

游戏概念设计文档

游戏模式

游戏分类：单机解谜类游戏

NPC：暂定为无实体NPC（例如无人商店、Portal中的广播等）

获胜条件及游戏结局：暂定单一结局

成就系统：收集品、小游戏

玩家定位

根据Yee 2015年发表的玩家动机模型，我们将产品定位如下图：



说明

1. Excitement: 音效、动作、恐怖元素
2. Destruction 考虑到有点难制作比较炫酷的动画效果，可以少一些
3. Challenge: 跑酷，解谜（主体）
4. Strategy: 商店决策
5. Completion : 收集品
6. Power: 感觉实现起来比较困难
7. Fantasy: 可以有一些视觉上的炫酷设计
8. Story: 叙事及概念传递
9. Design: 自定义外貌？
10. Discover: 一些自由操纵的物品（可以设置为不影响游戏进程，但可以解锁成就，类似于小游戏）

美术风格

以第一视角为主，若有需要及有能力，可以在部分章节采用第三视角

以室内为主，第一部分尽量展现温馨的家庭环境

第二部分通过氛围营造感觉

第三部分尽量以科幻感的场景（灯条，简洁的建筑风格）展现空间感

灵感来源

以今年美院毕设主题为灵感来源：

“2.5D——影视作品中建筑的转译与重构”

前一阵子听别人推荐的《感官世界》，里面描述了男女主角沉沦于爱欲之中逐渐丧失了自我与现实生活的故事。但其实影片的最后让我们去反省的是，很难说目前大家认知到的世界是否是真正的“自我”与“生活”。即人类本身即是这样一种靠感知觉活动的动物，人类大脑的大部分其实是受到主观加工影响的，即我们本身即是这样一类以知觉为生，依赖于知觉的动物。对于知觉的影响能极大地影响我们的认知和情绪体验。

叙事

叙事结构：分章节，章节顺序未定，暂定三个章节，目前在思考是否可以给用户更多的选择

游戏概念及主题：感觉(Sense)

1. 描述感觉的重要性及给人生活的作用及影响

- 通过让玩家失去相应的感觉体会
- 通过让玩家获得不健全的感觉体会

2. 描述感觉的主导性、互动性及其对人的生理作用

- 通过感觉产生的心理错觉体现
- 通过单一感觉的误导性体现

3. 描述感觉是由大脑加工的及可能产生的错觉

- 通过常态空间中的错觉体现
- 通过建构不存在的空间导致违反常态感觉的效果体现

4. 描述人类的本质是由大脑加工的（备选项）

- 通过可以自定义修改的感官体系体现

章节：暂定为三章，听觉(Auditory Sensation)，视觉(Vision)以及空间感(Sense of space)，【在思考能否由玩家选择顺序的可能性】

背景及主线：玩家起来发现自己处于一个人的家中，通过慢慢探索了解家里的秘密，以出行目标为导向，建立起到听觉和空间感实验室的一条故事线，最终空间形成闭环，以特殊的形式打破空间，进入结局。

结局：主角最后发现自己是个类似缸中大脑的物体？

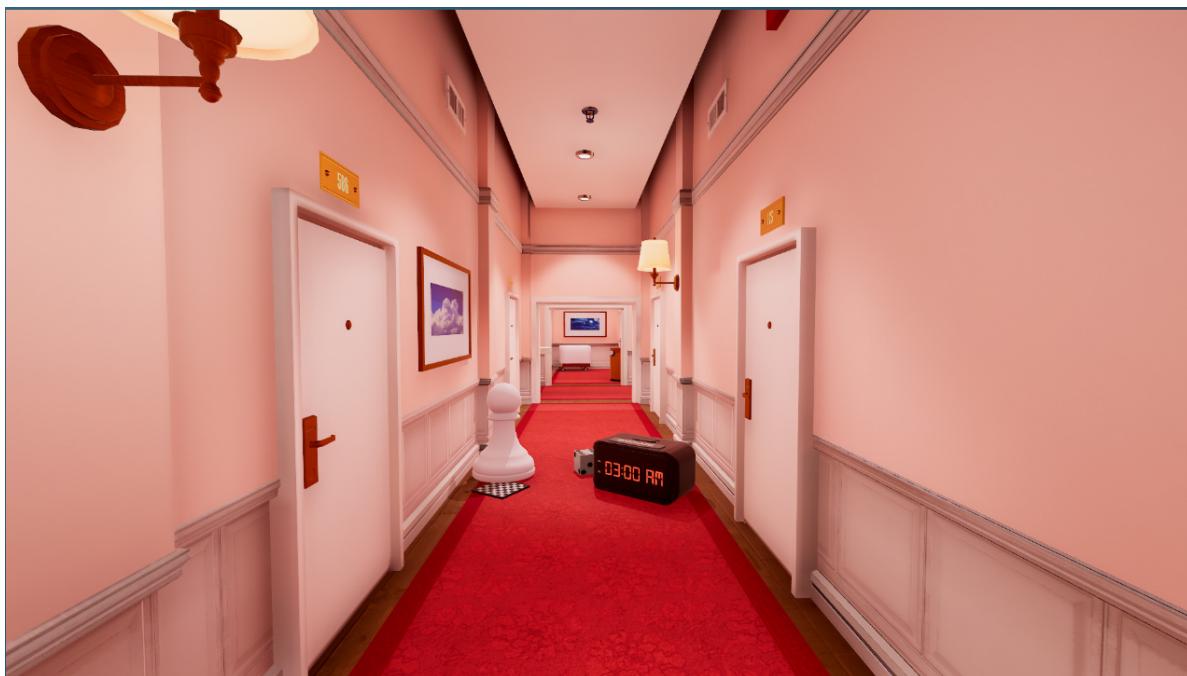
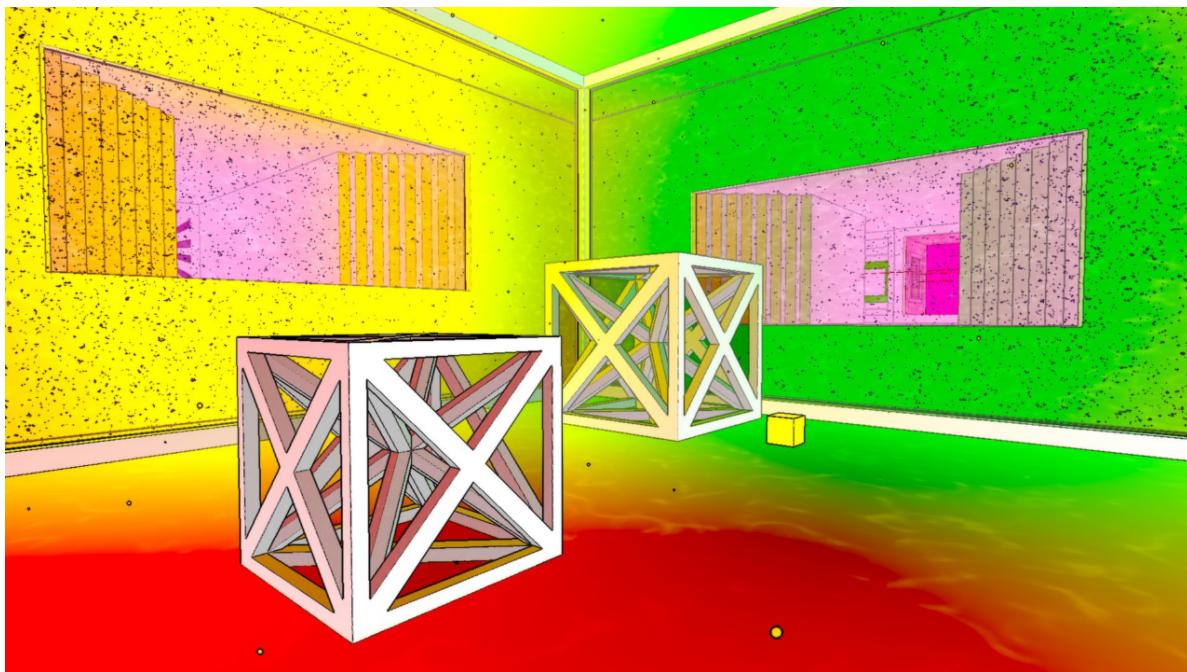
听觉

可以用于设计的关键词：声道、音调、声音的持续时间、调频电台、音量、音高、不同音色、层次感、声呐、方向、距离、旋律、音效（场景中其他物体、氛围、风声etc）

视觉

可以用于设计的关键词：黑白、256色、全彩、光源、影子、反射、滤镜、轮廓、亮度、透明/隐身、可见/遮挡、透视（绘画技巧中的透视、可以穿透物体的视线）、视错觉、颜色隐蔽、紫外/红外/特殊光源、氛围感、闪烁、迷雾、视角、小地图与全感知

用于参考的灵感图：



空间感

可以用于设计的关键词：传送、方向感、无限空间、不可能结构、距离感、空间的接连、空间扭曲（参考Visage中的旋转楼梯）、空间移动、缩放、其他变换、空间存在/消亡、视角、空间复制

用于参考的灵感图：



涉及技术及待解决的问题

1. 场景BGM
2. 声音技术：例如一些debuff使用，左右声道互换等，以及如何采用程序发出声音而不是预设的bgm，例如我要求发出特定频率的声音
3. 音效技术：可交互物品的音效，例如踢飞一个罐头以及它在空间中碰撞的音效
4. 视角切换与过渡，例如《Superliminal》中，以一个门为分界线，左右是两个不同的场景



5. 相机特效：例如模拟眩晕状态下的人，画面扭曲等，以及《Antichamber》中用到的一些通过视角触发机关的方式（例如通过视角从往下看切成往上看时，调转重力；视角从某个东西上移开时，东西会消失）
6. 相机切换：例如黑白与全彩色
7. 有特效的物件：例如跑酷环节中经常出现的踩上去过一段时间就会消失的平台、有弹性的平台、限定时间内必须解决完的谜题等

8. 用户与NPC交互的更好方案，成就系统的设计
9. 可以交互的小物件的实现，例如可以踢飞的罐头，可以操控的房间里的平台，光源
10. 章节之间的过渡CG？
11. 小地图