



Screaming

——游戏设计文档



技术达人：盘振坚，蓝晨钰

创意总监：杨瑶，黄小倩

艺术指导：黄瑜茵

目录

| | |
|------------------|---|
| 一、 引言： | 3 |
| 二、 游戏背景： | 3 |
| 三、 故事讲述引擎： | 3 |
| 四、 平台分析 | 4 |
| 五、 游戏设计 | 4 |
| 六、 游戏的操作模式..... | 6 |
| 附录： | 7 |

一、引言：

沉重的学业压力也使同学们的心情各种抑郁，这个时候就需要一个发泄的时间调整自己。基于为了让同学们发泄出学业压力，拥有更好更高效地状态学习，我们希望设一个游戏，可以让同学们“喊”出来！佛洛伊德的《歇斯底里症研究》里也有提及，大声叫对承受重大压力的人有减压作用，类似于悲伤的时候哭泣可以减轻不快。Screaming 契合了玩家需要发泄的心理需求。在繁忙的学习空余中，喊叫一下有助于保一个良好的心情和学习状态。

作为学生的我们，每天都要在无限的作业中遨游，在无限的作业中挣扎。面对这一堆毫无止尽的作业，很有吐槽和尖叫的冲动有木有！！我们的游戏，就是让你通过尖叫的方式，让我们一起从作业中逃脱吧！Screaming! Screaming!

二、游戏背景：

Screaming 属于跑酷类游戏，主角尼玛受够了作业的困扰，决定逃离作业的魔掌，开始了惊声尖叫的逃亡之旅。在逃亡过程中，主角需要躲避各种各样的文具障碍物，一旦触碰到障碍物尼玛就会歇菜，跑得越远分数越高。此次项目设计的理念就是简单，易上手但又不是游戏的趣味性。类比项目开发中的 KISS 原则，即 Keep It Simple, Stupid，我们坚持简约原则，避免不必要的复杂化。对于用户来讲，繁琐的规则和复杂的设定一定程度上影响了用户的游戏体验。尤其是我们做 IOS 应用，借由良好的人机交互平台，更是要求应用规则简单，可玩性高。

三、故事讲述引擎：

游戏设置为横版跑酷游戏，主角位于游戏界面左边界处，障碍物从右边界随机位置出现向左移动。控制模式只有一种便是声音控制，玩家发出一定大小的声音使游戏人物上升，不出声或声音过小则游戏人物下降。根据声音控制游戏人物的上下移动来避免碰撞障碍物。特别强调的一点是，上下边界皆是不可触碰区域。就是说，即使没有障碍物，玩家也必须很好的控制，通过声音的大小不断地调整角色高度以免碰壁。这些设置都是为了使游戏更具挑战性。由于苹果设备对于声音的感应是非常灵敏的，游戏时玩家不需要很大的声音就可以实现控制而且即时性也格外突出，满足用户的需求。同时，人们对声音的控制

四、平台分析

我们游戏采用的 ios 平台，利用了 ios 完美的交互设计和声控技术。据了解，APP store 上现有的大多数跑酷游戏都是非常传统的操作模式——手控，如逃离神庙（TempleRun）、地铁跑酷（SubwaySurfers）、滑雪（Ski）、末日跑酷（TheEndApp）、荒野逃生（SurvivalRunwithBearGrylls）、阿比大逃亡（AbyEscape）等等。其中最热门的莫过于由 Imangi 工作室推出的 3D 跑酷游戏逃离神庙（TempleRu）了。它的操作方面与其他跑酷类不同的是增添了重力感应，使游戏更加有趣更有挑战性。考虑到市场上的现有市场的情况，我们选择采用声控来作为我们应用的操作手段，从实现更加新奇的操作模式和更加良好的交互体验。

五、游戏设计

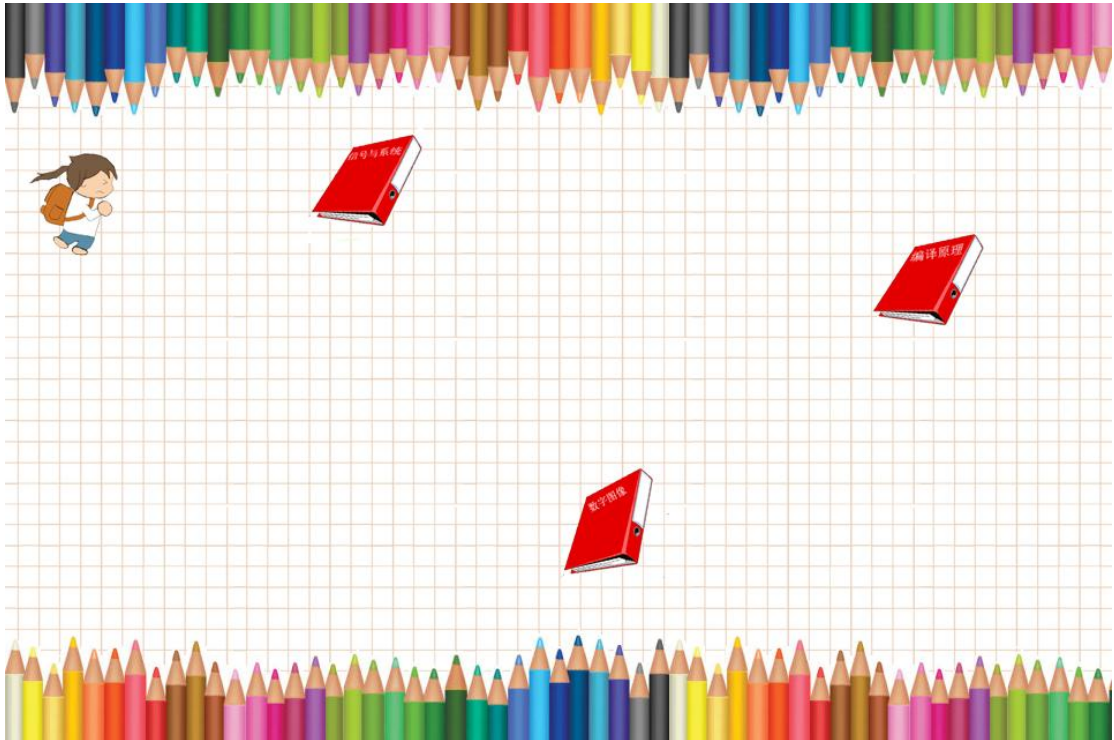
我们采用的是线性故事，创建一个玩家不能改变的情境。只能前进，过上过下都会死亡。而且在我们游戏中伴随着主角的前进，会遇到不同的障碍，玩家根据障碍物做出正确反应。伴随着游戏的进行，不断出现障碍物威胁着主角的生命，玩家需要不停的“尖叫”来逃避障碍。

采用线性故事的优势：

1. 减少故事情节，更快地带玩家进入角色；
2. 减少 BUG 出现的概率，保证故事场景的简单性；
3. 不允许玩家拥有戏剧性自由，例如：玩家不能控制主角飞出或降出边界，从
而达到无障碍前进的 BUG；
4. 更直接的让玩家享有尖叫逃亡的 feel，而不受太多外在条件的束缚。

接下来，是我们的游戏展示：





六、游戏的操作模式

Screaming 是采用声控和手控来进行控制的。声控是通过音量的大小来控制游戏主角“尼玛”来上下移动以躲避障碍物。游戏当中的障碍物设置也是一些非常常见的书本、笔、台灯等学习用具。

在游戏设计初期，我们只想过用声控来控制人物移动。但是在后面的游戏测试当中我们发现：如果人物在某一个时间段内都没有遇到障碍物，玩家需要保持一个声音是比较辛苦的；或者玩家持续了很长一段时间的发声（在测试时我们统计，普通的连续发声时间是 40 s 左右）比较累，需要休息一下才能继续。

为了降低游戏的难度，我们加入了另外一种操作模式——手控。若人物前面没有障碍，则可以连续点击屏幕使“尼玛”保持同一个高度前进。这个降低游戏难度的模式添加可以更好地增加玩家的成就感，也可以保持玩家对我们游戏的忠诚度。

附录:

《Screaming》用户体验调查表

1. 您的性别

A. 男 B. 女

2. 您的年龄段

A.12 岁以下 B.12-18 岁 C.19-24 岁 D.25-29 岁

E.30 岁以上

3. 您喜欢的游戏类型

A. 体育类 B . 射击类 C . 塔防类 D . 跑酷

E. 其他

4. 您选择游戏时，更看重游戏的

A . 故事情节 B . 游戏性 C . 操作模式 D . 界面美化

5. 您觉得 Screaming 哪方面最吸引你

A. 故事情节 B. 游戏性 C. 操作模式 D . 界面美化

6. 您对 Screaming 这款游戏的游戏体验有何评价