

# 墨与信

小组: **One & Only Studio**

日期: 9/22/2022

游戏设计及制作: Ezreal Song

游戏策划: 彗星攘月

游戏美术 (人物&物品): 鸭胃

游戏美术 (人物&UI): 束言

游戏美术 (3D 美术&模型): 十行

游戏程序: 冰鑫

游戏程序: MORS

游戏音乐: DylIn

## 目录

游戏简介(2 sentence Pitch) & 详细介绍(2 Minute Pitch) .....	3
项目概述 .....	3
游戏核心玩法 .....	4

游戏世界观 .....	4	
游戏流程简介 .....	5	
游戏玩法总览 .....	4	
游戏安装指引 .....		
4                      移动与视角控		
制 .....	4	武器与道
具的类型 .....	5	武器
与道具的使用 .....	5	死
亡机制 .....	6	
美术设计与方向 .....		
7                      环境与关卡设计总		
览 .....	7	人物设
计 .....	7	
UI/菜单 .....		8
时间表/里程碑 .....		9
团队简介 .....		10
游戏现存问题以及迭代规划 .....		11
现存问题 .....		
11		
迭代计划 .....		11

## 项目概述:

### 游戏核心玩法:

《墨与信》是一个 3D 障碍闯关游戏，玩家需要在时间限制内通过 不同元素构成的障碍，为了顺利前进，玩家需要抓住正确的时间点采取行走、跳跃以及和其他与场景中的字进行互动的动作。玩家主要需要和“勾”“升”两个字进行互动，其中“勾”字可以变成供墨滴摆荡的绳索，“升”

字可以将墨滴抛到墨滴期望前往的位置，两个字会在墨滴的旅途中给它提供很大的帮助。

### 游戏世界观:

一个十七岁的男孩正在给他喜欢的女生写信，忽然笔不在出水了。他把造成笔不出水的小墨水人甩进了废纸篓当中。这个顽皮的小墨滴就是我们的主角，而游戏舞台在废纸篓的内部。墨滴需要借助墨水变成的“字”朋友们的帮助，穿越废纸与其他废弃物构成的障碍，成功找到它的墨水朋友，并想出办法排解朋友孤身一人呆在废纸篓某处黑暗角落的悲伤。而两位最终重聚的墨滴最终也变成了字，他们组成的词语被写信的小男孩看到，并无心地影响了小男孩写信的心境。

## 游戏内容:

### 游戏简介(2 Sentence Pitch):

这是一款第三人称的横板闯关类冒险模式。在本游戏中你将扮演被寄信者(NPC)从钢笔甩出去的一滴墨水人，在冒险的途中揭开寄信者与收信人背后的故事。

### 详细介绍(2 Minute Pitch):

【开场动画】

环境：简朴的书房，光线明亮。废纸篓紧紧挨着书桌摆放。

墨滴挨在兄弟们中间安详地睡着。它突然感觉有一股奇怪的吸引力把自己往外抽（笔尖），惊醒之后惊恐地努力扒住四周防止自己被抽出去。（镜头一转）写信人正伏案书写，突然笔不出水，写不了字了。疑惑的写信人甩了甩笔，将一滴墨水甩进了废纸篓（我们的镜头跟随在空中手舞足蹈的墨滴）。（背景里写信人继续写作）

进入游戏场景，墨滴扭动一下身子，开始观察新环境。开始游戏。开局内的一段时间里，可以给墨滴一个场景俯瞰整个废纸篓世界。

游戏玩法：类似 **3d** 马里奥、茶杯头的闯关游戏。引导玩家将目标设定为到达终点。会提供给玩家一个箱庭场景进行探索，玩家可以与各类地形斗智斗勇。

关卡设计（初设）：

一个废纸篓，中心插着一卷由多根橡皮筋固定住的画/海报，中心的纸筒起到了把第一关地图划分为圆环形的作用。整体的风格类似于<来自深渊>的深渊外围城镇，只不过屋顶是纸质的（不需要用纸搭房屋，从上方观察给人一种鳞次栉比的感觉即可）。

第一关是一个圆环型地图，墨滴在最上层绕了一个圈找下去的地方。

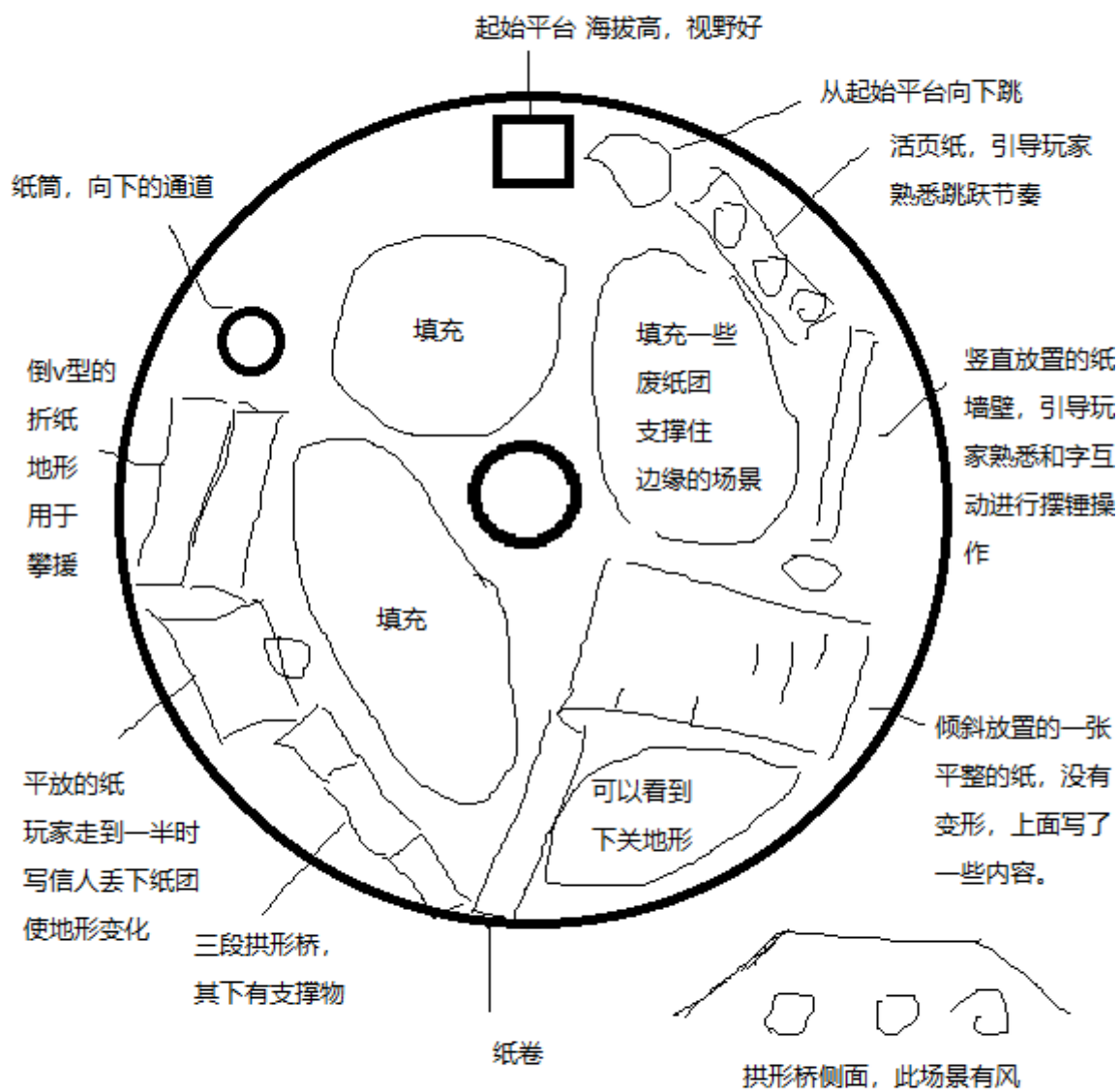


图 1

第一关的起点是一个透明塑料膜构成的小平台。（装一些小型物品的透明塑料袋）

第二关是一个下降型的地图，墨滴在危险的地形进行速降。

最终关卡：先会有一段回顾前几关出现的机制的迷你箱庭探索，然后进入最终场景。

最终场景：一张平放的信纸，大部分字是睡着的，只有没写完的那部分在因为残缺而哭泣。

### 【结束动画】

墨滴到达终点之后，写信人会有机会重新发现 **ta** 的第一封信。（可以让猫咪把废纸篓推倒，也可以自己绊倒，或者是内心 **ba** 然的想法让他想回望过去）读过最初的信之后，写信人会选择 **ta** 第一封信（墨滴的终点）写的内容发送给收信人。

可用地图范式（初设）：

纸卷：通道

一张中间对折的纸，呈 **V** 形放置：类似峡谷，**V** 形底端可以是死亡地形（可是是因为坠落高度而死亡），引导玩家从上方左右弹跳通过。

竖直放置的纸飞机：形成一个三角形的平台，平台会上下晃动，玩家需要注意走位以免从平台上落下。（可不用三角形，四边形折纸亦可）

倒 **V** 型对折纸张：靠近倒 **V** 顶端有字可以拉，玩家需要荡秋千通过。

扰动空气：固定时间间隔向固定方向吹的风，如果与墨滴移动方向相同，会使它加速，相反则减速甚至往反方向移动。

吸墨纸：放在倒 **V** 形等地图下方，玩家触碰到则会被吸收。（死亡地形）（具有强吸收性的纸。纸质松厚而柔软。具有良好的多孔性和吸收性。整饰程度低。强度较小。用破布浆、棉短绒浆、化学草浆、机械浆，不施胶，在造纸机上抄造而成。可供书写时吸干刚写完字的手稿、信件和签名上过多的墨水之用。）

撕开的正方形：会变成一个跳板，弹跳太多次会从中滑落。

纸卷：从平放的纸卷外部上方走过，纸卷会变形，产生弹簧的效果，玩家需要维持平衡避免滑落。可将两条纸卷上下平行放置，上方纸卷有字可以拉，帮助玩家保持平衡。

斜放的纸卷、纸条：一条加速通道，可让纸张折叠形成挡板，惩罚加速过快的玩家。

活页纸活页侧边缘：玩家需要跳过一个一个小孔，可以和扰动空气搭配增加难度。

呈拱桥形放置的纸：走在上面类似平地，进行跳跃或者碰撞则会形变，像弹力不强的弹簧，可在路途中设置障碍物，并惩罚碰到障碍物的玩家。（可以是不严厉的惩罚，比如让他们停留在原地一段时间，干扰他们的体验，让玩家下意识进行避开）

爬坡：玩家需要获取一定的初速度来登上坡道。

一张竖直放置的有字的纸：让玩家依靠摆动逐步荡到对面，如果没抓住任何东西就会栽到下一层摔死。（可适当减少拉住字的判定范围来增加难度）

地图要素（初设）：

透明塑料膜：墨滴可以着陆而不消亡的地形，但它会在上面随重力滑动。

字：墨滴可以唤醒纸上的字，并通过紧紧抓住对方吸在该位置。（文字被唤醒是可以有各种表情，不耐烦、亲切的关心等）

受潮的纸：纸中的水滴会主动拉住墨滴与它融为一体。（死亡地形）

空气扰动：场景中的干扰要素，可拟人化

牙签：桥

纸屑：写信人新撕掉的纸张，构成纸屑雨。边缘带上毛刺，变成致命地形。

收集要素：无

剧情（初设）：

墨滴在废纸篓中的旅行是从上往下逐层进行的，旅途的终点是写信人所写的第一封信，信中可能洋溢着他/她未经粉饰的最真挚强烈的感情。墨滴每过一关体积都会缩小，在旅途的终点，它可以变成一个关键的字，或者把某（几）个关键的字盖住，从而改变信的用意。墨滴体积的变化（表现形式也可以是逐渐变得干瘪）会在每一关之后给一个特写，在循序渐进的过程中形成一种墨滴正走向消亡的暗示，使得结局时墨滴力竭化字不显得刻意和突兀。（墨滴最后可以被字的孤独打动，从而决定和字留在一块）

关卡结束时，墨滴可以发现一个褪色模糊的字母，表现得病怏怏的，墨滴可以把自己分享给对方，让对方恢复健康。

游戏场景当中会出现写信人废弃信件中的片段文字，首先可以是关键词，然后逐渐出现表意的句子，让玩家逐渐加深对信件内容的了解。

（写信人为什么要写信？写给谁？要表达什么感情？在什么情况下，这封信会显得很重要，ta 一定要选择最合适的词句来进行表达？）

一封写给家人的信：

（写信人看到了什么使 ta 回信转意，觉得第一封信写的更好？墨滴改变的关键词是什么？）

（关于教程，可以用小动画的形式示意操作方法）

游戏内容早期内部 Q&A:

想要带给玩家的游戏体验是什么？比如探索的好奇，闯关的刺激等

偏向闯关，旅途充满了危险。基本不会走回头路，岔路也很少，探索的味道很淡。

游戏目标，主要目标，子目标

主角是被不可抗力放置在场景当中的（类似被放在迷宫中的小白鼠），它没有多少选择，只能向前走走看；另一方面，这些纸上的字很多是与它出自同一支笔，它可能会想见一下它的朋友们（可以在初始平台用思维泡的形式展示一下主角的想法）。

玩家怎么使用核心机制去克服困难？

这个不好描述，玩家得利用机制把主角的位置维持在地图内的安全区域中，不然就会去世。

怎么去推动玩家玩下去？比如奖励或者惩罚

会设置一个时限的外力扰动（到一定时间纸屑会按从前往后的顺序来埋住地形，逼迫玩家往前走），或者给主角设计一个内在的心理动力。

游戏的视觉风格，黑白？卡通？

卡通。

玩家的交互，地图上是否有可交互的物品？

所有的字都可以互动。也还会设计其他可交互物品。

界面 UI 是什么样子？交互流程是什么？

ui 还没设计。交互会尽量简洁，按一个键或者碰到就会开始交互。

游戏的视角是超级马里奥 3D 世界一样的第三人称游戏还是 3D 模型的横版/竖版游戏？

第三人称，视角固定，游戏视角会固定在废纸篓的圆环中心的方向，位于玩家所在位置的斜上方；随着玩家游戏进程的推进会发生变动。

每一关大概多少个版面？

如果以一张纸的宽度为一个版面宽度，第一关最多五个版面。

墨滴不停向下的理由？

外力逼迫，可以通过场景破坏导致墨滴不能走回头路，只能向前。

## 游戏玩法总览:

### 游戏安装指引:

下载并解压网盘中的 unity 游戏压缩包，并打开 exe 文件即可开始游玩。

### 移动与视角控制:

Wasd 或者手柄左摇杆控制移动方向。通过按住（按键）吸附在字上。空格键跳跃，Q 键与字体进行交互。

墨滴的能力：

墨滴可以跳跃。（高度暂定 1-2 个身位）

墨滴可以交互纸上的字，并能够出发文字本身的功能，本游戏使用“勾”和“升”二字与玩家交互，分别可以作为摆绳和升空使用。

摄像机设计时固定，玩家不可操作镜头。



### 死亡机制:

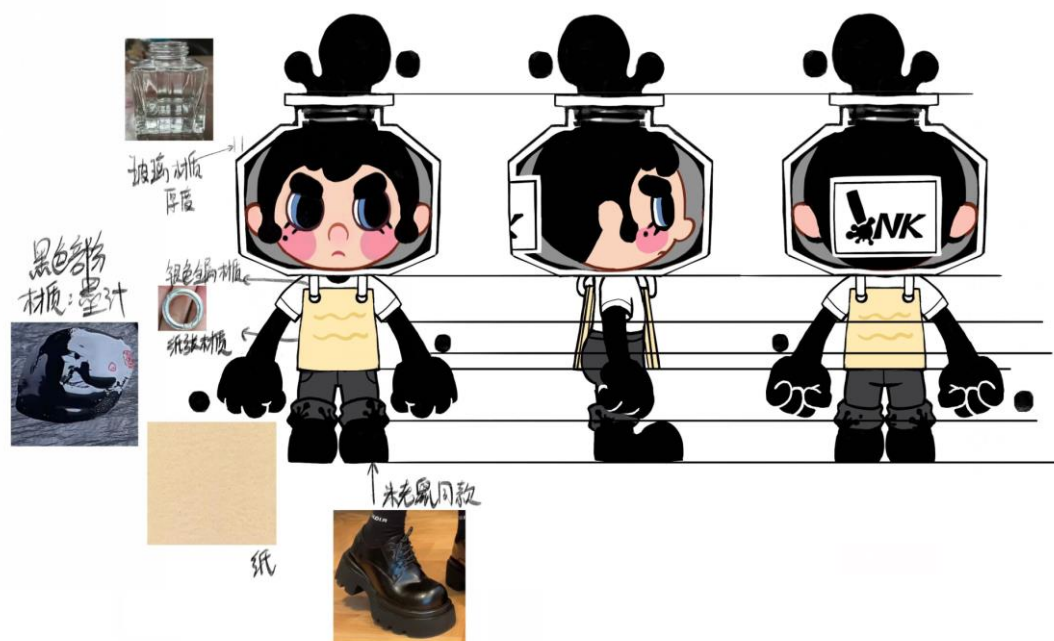
从高处坠落；

接触到水（及其他非可接触物质）。

### 美术设计与方向:

#### 人物设计:

拟人化的一小滴墨水，非常任性，因为不想被涂抹在纸上而堵塞了钢笔。有韧性，不会随便放弃，情绪表达十分激烈。



3D 模型：

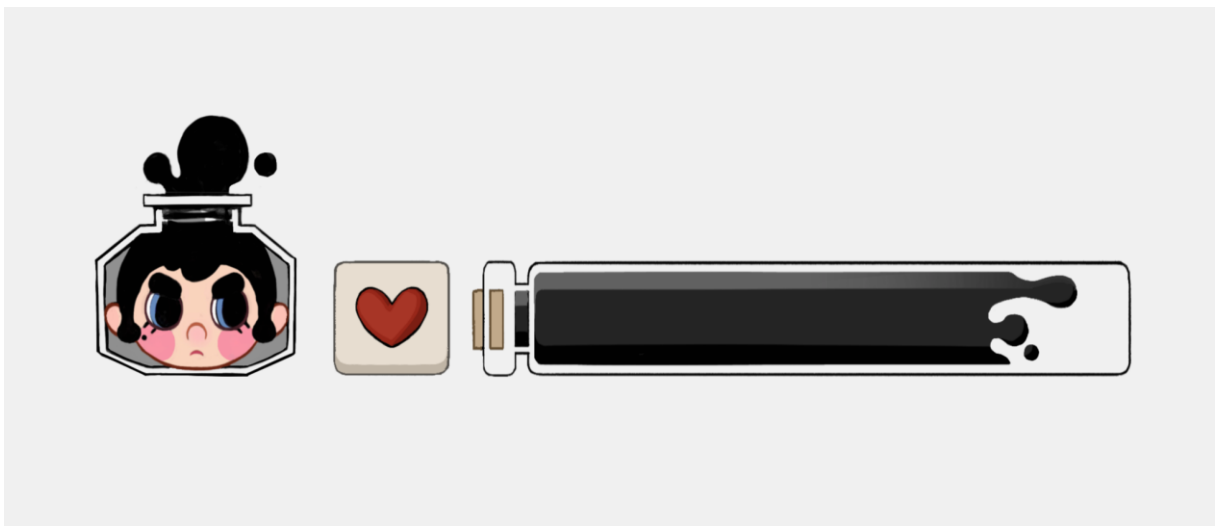




UI/菜单:



游戏内 UI(表情头像系统，与墨水生命值)



### 场景设计:

游戏刻画的世界展示了墨滴视角中的废纸篓内的景色，是一个卡通风格的幻想世界。

场景由小男孩丢弃的废纸和杂物组成。

吸纳了很多日常生活中常常出现的元素，如药瓶、杯子、纸箱等。

存在很多反映小男孩内心世界的折纸物件，如象征飞翔的纸飞机和象征远航的纸船。

小男孩写下的日记、丢弃的病历卡都成为了场景元素的一部分。

### 时间表/里程碑:

10/27 号初赛作品提交

组员介绍，确认游戏主题，内容，模式，工作时间，进度调整 —— 9/25/2022

人物底稿设计，环境设计，初始 **Level Design**，游戏菜单界面 **UI**，底层代码整理文件夹（方便调用，测试），前期关卡设置，必要的功能性代码，游戏菜单 **BGM** —— 10/2/2022

人物确稿，3D 建模 ing~，（人物），游戏内 **UI** 及其功能性完善，游戏关卡过度，部分关卡需要代码功能性完善，游戏基础音效（跳跃，脚步，关于关卡特色的辅助音乐）——

10/2/2022

3D 建模 ing~（其余人物及游戏必须的特色型物品），所需的 Level Design， 游戏整体 BGM，道具音，游戏功能完善，对已完成建模的人物制作动画并测试使用—— 10/9/2022  
游戏平衡性调整，游戏过渡动画，游戏内剩余 UI 完善，游戏内 UI 与 Level Design 完善，更新游戏策划表 —— 10/16/2022

初赛作品提交 ——10/27/2022

## 游戏现存问题以及迭代规划:

### 现存问题:

游戏未经历严谨严格的全面测试，存在出 BUG 可能。

美术风格不统一。

玩家的可操作维度不够丰富，需要有更多可互动对象（字）。

### 迭代规划:

测试游戏，修复可能存在的 **BUG**。

增加更多可互动的字，设计增加对应关卡内容。

进行整体美术风格统一，增强选色用色的统一性，并修改部分场景贴图。

调整场景结构，使其更加贴合废纸篓的圆形结构。