhood.

Teenager
Harder puzzles. The player needs to find the potential relations between the questions and objects mentioned in the book.

20s
The layout looks wired, indicating the doctor's mental disease is getting worse. Player needs to solve all the puzzles.

UI design



Medical records system, includes doctor's basic information and photo.

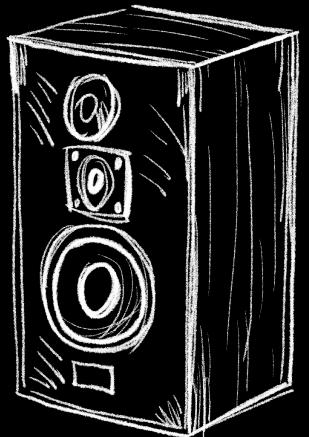
Each puzzle hints at a part of the doctor's experience and completing the puzzle will unlock the corresponding story.

The doctor's photo will also gradually show the characteristics of the disease.

Two Perspective

Player can see two stages in one scene, normal and diseased. In normal stage, the game scenes are similar to the real ones.

While in diseased stage, the objects in the scene all change according to the disease corresponding to the level.



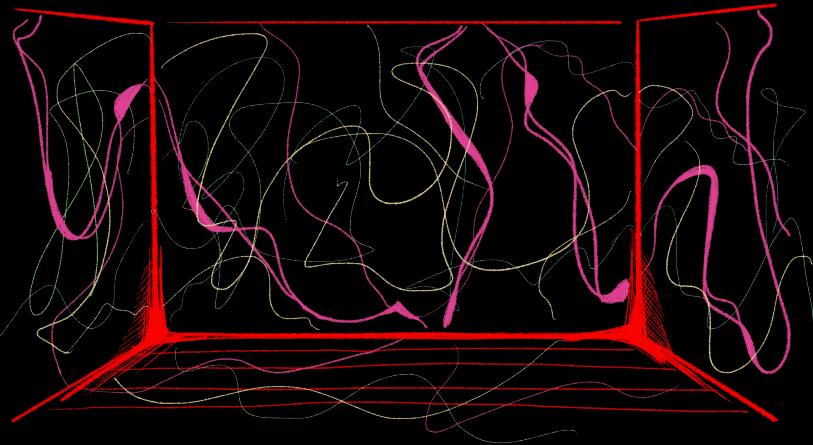
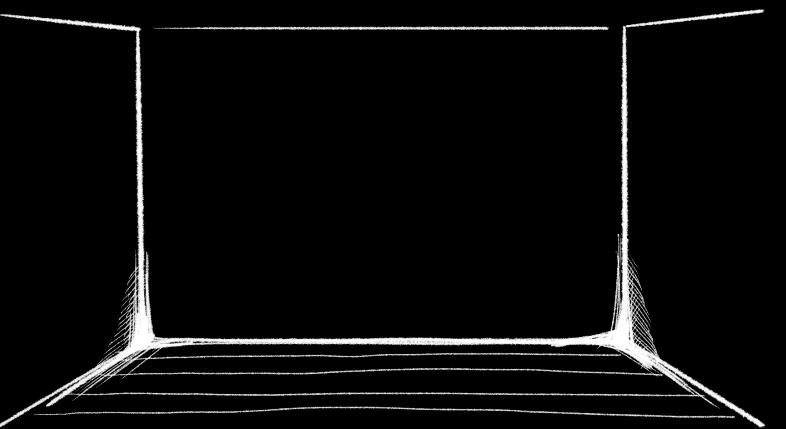
Normal



Sick

The stereo in the scene is placed on the father's place at the dining table. It can have mouth and start yelling as the doctor's father in diseased view.

More Details



The walls of the carriage looks clean in the normal view. However, in the diseased view, the walls of the carriage are covered in watercolours, suggesting the rich inner world of the paranoid patient



In the bulimia level, the food in the normal view will rot in the diseased view. And the amount of food has also increased.

Character Design



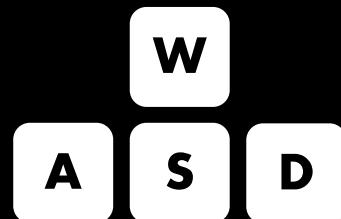
The protagonist undergoes a huge transformation in the twelve carriages. He used to be a stubborn, stereotypical person about mental illness. After being caught in the train, he learns about the twelve psychiatrists through his contact with their stories and his mentality changes

Appearance

- Messy hair
- Nightwear
- Stripes of the hospital gown
- Slippers

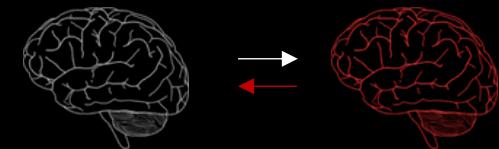


Controls



Move around in the scene

Check or automatically
carry the clicked items



Switch between two stages
carrying same items

Production Process



Procreate

Conceptual design by hand in the early stages of project development
Determine frame size, camera angle, etc



Blender

3D modelling, reproduction of scenes from design drawings in Blender



UE4

Import the model into the UE and develop using blueprint based on the level logic table

Game design document

No.0 郁症医生*	
*基础信息	
性别：女 年龄：25岁 家庭成员：父亲是建筑工人，母亲是公司职员，哥哥有精神障碍，患有抑郁症，精神状态时好时坏。 母亲是小学教师，性格开朗，热爱教育，但对父亲的批评较为敏感。 母亲在怀孕期间，患上了抑郁症，导致孕期体重增加，从而影响了胎儿的生长发育。	
人物经历	
宋晓波出生在一个普通的家庭。她的父亲是建筑工人，母亲是公司职员，哥哥患有精神障碍，患有抑郁症，精神状态时好时坏。 宋晓波出生后，她的父亲因为工作原因，长期在外，无法陪伴她成长。她的母亲虽然工作繁忙，但一直非常关心她，努力照顾她。她的母亲在怀孕期间，患上了抑郁症，导致孕期体重增加，从而影响了胎儿的生长发育。 宋晓波在成长过程中，经常受到父亲的批评和忽视，这让她感到孤独和无助。她的母亲虽然辛苦工作，但一直尽心尽力地照顾她，给予她温暖和支持。她的哥哥也常常陪伴她，给她带来快乐。	
与精神病合住父亲人！	
宋晓波在成长过程中，经常受到父亲的批评和忽视，这让她感到孤独和无助。她的母亲虽然辛苦工作，但一直尽心尽力地照顾她，给予她温暖和支持。她的哥哥也常常陪伴她，给她带来快乐。	

People Don't Know	
叙事类解谜游戏	
内容概述	
一款讲述着许多精神病患者和正常人“患者”的列车在车厢上癫痫，列车一共有十二节，每节带有一种精神病患者，并且一位对应的医生以及精神病患者或者医生进行治疗。玩家需要从【第十二号】车厢到达【第一节】车厢，最终解开并治疗。这款游戏一定适合对正常世界不再充满信心的人。	
关卡设置（墨迹为实际设计开发状况）	
1. 疾病 2. 疾病 3. 疾病 4. 疾病 5. 疾病 6. 疾病 7. 通常病（暴食） 8. 暴力倾向 9. 暴力（攻击） 10. PTSD 11. 恐惧症 12. 人类狂魔	
游戏玩法	
1. 游戏开始，玩家进入车厢内治疗。 2. 玩家需要根据车厢内出现的病人类型，通过治疗师治疗病人，将其在正常视角下治疗，从而改变医生脸部，使治疗师恢复正常。 3. 游戏过程中，玩家需要治疗各种类型的病人，包括精神病人、正常人、动物等。 4. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 5. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 6. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 7. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 8. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 9. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 10. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 11. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 12. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。	
美术风格	
1. 墨迹式：暗黑、压抑、神秘。 2. 墨迹式：暗黑、压抑、神秘。 3. 墨迹式：暗黑、压抑、神秘。 4. 墓碑风：神秘、恐怖。 5. 墓碑风：神秘、恐怖。 6. 墓碑风：神秘、恐怖。 7. 墓碑风：神秘、恐怖。 8. 墓碑风：神秘、恐怖。 9. 墓碑风：神秘、恐怖。 10. 墓碑风：神秘、恐怖。 11. 墓碑风：神秘、恐怖。 12. 墓碑风：神秘、恐怖。	

叙事类解谜游戏	
内容概述	
一款讲述着许多精神病患者和正常人“患者”的列车在车厢上癫痫，列车一共有十二节，每节带有一种精神病患者，并且一位对应的医生以及精神病患者或者医生进行治疗。玩家需要从【第十二号】车厢到达【第一节】车厢，最终解开并治疗。这款游戏一定适合对正常世界不再充满信心的人。	
关卡设置（墨迹为实际设计开发状况）	
1. 疾病 2. 疾病 3. 疾病 4. 疾病 5. 疾病 6. 疾病 7. 通常病（暴食） 8. 暴力倾向 9. 暴力（攻击） 10. PTSD 11. 恐惧症 12. 人类狂魔	
游戏玩法	
1. 游戏开始，玩家进入车厢内治疗。 2. 玩家需要根据车厢内出现的病人类型，通过治疗师治疗病人，将其在正常视角下治疗，从而改变医生脸部，使治疗师恢复正常。 3. 游戏过程中，玩家需要治疗各种类型的病人，包括精神病人、正常人、动物等。 4. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 5. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 6. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 7. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 8. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 9. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 10. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 11. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。 12. 玩家治疗病人时，需要将治疗师的脸部调整为对应病人的面部，从而治疗病人。	
美术风格	
1. 墨迹式：暗黑、压抑、神秘。 2. 墓碑风：神秘、恐怖。 3. 墓碑风：神秘、恐怖。 4. 墓碑风：神秘、恐怖。 5. 墓碑风：神秘、恐怖。 6. 墓碑风：神秘、恐怖。 7. 墓碑风：神秘、恐怖。 8. 墓碑风：神秘、恐怖。 9. 墓碑风：神秘、恐怖。 10. 墓碑风：神秘、恐怖。 11. 墓碑风：神秘、恐怖。 12. 墓碑风：神秘、恐怖。	

Practical results

