



游戏开始界面

游戏实机截图（走廊1）

游戏实机截图（走廊2）

PROJECT: 《ABYSS深渊号》

个人独立项目（本人负责策划，程序，美术）

引擎：Unreal

项目时常：2个月

游玩时常：15分钟

游戏实机预告：

<https://www.bilibili.com/video/BV13BfAYDEkF>

资源包：<https://www.fab.com/listings/2fd6013d-9b55-4010-823c-e51b0da50fb3>

在这款**第一人称步行模拟器**游戏中，你将扮演一位专业潜艇事故调查员，登上神秘失联的“深渊号”潜艇，展开一场深海中的孤独探索。潜艇外壳毫发无损，船员却无人生还。随着你逐步揭开线索，潜艇内部那段由幻觉引发的疯狂真相将会逐渐浮现。

游戏灵感源自《Gone Home》，但加入了恐怖元素，专注叙事探索、氛围营造与心理悬疑。

本项目的设计目标是给玩家带来：

孤独，惊悚，遗憾，压抑的情感氛围。

我希望玩家能通过自己的探索，逐步沉浸在“深渊号”被遗弃的幽闭氛围中，并在引人入胜的故事中思考：当面对极端环境与权力诱惑时，人类应如何对待他人，又该如何自处。

调研



《层层恐惧》Steam商店封面



《回家》关卡参考图源：
gamefags.gamespot.com

项目灵感与设计参考

在启动该项目前，我以《回家（Gone Home）》和《层层恐惧（Layers of Fear）》等优秀的第一人称叙事探索游戏为蓝本，致力于打造类似的故事体验与沉浸感，并具体参考了这些游戏的地图结构和关卡设计理念。

在环境与氛围营造方面，我则希望还原《潜源症（Barotrauma）》中潜艇空间那种幽闭、压抑的环境感受，以及身处深海面对未知时逐渐放大的恐惧情绪，从而强化玩家探索时的紧张感与代入感。



《潜源症》Steam上面封面

剧本

灵感来源：富兰克林探险队事件（英国在神秘失联的潜艇“深渊号”上展开调查，该潜艇外壳完好但船员全部离奇死亡。玩家会在探索过程中逐渐探险船“恐怖号”和“有名号”在富兰克林爵士带领下探索北极海域时神秘消失的历史事件）

故事背景：玩家在游戏中扮演专业的潜艇事故调查员。玩家回逐渐认识四个角色：早年受人尊敬的船长，正直的医生，年轻热血的下士，和沉默寡言的电工。通过角色留下的纸条，墙上的海报和具有录音功能的对讲机，玩家发现有什么恐怖的存在正在追逐船员，而他们正是为了躲避那个存在才去不断偏离正确航向，不断下潜。然而，玩家可以从医生的医疗记录中发现船长因为无法接受过去的失败而导致的精神问题产生了心理幻觉，为了从独裁者手中拯救船员，医生试图通过使用镇定剂来暗杀船长，但是最终被发现并且被船长杀死，下士因对船长的崇拜落空而自我牺牲，船长也最终自杀。孤身一人的电工最终为玩家留下了进入潜艇的通道，希望真相可以被发掘。

迭代过程：一开始该项目并无具体剧本，而是对每个房间有个粗略的“氛围”印象，初衷是用“不讲明”的线索来塑造神秘感，试图从多个方面为玩家拼凑出一个未知惊悚的探索氛围，让其自行拼凑真相；但是被反馈故事线索过于隐晦，角色形象模糊，物品交互设计无从下手；第二版明确角色设定和角色之间的关联；在保留探索与解密自由的同时，确保玩家能够体验到连贯且清晰的叙事脉络。

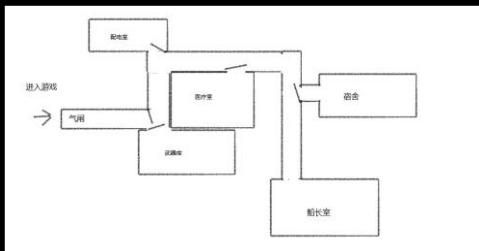
地图设计

地图经过了几个版本更迭，初版房间过于宽松，缺乏真实潜艇感，反馈指出沉浸感不足。第二版将空间拉长，房间更逼仄，更符合潜艇结构，增强了孤独与压抑的体验。

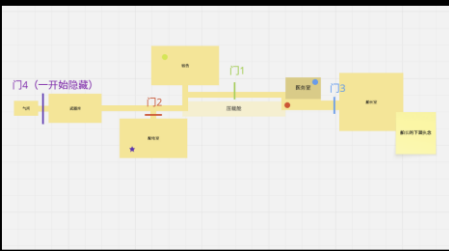
从整体流程、时长与关卡体量等多维度考虑，本作地图由五个房间和曲折走廊构成，每间密室都承载着一位角色的故事。

玩家进入潜艇后，首先来到气闸舱：这里负责交代了游戏世界观和玩家的身份，通过基础操作教学与简单互动引导玩家迅速融入环境。随着水闸开启，玩家被带入武器库与宿舍区域，散落的杂乱物资会告诉玩家这所潜艇依然遇难，在前往宿舍阅读下士的一束并且拿走钥匙后，玩家来到配电室。通过墙上记录和碎片化线索，玩家会意识到下潜并非唯一出路”，以及电工与船长之间隐藏的秘密。打开电闸后，玩家得以进入医疗室，这一阶段是故事高潮前的最后铺垫，通过医生留下的手稿与病历，玩家意识到到船长因无法释怀过去失败而产生的精神压力催生了幻觉。最终，玩家手握钥匙推开船长室的舱门，最终目睹了自尽的惨状；

随后，随着逃生倒计时的启动，玩家必须在时限内撤离。



一版地图



二版地图：整体房间变得细长，更有“潜艇
范儿”



Blockout



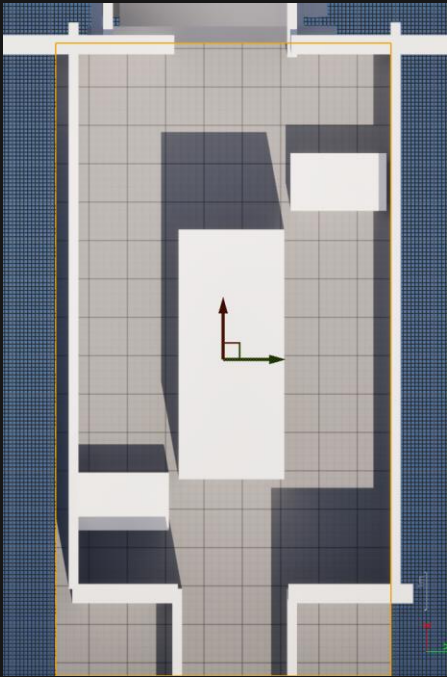
游戏内俯视图

关卡设计（武器库）

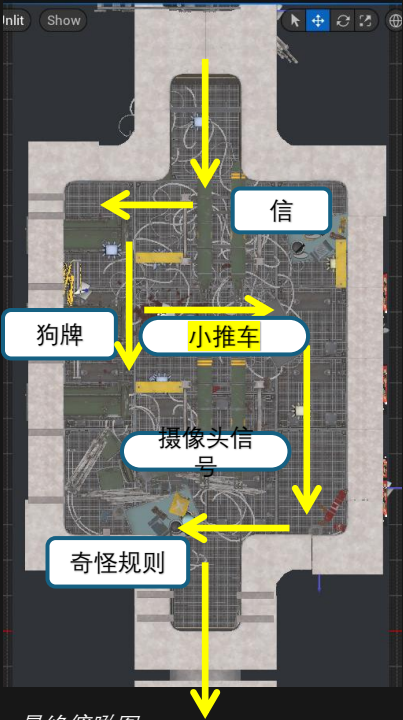
“武器库”作为玩家正式进入的第一个房间，其设计目标有两点：一是营造压抑、孤独的情绪氛围；二是塑造一种“必须下潜”的执念，以及一个追逐潜艇的神秘存在，为后续剧情的反转埋下钩子。

该房间包含五个可互动的物件，互动线索分散在各处：医生写给下士的信、藏在鱼雷发射管中的狗牌、必须被推走才能通行的小推车、诡异的摄像头信号，以及一组必须遵守的奇怪规则。

“信”作为一个互动物品，用来抛出角色的形象；“狗牌”、“摄像头信号报告”与“奇怪规则”则共同向玩家传递一个信息：这艘潜艇似乎隐藏着某些不对劲的东西。通过多种形式的重复暗示，加深玩家对这一异常感的印象。在房间路线的设计上，我希望玩家即便身处有限空间，也能体验到丰富的流程感。为此，我通过障碍物将房间巧妙分割，引导玩家自然经过所有互动点。同时，设计了“必须推动的小推车”作为交互机制的新手教学，帮助玩家熟悉物品互动的基本操作。



Blockout 俯瞰图



最终俯瞰图



武器库一版灯光



武器库二版灯光



武器库最终画面

灯光&场景设计

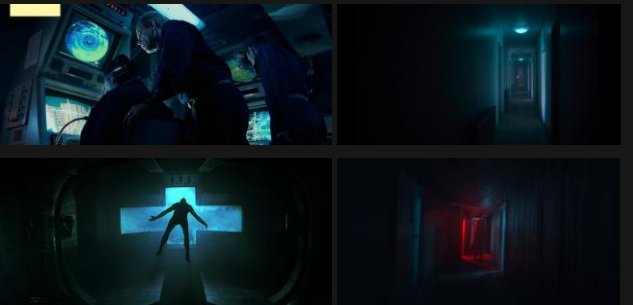
在灯光设计方面，我希望实现三个目标：一是营造整体的情绪氛围；二是引导玩家的注意力，使其自然沿着正确路径前进；三是突出关键的可互动物品。

在色调选择上，考虑到这是玩家进入的第一个正式场景，我希望整体氛围在略显压抑的基础上，仍保持相对明亮、安全的感觉。这样的处理有助于为后续房间的色调转变——向更加危险、紧张的氛围推进——提供视觉上的对比和节奏变化。

本房间中存在两条关键路径：一是左侧桌面上的手电筒与信件，二是右侧通往下一个房间的主路径。我希望两者都能被玩家明显注意到，因此在主色调仍以蓝冷色为基调的前提下，特意为左侧物品添加了对比色的暖黄色光源，以吸引注意并强化道具的重要性。

相较之下，右侧路径则采用聚光灯结合 Lumen 雾效，增强空间层次感和探索氛围，其光照强度略高于左侧黄光，以此在视觉上形成优先级对比。此外，从下一个走廊中隐约透出的微弱红光也在背景中起到了引导作用，为玩家明确地指示出前进方向。

灯光参考图（武器库）



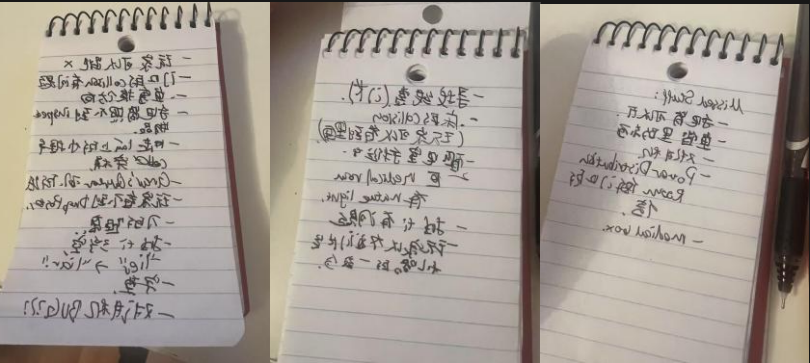
Playtest

游戏制作过程中，通过Excel表格来记录每个游戏元素在叙事，玩法上的作用，以及实现它所需要的资源量；游戏后期通过远程共享屏幕的方式观察测试员实际游玩过程，结合问卷收集反馈，记录Bug并整理玩家意见。

据此评估问题的改进难度，制作问题清单，不断打磨，持续修复中。

1	Location/ Sequence Name	Brief Description of Events	Player Mechanics	第 4 列	
2	开场白	开场介绍游戏背景与玩家 身份目标和主线任务	听着	听着	交代背景
3					
4	打开气闸门	拾起地上掉落的门卡，打 开气闸门	打开气闸门	打开气闸门进入潜艇	将会玩透
5	手电	拾起手电	拾起东西，打开手电	拾起手电	告诉玩家 该位置
6	武器库的海图	墙上的海报，“下沉，下 沉，下沉”	查看海报	四处观察	铺垫
7	武器库墙上的字	墙上刻字，“你知道船长 说了什么”，可以和海报 对照	看看	四处观察	铺垫
8	武器库里的对讲机	可以接收潜艇的对讲机， 随时“指挥”它的出现	播放录音	播放录音	铺垫
9	武器库里的灯光闪烁	灯光在玩家探索时一直闪 烁	/	发现闪烁的灯	铺垫
10	密道门	打开密道门	打开门	打开门，进入密道	让玩家 感到紧张

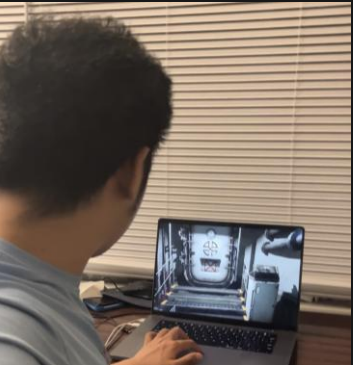
GameDesignMacro



手写记录的玩家反馈问题



问题表格



游玩中的测试员

PROJECT: 《心灵房屋》

三人团队项目（本人负责策划&程序&部分美术）
引擎：Unity
项目时常：2025四月份 – 至今

末日侵蚀现实，唯一庇护所是一栋‘生长’的建筑——它其实是主人格分裂的心灵。四个分裂人格必须收集记忆、扩建房间、抵御疯狂侵蚀，否则每次崩溃都将加速现实末日的到来。

游戏玩法参考了《这是我的战争》《sheltered》等，为生存，策略，城建类型游戏，融合了非线性剧情和独特世界观。

怪诞

荒谬

生存

建造

状态管理



游戏实机截图

调研

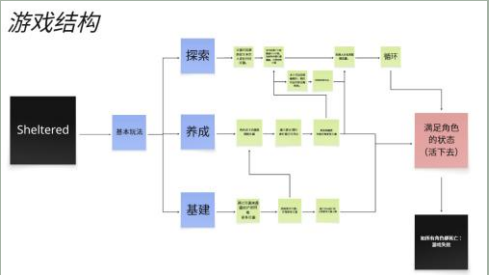


《这是我的战争》截图



《sheltered》截图

在设计之初我希望设计一款以数值循环为主的游戏，我找到了《这是我的战争》和《Sheltered》这类横板生存建造游戏作为参考进行设计，玩家需要一人扮演多角来满足角色们的需求。



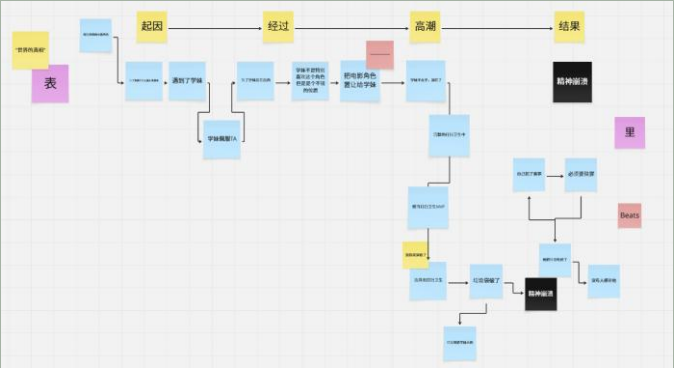
《sheltered》拆解思维导图

通过拆解《Sheltered》之后，我发现这款游戏的核心就在于对数值资源的动态转换。在它的设计中，“水”受到系统的严格管控，会随时间源源不断地补给；玩家的主要任务，就是消耗“水”去进行探险，从而将其转化为食物、金属、药品等多种资源。随后，借助交易系统，玩家还能在不同资源之间灵活互换，用以建造设施、升级掩体，最终满足角色的生存需求与发展目标。

剧本

《心灵房屋》是一个将心理暗喻与建造生存融于一体的叙事生存游戏。玩家扮演“希望”，“坚毅”，“包容”，与“空洞”四个人格化身，他们醒来后发现自己被困在一座破旧大宅中，每个房间都象征着主人的精神世界的一部分。随着他们的探索，他们会遇到一位记忆残缺的白衣人，帮助她重拾记忆。与此同时，四个角色也会遇到一个腐烂的邪恶黑猫，要在它的诅咒和它所带来的“侵蚀”下活下去。最终他们在宅邸的地下室——一个剧院里揭开真相：四个角色都是“白衣人”所分裂出来的情绪碎片，只有一个人格得以存活，最终根据他们选择的不同会迎来最终的结局。

在除此之外，游戏的剧情是通过碎片化叙事和地图环境叙事来讲述的，因为我希望给予玩家足够的自主性和自由度，所以采用非线性的方法来讲述故事，玩家在游戏过程中可以通过“探险”遇到的时间来收集物品，物品描述中会暗示其和身体主任现实世界中的关联，玩家可以通过拼凑细节来逐渐得出世界真相。



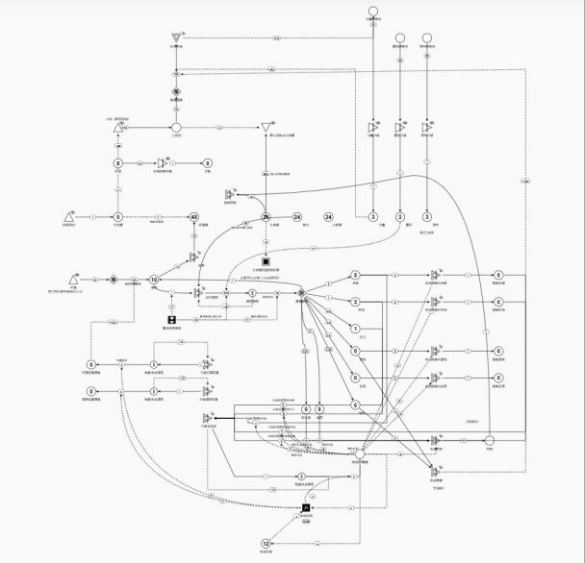
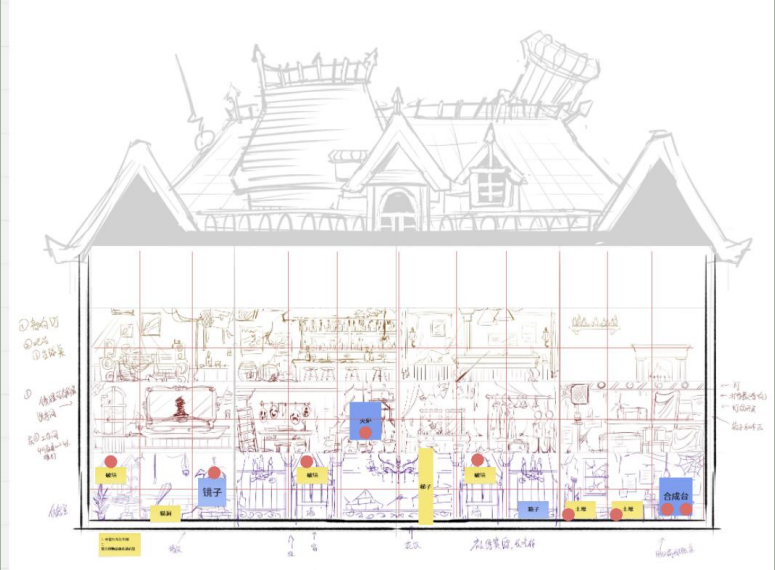
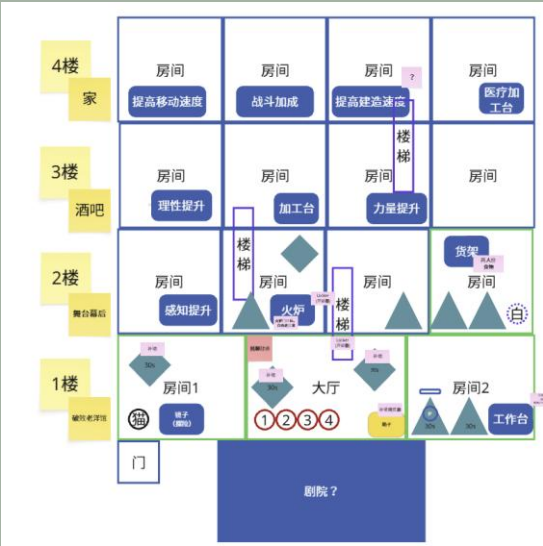
剧本头脑风暴



系统设计

借鉴《Sheltered》的数值系统，我使用 Machinations 平台绘制了一个完整的游戏流程图。在我的设计中，“食物”是被严格控制的核心资源，玩家需要合理指派角色去获取食物；而食物则可用于“探险”，以换取建筑材料（如木板、石块、钉子）。这些材料可以用来升级各类设备，从而提升食物的产出和获取效率。玩家将在这个循环中不断权衡——是将更多食物分配给探险以获取丰富材料，还是优先升级设施以保证长期稳定供应？过度倾斜任何一端都可能导致食物短缺，甚至引发角色死亡。每个角色都有四个数值——生命，饥饿，疲劳，和理智。饥饿会随着时间自动流逝，分配任务会导致消耗疲劳，而其他角色死亡会导致理智崩溃。除了饥饿属性都需要花费建筑材料来建设设备来恢复，这种在资源获取与消耗间的策略博弈构成了游戏的核心乐趣。

为了防止玩家因资源充足而停滞不前，同时也为难度提供动态调整的手段，我引入了“侵袭”机制：每过一天，入侵强度便会加剧，夺走玩家的资源或直接导致角色受伤。建设防御性设施或强化现有装置，则可有效抵御或减轻侵袭带来的冲击，为玩家在发展与防御之间增添更多战术选择。



通过machinations网站设计的game flow

事件	涉及机制
废弃大宅	清理房间（搜刮）
收集物品进入仓库	物品收集
武器合成	简易武器制作
仓库UI	资源管理
建筑升级	设施升级
人物UI	状态管理
温度（？）	剧情设定？
探险地图	探险系统
获得食物	基本资源设定
解锁新房间	推进剧情
文本对话泡泡	呈现剧情的方式
打开仓库	打开仓库UI
右键悬停物品获得解释	右键悬停物品获得解释
找到白衣人	sequence
死亡处理	死亡后debuff

游戏元素列表

地图设计

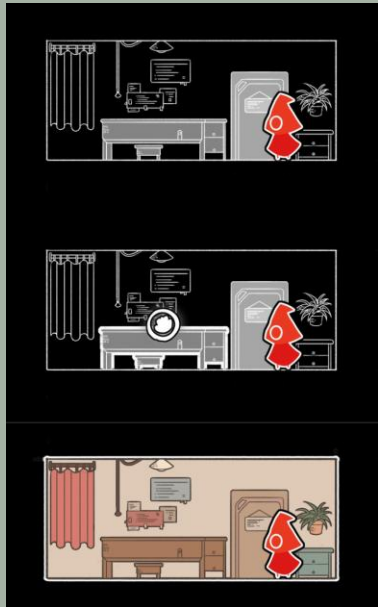
在该游戏中“修复房屋”是一个与主线相关的重要环节，我希望玩家的整体进度是可以和探索房屋的进度挂钩并且牢牢掌控的，所以设定需要解锁的重要设备分散在房屋各个房间内。

玩家进入一个新房间需要消耗钥匙，而新的功能（例如烹饪食物，合成更多材料）会随着房屋的解锁而逐渐开放。每一层楼在视觉上都是独立的主题，一楼是“破旧洋馆风格”，二楼是“舞台风格”，三楼是“酒吧风格”，四楼是“住宅风格”，分别象征着主角内心世界的一个阶段，一步步往楼上解锁象征着主角通过记忆回溯自己的内心。

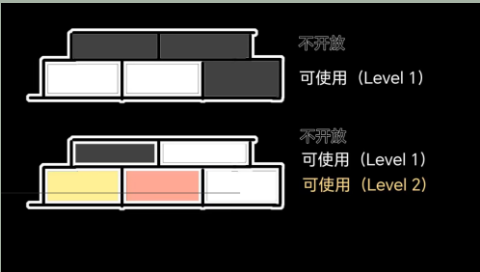
美术设计



《sheltered》截图



美术设计一版图



二版

在第二版的美术调整中，我将房间整体色调压暗，摒弃过于活泼的视觉氛围，同时通过粗细有别的线条、投影与纹理细节，进一步丰富了场景的质感与层次感。角色设计上，我为每位角色都明确分配了一套单独的色系，方便玩家在视觉上迅速区分。以“绿色系”角色“希望”为例，我们在她的的服装上填入了墨绿色，以提高整体辨识度。

参考

在美术设计方面我希望参考《勇敢的心》的以线条和平面感为主的2D风格，通过饱和度和明度差异来区分前中后景，来提升对可互动物体的识别度。我希望整体风格是怪异荒诞的，类似《僵尸新娘》中头部比例大，四肢纤细的风格，这样子可以满足剧本中对超现实感的需求。

一版

在初版设计中，整体视觉效果未能达到预期：场景道具与角色形象过于扁平、卡通化，难以支持玩家在游戏中通过放大、缩小视角来细致观察房间细节。鉴于单间环境需要具备足够的完成度与层次感，我决定强化画面质感与立体效果。此外，游戏核心强调策略求生，过于轻松的卡通风格容易让玩家误判游戏类型，从而削弱紧张氛围和策略深度。因此，新一版将朝着更具质感、富有层次的艺术风格调整，以配合玩法核心，并确保视觉与机制相辅相成。



美术设计二版图



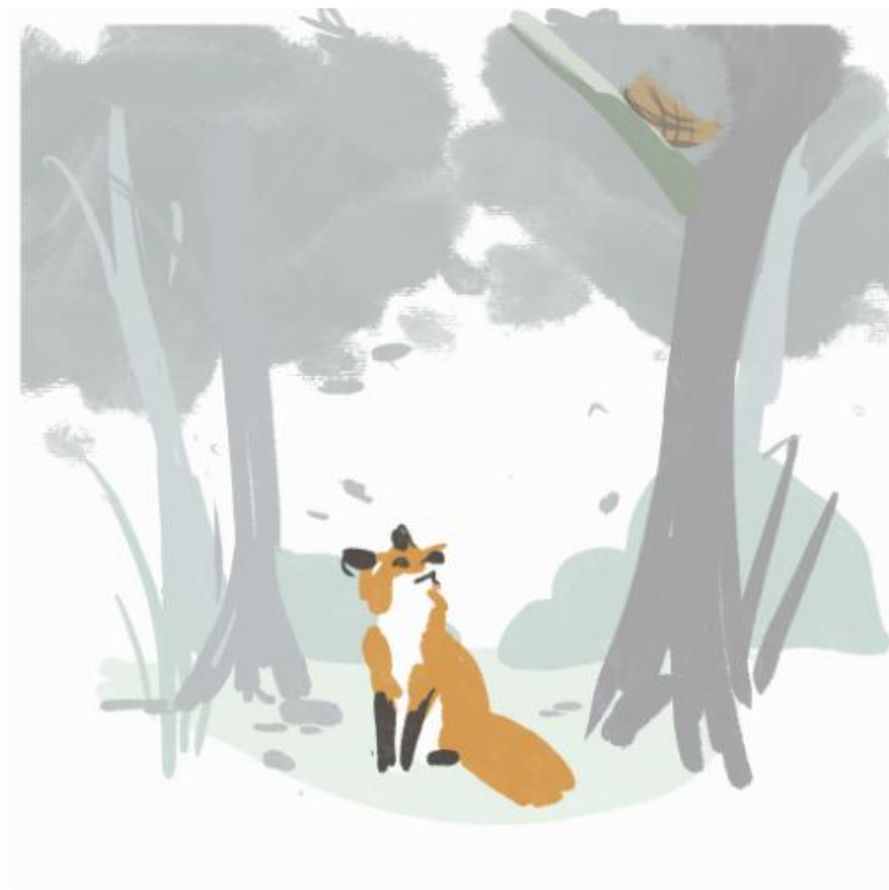
角色参考图（图源网络）



《僵尸新娘》截图



过程图



A soft tweet echoed through the forest.

(...)

PROJECT:

《一只狐狸的冒险》

二人团队项目（本人负责策划&程序&美术&文案）

引擎：Twine

项目时常：2个月

《一只狐狸的冒险》是一款基于 Twine 平台开发的互动文字冒险游戏，玩家扮演一只追求成长的小狐狸，通过完成一系列善恶抉择与冒险，收集象征能力与品质的尾巴，从一无所有逐步修成狐仙。

游玩链接：<https://epiphy.itch.io/a-foxs-advanture>

童话

可爱

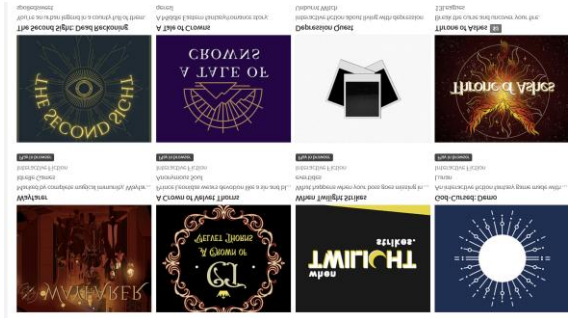
故事

抉择

调研

该项目是一个校园课程项目， 要求以“twine”为引擎制作一款游戏。“Twine”是一款非常擅长制作类Choose your own adventure类的引擎， 简易上手但是具有一定局限性， 所以我希望制作一款最适合用此引擎来制作的游戏。

在Itch上， 有非常多该类型的游戏， 最终通过参考我希望制作一款10分钟以内的文字探险小说， 以剧情和美术作为卖点。因为目标是10分钟的体量， 我意识到该流程内无法通过建立庞大世界观或者铺展硬核玩法， 所以我希望建立一个轻松向的游玩体验。我在制作该项目前体验过《ENDLING》这个游戏， 其以狐狸为主角以哀伤的氛围聚焦于人类和野生动物之间的冲突。我希望复刻并改进这个体验， 但是以一个更温柔和具有童话色彩的角度。



调研中查看过的Twine所制作的文字类游戏



《ENDLING》Steam 商店封面

核心机制

本游戏的核心机制由**选择决策**、**体力值**和**道具运用**三部分构成。玩法流程虽然是线性的， 但分支结构采用树状分支， 让玩家在关键节点做出决定， 并最终迎来三个不同结局。

- **选择决策**： 玩家将在故事中面对多次选项， 每一次选择都意味着不同的分支走向。分支结构清晰呈现为树状流程， 让整个线性剧情承载多种可能。
- **体力值管理**： 主角小狐狸拥有“体力值”属性， 执行帮助他人或探险行动会消耗体力。若体力耗尽， 后续关键事件可能无法触发。为了让玩家的抉择更具意义， 我在流程中加入了轻量级的恢复机制： 例如在“苹果树”支线事件中， 玩家可选择多吃一个苹果， 仅用于恢复体力， 不影响主线剧情。
- **道具运用**： 在完成正确选择后， 玩家将获得功能性道具， 用以在后续事件中绕过部分体力消耗或解锁特殊选项。

通过以上三种要素的结合， 玩家被鼓励在有限资源与分支剧情之间平衡取舍， 提高了重玩价值， 鼓励玩家在选择时进行思考。



游戏选择分叉图



What a delicious little bird she would make...
If only I could have a full feast!
But I wish to become a celestial being.
If I were to save her, I might end up exhausting myself instead.
Oh, what a difficult choice this is!



游戏内截图： 一个涉及选择的片段



道具： 水果



道具： 黄金羽毛

视觉设计

在美术创作上，我的目标是兼顾效率与氛围营造。鉴于美术工作均由我一人完成，我选用了高饱和度的纯色块配色，并搭配大面积白色留白，借鉴传统中国风景画的画法，使白色成为背景，以简练的线条和色块快速绘制出画面主体。这种配色与留白的结合能够突出童话故事轻盈与纯真，并且在缺乏复杂细节的情况下，营造出类似儿童画般的童趣质感。



游戏内1-4章的配图

剧情

该游戏的剧情风格参考了民间童话，其核心主旨是“善有善报，恶有恶报”，主角狐狸踏上了以成仙为目的探险，其目标是获得7条尾巴变成神仙（一开始设定是9条尾巴，但是因为流程过长删减成7条），狐狸会在一路上遇见不同的奇遇，若做出正确的选择则会获得尾巴。如果玩家做出了所有正确选择则会触发好结局。

该游戏一共有六个角色，每个角色的难题都象征着一个品质的考验：

- 小狐狸（玩家角色）**：自身选择确定命运。
- 受伤的小鸟**：象征善良抉择的角色，通过救助它可获得魔法羽毛。
- 沼泽中的小鹿**：象征着勇气抉择的角色，需要玩家在冒险中付出能量进行救援，帮助成功后会赠予特殊道具鹿角。
- 猴子长老**：象征着诚实抉择的角色，迷宫的守护者，依靠自己的力量通过迷宫后获得尾巴。
- 花仙**：象征着报恩的角色，枯萎花田的守护者，玩家帮助其恢复花田后，花仙给予特殊奖励。
- 猎人**：最终考验的引诱者，象征着忠诚的角色，会询问玩家是否加入人类，如果加入则被陷阱所害。



狐狸



小鸟



小鹿



猴子长老



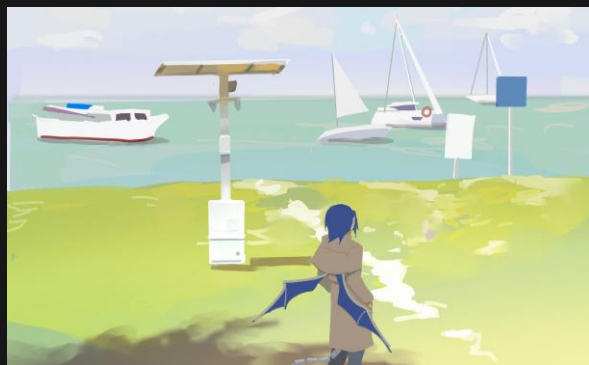
花仙



猎人

其他作品

动漫风格插画



3D资产制作

