

# 游戏策划书

## 关卡设计

关卡设计在后面可能视开发进度而调整

关卡详细解释可能出现在地图草稿中

### Part 1 视觉

这一部分一开始通过黑白视角无法完成的一些谜题让玩家体验丢失了彩色视觉的感觉。

#### Phase 1 (2min, Difficulty : 1)

纯黑白视角 (2色)

收集品1 —— “好眼力”

编号	位置	作用	名字
1-1	Room1	打开Room1-2门锁	枚举法
1-2	Room2	打开Room2-3门锁	家具形状
1-3	Room3	在Room3解锁Phase2	吊灯透视
1-4	Room3	在Room3解锁Phase2	高度决定眼界I
收集品1	Room1	收集品	好眼力

1-1 : 枚举法

一位数密码，可以让玩家试出来，也可以让玩家无论输入什么都能打开

1-2 : 家具形状

进入Room2后，发现左边的物品呈现"9"字，右边的物品呈现"8"字，门锁密码为"98"

门锁上最好呈现一个方向（例如画一个箭头），不然反过来也可以解读为"86"

1-3 : 吊灯透视

进入Room3后，回头看发现天花板的灯管连在一起是一个"48"

1-4 : 高度决定眼界I

只有蹲下才能看到底下有块板子，在Phase1可以看见它是"97"

将4897输入之后，Phase1的灯会亮，随后视角变为256色灰度图视角

收集品1：“好眼力”

在Room1X处可以发现藏在衣柜后面的收集品

## Phase 2 (6min, Difficulty : 3)

编号	位置	作用	名字
2-1	Room1&2	关掉Room1-3的灯光，以看见电视机反光	整理衣服
2-2	Room3	在Room3解锁Phase2	电视机反光
2-3	Room3	在Room3解锁Phase2	高度决定眼界II
收集品2	Room3	收集品	强迫症

黑白视角(256色灰度图)

2-1：整理衣服

Phase1灯亮后，洗衣机的提示响了，随后可以打开洗衣机，将衣服按照从小到大的顺序装进衣柜中，装完之后播放BGM

2-2：电视机反光

装完衣柜后BGM响起，灯全部关上，此时能通过反光看见电视机上的数字，这是解锁Phase2的第一个密码

2-3：高度决定眼界II

重新观察Room3桌子底下的板子，在Phase2可以看见它是"51"（上面涂了不同的颜色，颜色深浅不一样）

收集品2：“强迫症”

仔细观察发现这种语言是一种奇特的拼音文字，每个字都有偏旁部首组成，在Room1键盘上可以发现对应的组成部分，然后通过比较Room3中书本的顺序可以得出每本书应该在的位置

## Phase 3 (8min, Difficulty : 4)

编号	位置	作用	名字
3-1	Room3	打开Room3-4门锁	转译文字
3-2	Room1&3	打开谜题3-3的灯	寻找颜色
3-3	Room4	查询谜题3-4所在城市	光影
3-4	Room4	找到对应的街区号	象棋的隐喻
3-5	Room4	找到对应的楼栋号	环境影响认知
3-6	Room2	找到3-7中的线索	花盆
3-7	Room4	找到对应楼层号，打开Room4-5门锁	基本算数
收集品3	Room4	收集品	双刃剑

3-1：转译文字

打开电视机后上面写了一串文字（Phase1&2看不见电源），需要用Room1打开电脑后的搜索功能得出

3-2：寻找颜色

进门后出现一排开关，需要打开与Room1灯管上、Room3板子上、电视上出现过的所有颜色的灯

### 3-3：光影

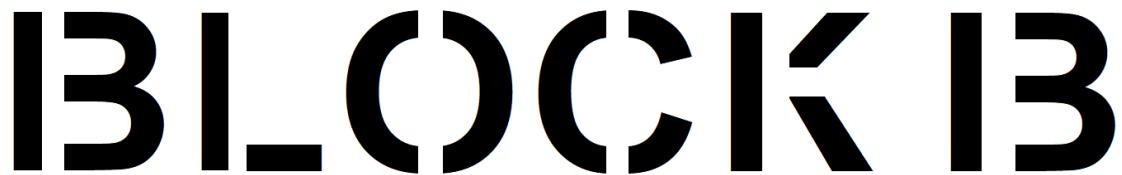
能看到影子呈现某个数字，代表目的地所在城市，输入智能屏幕查看对应城市的地图

### 3-4：象棋的隐喻

仔细发现正确的地图上有个长得像国际象棋里王后的建筑，对应的坐标是D1，因此需要寻找的建筑物的街区号便可以知道

### 3-5：环境影响认知

包含博物馆的建筑物顶上写着"BLOCK B"，实际上是"BLOCK 13"，仔细看地图的其他部分能发现BLOCK1-BLOCK12



### 3-6：花盆

将花盆移动到合适的位置，可以打开抽屉，抽屉里有一封信，暗示这个世界数字采用16进制

### 3-7：基本算数

能数出来楼层在某一层，将城市号，街区号，楼栋号，楼层号输入传送门，大门打开

收集品3：“双刃剑”

在3-3中将图像切换成黑白模式，再打开特定光束，可以获得一块拼图

## Part 2 听觉

### Phase 4 (10min, Difficulty : 5)

这一部分旨在塑造“听觉影响人的心理感受”这一主题，场景限定为带有恐怖气氛的医院，气氛通过破旧的设施和音效渲染。能带给玩家压抑的感觉。

医院的装修应与正常的医院大抵相同。

编号	位置	作用	名字
收集品4	Room5	收集品	穿模BUG
4-1	Room6	探索地图	进入医院上半区探索
4-2	Room6	探索地图	进入医院下半区探索
4-3	Room6	进入道场	杂物堵塞
4-4	Room6	打开安全出口	神火融冰
收集品5	Room6	收集品	遁入黑暗

收集品4：穿模BUG

在Room 5入口用一面白布当作墙壁，收藏品藏在墙壁后面。细心的玩家应该会发现这面“墙壁”弧度与前面的房间不相同。

#### 4-1：进入医院上半区探索

从Room5可以进入电梯，但是电梯没有到正确的楼层，到了正确的楼层的上面一楼。

走廊两侧挂了一些比较诡异的画。走廊的灯是敞亮的，出电梯后电梯门一直开着。电梯门口有两盆盆栽。

进入大门，起初只能探索医院上半区，前台通往下半区的门是锁住的，此时药房靠近上方的后门是锁住的，钥匙在CCTV房中。

在CCTV房，可以通过按按钮打开医院下半区的大门。

男厕所旁边的阴影区域被杂物挡住了路，上面写“男厕所维修中，请使用无障碍厕所”。

E1：安全出口被杂物挡住了。

#### 4-2：进入医院下半区探索

大厅是一个正常的医院大厅，员工储物柜旁边写着“非工作人员勿入”

通过大厅可以通过杂物间进入控制室。

#### 4-3：杂物堵塞

控制室内有一个控制台可以控制杂物间的杂物移动，其中四个黑色的圆弧是不可移动的柱子，但是人可以沿着弧线通过。这里玩法类似移动方块让一个目标方块移出地图的玩法，不过最终目标是到达道场/空房。

只有控制室可以控制杂物间物体移动，人是推不动的。

这里通过移动能够创造的线路有大厅——控制室，控制室——空房，控制室——道场。

控制台上在这一阶段，空房的门是锁着的（显示为红色），其他几个门是开着的（显示为绿色）

#### 4-4：神火融冰

道场里有一个魔法阵和一个屏幕（屏幕上面是医院平面图，其中电梯旁边和CCTV房高亮）

玩家需要去电梯旁边和CCTV房分别收集一个东西放到这里

当玩家拿走其中一个东西时，开始播放诡异的BGM，灯光开始飘忽闪烁。

玩家再次进入CCTV房时，住院区大厅靠上方的门会自动关上并且锁上，玩家只能通过药房后门出去。

玩家经过电梯时，走廊灯光会闪烁然后熄灭，电梯灯会持续闪烁。

此时玩家再次进入控制室，将杂物间的路设置为通向道场，再次进入道场即可将魔法阵摆放好，然后冰块自己融化，下面有安全门的钥匙，打开E2的门后即可下楼梯走向下一关。

收集品5：“遁入黑暗”

再次进入控制室时，可以发现控制室的灯关了，但是控制台显示此时通向空房的门是绿色，即已经开启，如果玩家进入空房，会发现这是一间全黑的房间。如果玩家在空房内将空房的门关上，那么能在门背后发现收集品。

### Phase 5 (10min, Difficulty : 8)

编号	位置	作用	名字
5-1	Room7	进入迷宫	节奏大师
收集品6	Room7	收集品	迷失于色彩缤纷

5-1：节奏大师

从楼梯下来后，应当是一个比较温馨的背景音乐和温馨的室内装潢，右手边是按了没反应的电梯。

前面有个屏幕，上面有个拍手的图案，随后通过简单的音游解锁大门。（先播放一段拍手的音频，跟音频拍出相同的节奏即可）

进入大门就进入了迷宫，迷宫外周的墙壁是不透明的，内部墙壁全部透明（类似于玻璃的效果），最中间的圆环中心有一个雕塑，方便玩家定位离中心的距离。迷宫外周的墙壁颜色是渐变的，参照色盘。离中心越近，BGM声音越大，方便玩家定位。

收集品6：“迷失于色彩缤纷”

收集品藏在迷宫中间，因为墙壁是透明的应该很容易看到。

## Part 3 空间感

### Phase 6(10min, Difficulty : 7)

编号	位置	作用	名字
6-1	Room8	打开Room8-9门锁	语言游戏
收集品7	Room8	收集品	语言达人
6-2	Room9	通过Room9	跑酷游戏
收集品8	Room9	收集品	好身手

中文版可以将门上的字换成“勿开此门”

6-1：语言游戏

操控射灯射到墙壁上，让灯光打在DONT上将其消除，变成了OPEN THIS DOOR，门自动打开。

收集品7：“语言达人”

操控射灯射到墙壁上，让灯光打在THIS上将其消除，变成了DONT OPEN DOOR，两个门都关上，从而拿到收集品

6-2：跑酷游戏

在Room9进行跑酷，除了起点和终点，在中间的跑酷台上，只要进行跳跃，重力场就会旋转90°，如果掉下去则会返回起点。

收集品8：“好身手”

在Room9跑酷到特定的平台上可以获得收集品，这类需要先向前跳八次，然后向后跳一次，然后向前跳四次拿到收集品，然后原地跳跃回到原来的路线上。

Room10是一个走廊，参考Visage，为了将重力场旋转回原来的位置。

### Phase 7(15min, Difficulty : 9)

编号	位置	作用	名字
7-1	Room11	最终谜题第一步	时空压缩
7-2	Room8	最终谜题第二步	时空联结
7-3	Room1	最终谜题第三步	时空复制
7-4	Room12	最终谜题第四步	逃出时空

这里暂定三个部分的主题色为 Part1绿色，Part2红色，Part3蓝色，方便说明。

#### 7-1：时空压缩

在Room11的控制台1用蓝色的线连接两个蓝色的节点，用绿色的线连接两个绿色的节点，此时Room11直接与Room8连通

#### 7-2：时空联结

在Room8的控制台2用蓝色的线连通Room11和Room1，用绿色的线连通Room8和Room5，此时回旋楼梯中出现一条走廊（但是还未出现楼梯）

#### 7-3：时空复制

在Room1的控制台3用两条蓝绿线连通两个回旋楼梯，此时回旋楼梯形成了一个无尽的盘旋向上/下的结构，同时有一条平层的走廊可以跨越蓝区和绿区

#### 7-4：逃出时空

在Room1的电脑屏幕上发现提示，根据提示，视角向上一直朝着回旋向上的楼梯走，过一会就能听见声音越来越响的BGM，随后到达Room12。

Room12是一个全黑的房间，门关上后，只能听见BGM在响，此时眼前出现已经收集的收集品数。BGM停止后，游戏自动退出。

最后小黑屋（Room12）中，若玩家收集全成就，可以让BGM逐渐变小，然后展示下面一段话：

"1954年，心理学家贝克斯顿等人在实验室中进行了著名的“感觉剥夺实验”。他们在付给被试每天20美元的报酬后，让他们在缺乏刺激的环境中逗留，被试们被戴上特制的半透明塑料眼罩，手和臂上都套上了纸板做的手套和袖头，然后躺在隔音室中，听着空气调节器单调的嗡嗡声。

开始阶段，大部分被试都安心睡觉，或者思考问题。在几天后，大部分被试出现了注意力涣散、思维收到干扰等现象。他们不能正常思考、甚至出现幻觉、感到十分恐惧。随后他们被迫地停止了实验。

实验表明，感觉剥夺能够造成人的注意力涣散、思维混乱、知觉能力受损、造成焦虑、痛苦。"

不管有没有全成就，都会呈现这样几句话：

"感觉塑造人的知觉。"

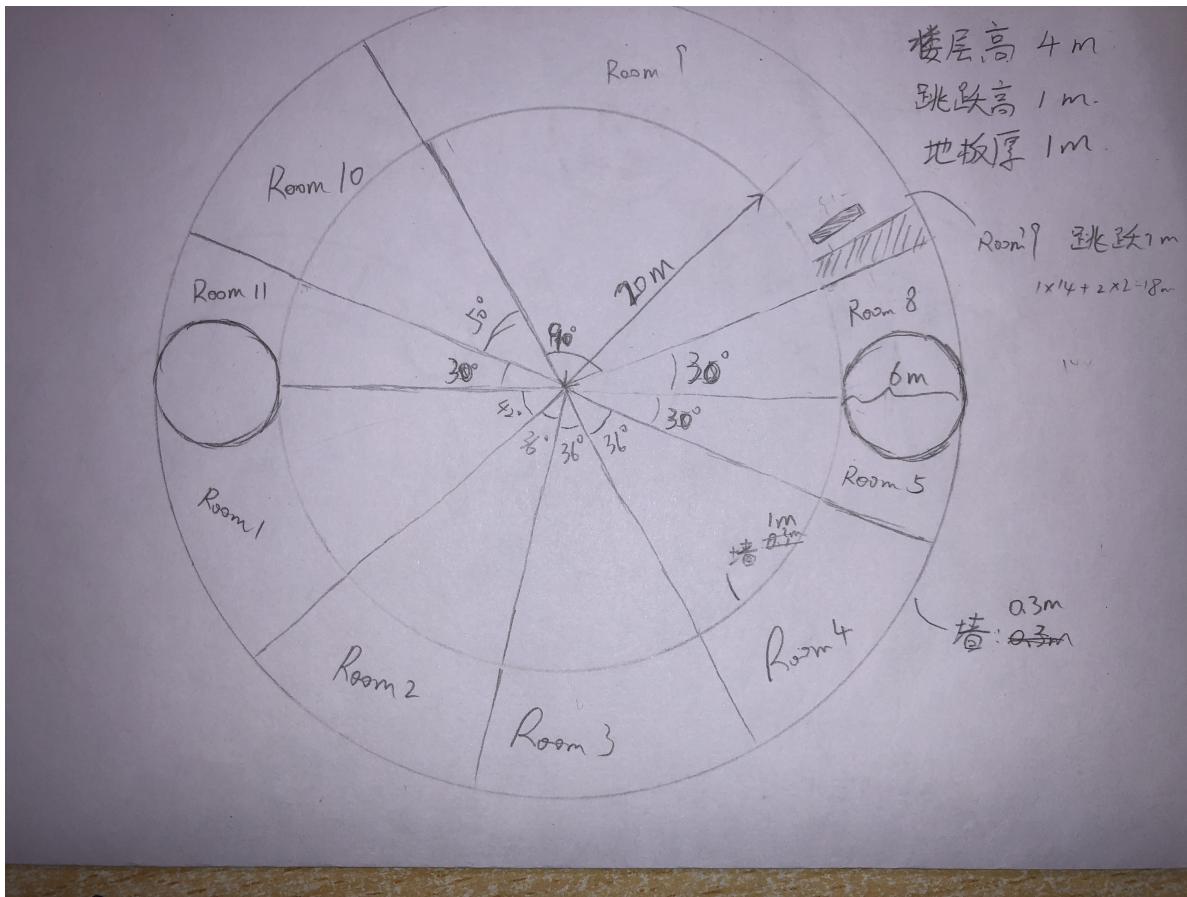
"感觉主导人的知觉。"

"感觉塑造大脑"

"人就是感觉。"

## 地图设计

整张地图：



## Room 1 卧室

门：类似于商场里的自动门，向左右拉开，不要拉把的门

门锁：一位数密码（谜题1-1）

置物架：无关谜题，上面可以摆点生活气息物件

电脑桌：键盘和谜题有关（谜题3-1、收集品2），在Phase1，由于电脑桌和电脑都是深色的，因此和墙壁融为一体，Phase1看不见，Phase2看不见电源

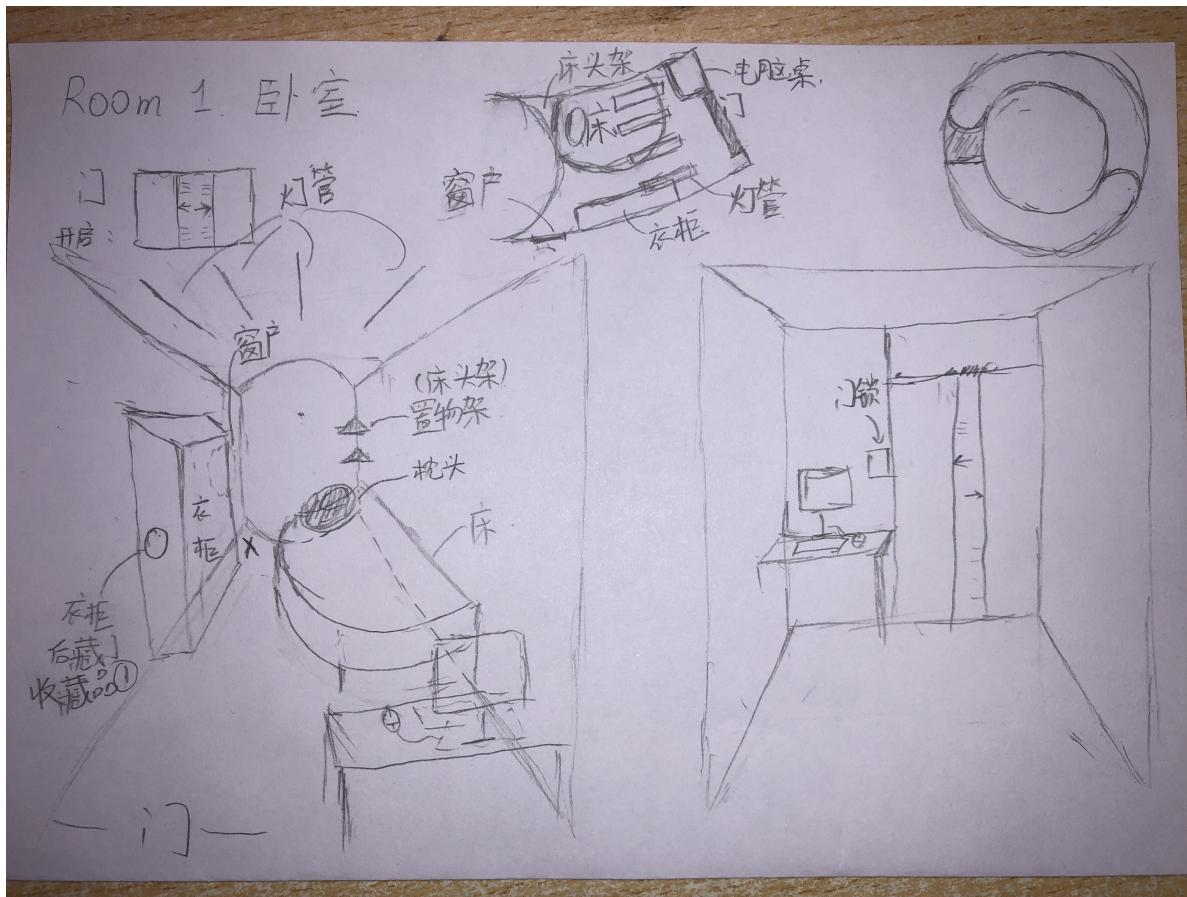
衣柜：打开后里面有些许衣服

收藏品1：衣柜后面藏了收藏品1（获得成就“好眼力”）：必须在X处才能看见

窗户：在X处可以看见窗户，不过在Phase1，外面是全白

床和枕头：与谜题无关

灯管：颜色和位置与后面的谜题有关（谜题1-3、3-2）



## Room 2 起居室

灯管：和谜题1-3有关

卧室门：从卧室过来后一直保持开启状态

书房门：门锁在冰箱上，或者在地上（地上的话可以在两个数字之间添加一个向前的箭头，对谜题1-2有帮助）

洗衣机上面的问号：具体放什么东西与谜题关系不大（只与1-2有关），只需尽可能填满即可（本来想放烘干机但感觉有点多余）

洗衣机：与谜题2-1有关

灶台上可以放点东西

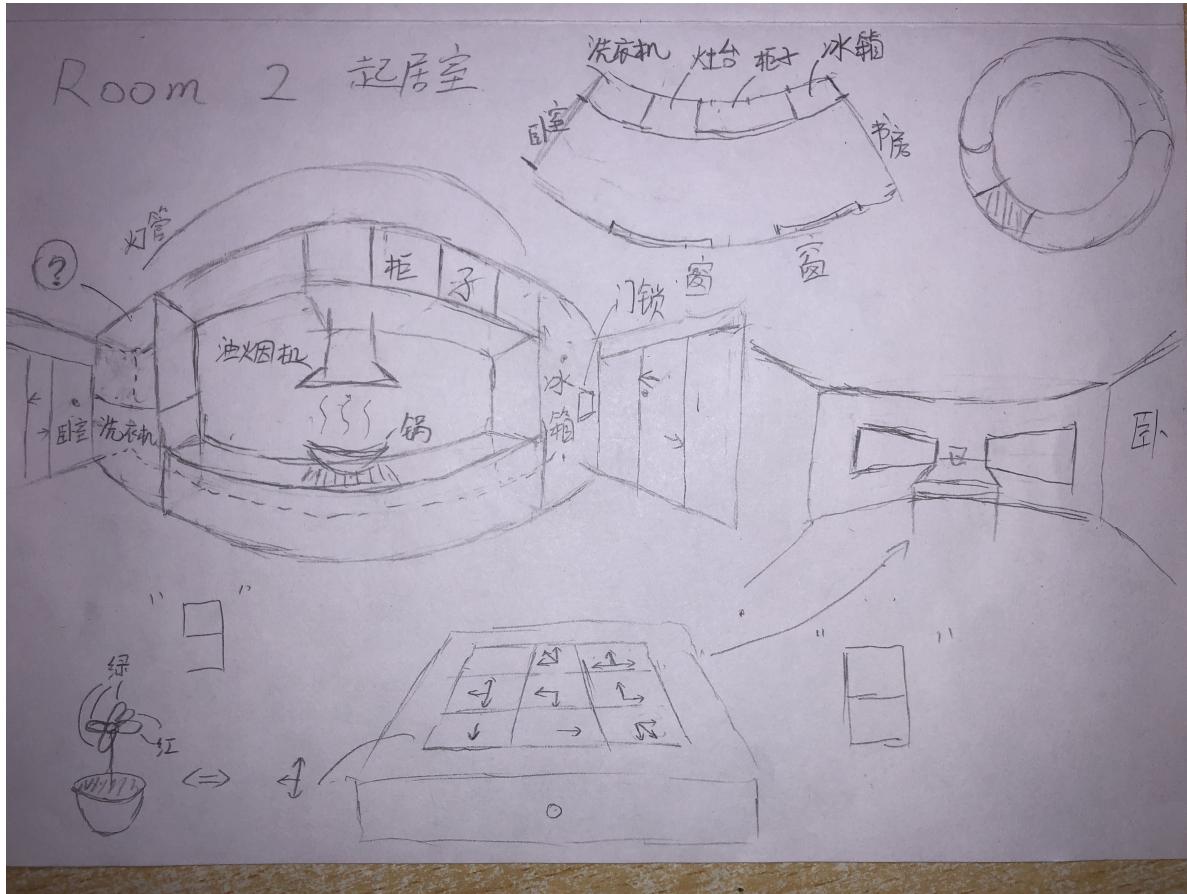
油烟机和锅：尽可能将中间填满，这里想用白气将"9"的中间一横填满

柜子、冰箱：只与谜题1-2有关

窗户：在Phase1，只能看到一片白色，Phase2开始可以看见太阳、外面的草坪和树（与后面的谜题有关）

下方图：解释谜题3-6，每朵花有红色和绿色的叶子，当移动花盆至绿色叶子都可以相连时，抽屉打开

抽屉打开后里面有一张信，从信里可以发现这个世界的地址表示方式，以及使用16进制



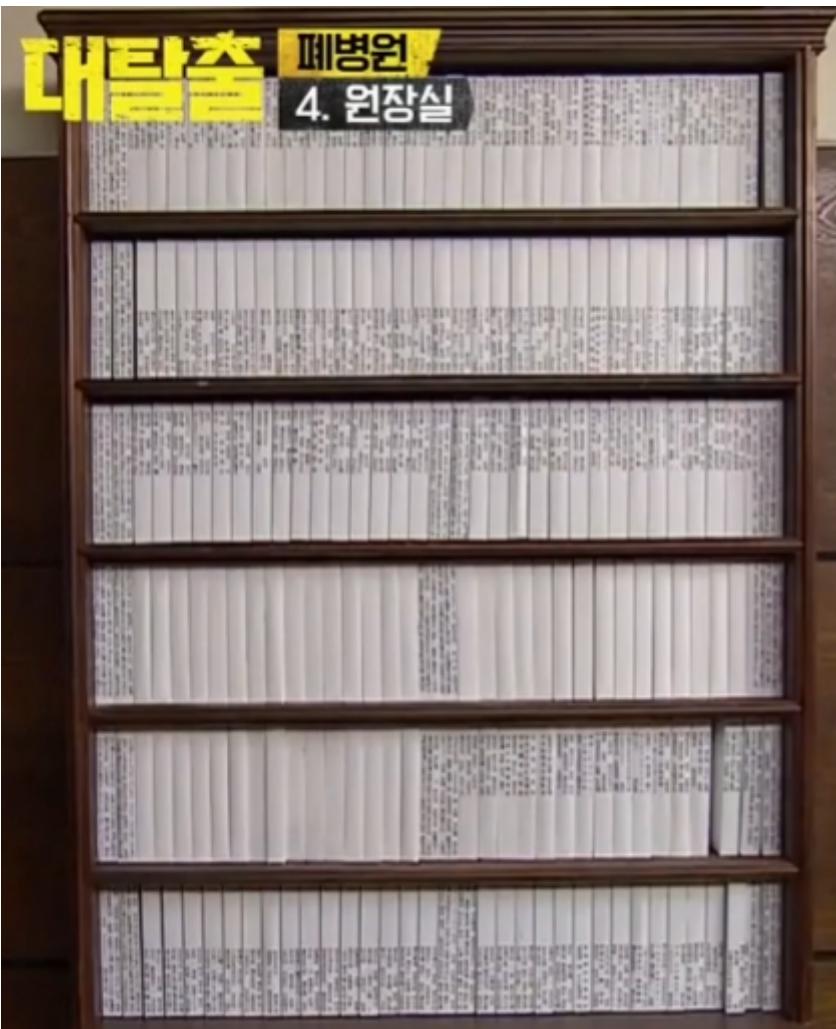
## Room 3 书房

棋盘：带坐标编号的国际象棋棋盘，上面摆着相应的棋子，用于谜题3-4

窗：当灯关上时，通过窗能看到写在电视机屏幕上的电视机反光的数字

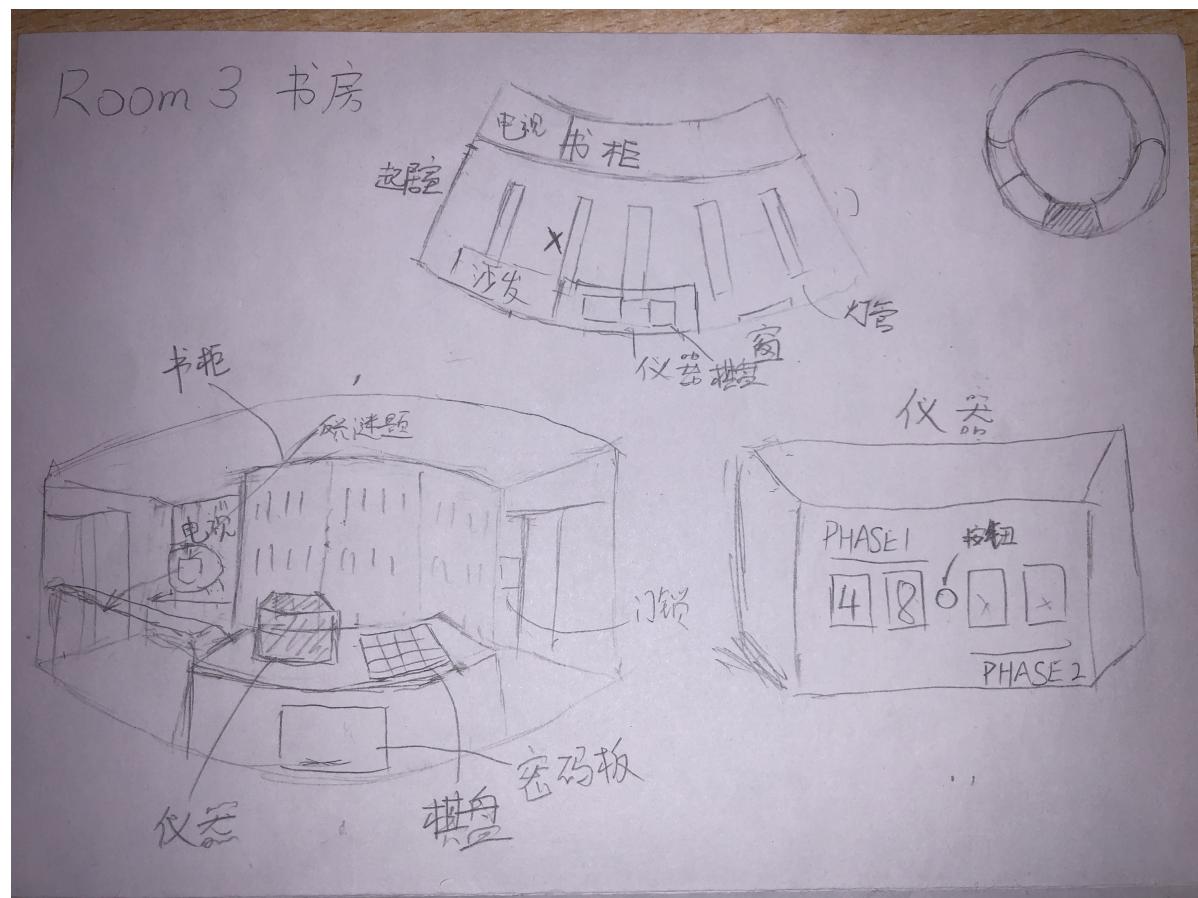
电视：Phase3才能看到电源，打开电视

书柜：一开始有零散的书散落在地板上，可以把书放回去，放回去之后呈现一个收集品的形状（例如拼图，可以参考下图：）



仪器：输入四个数字后按下按钮进入Phase2，输入四个数字后按下按钮进入Phase3

沙发：空间合理化



## Room 4 大厅

这个大厅的设定是，在未来世界里，人们出门可以通过输入目的地直接传送至对应楼层

这里背景故事设定是需要去某个博物馆

板2是播放动画，或者展示一张图画 表示博物馆所在楼栋和楼层

解释下谜题3-5：大概写成这样的形式：

板1可以输入城市编码查询对应的城市地图，设定是博物馆所在的城市俯瞰图里有一个跟国际象棋皇后&国王一样的公园，因此可以得出博物馆的对应区块。

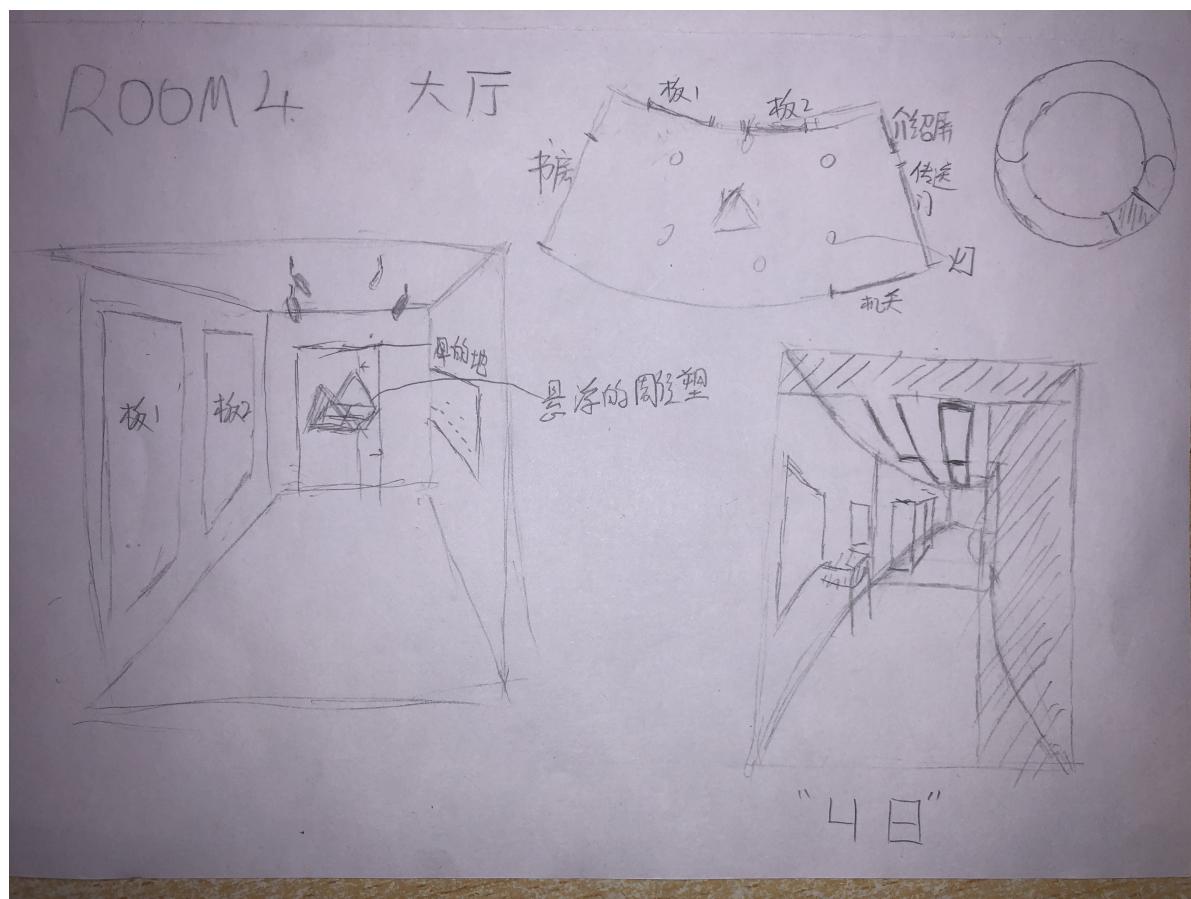
右边输入目的地：在输入板的上面和下面分别放置：



(ADDRESS)

右下角图：解释谜题1-3的大致形态

板2是BLOCK 13的大图，上面有个箭头指向某一层，箭头写着“博物馆”



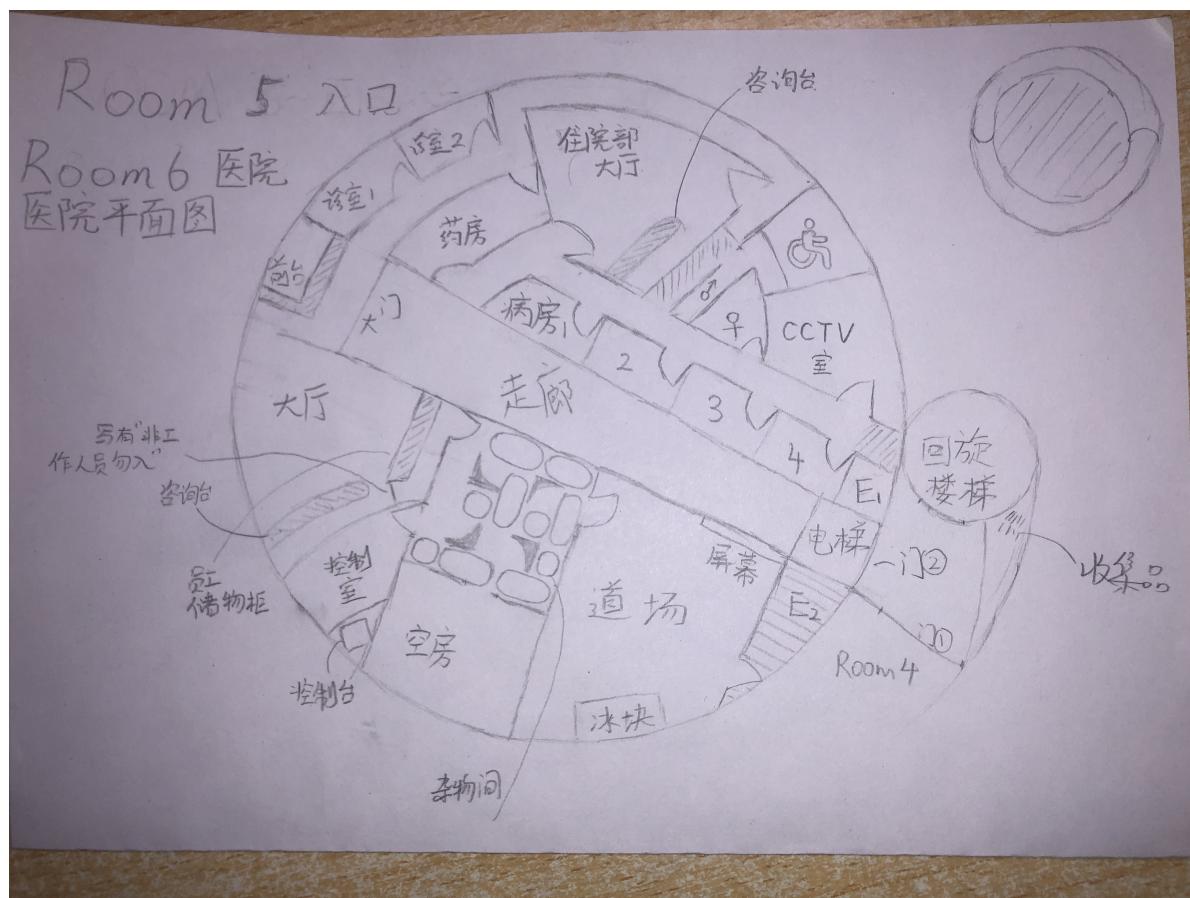
## Room 5 入口

## Room 6 医院

这里尽量采用冷光，触发剧情后（即前面关卡设计中提到的播放诡异的音乐开始），可以将灯光变得闪烁。可以换成绿色的昏暗的光

道场的设计类似于宗教场所，可以有一些蜡烛或者是颜料在地上涂画。

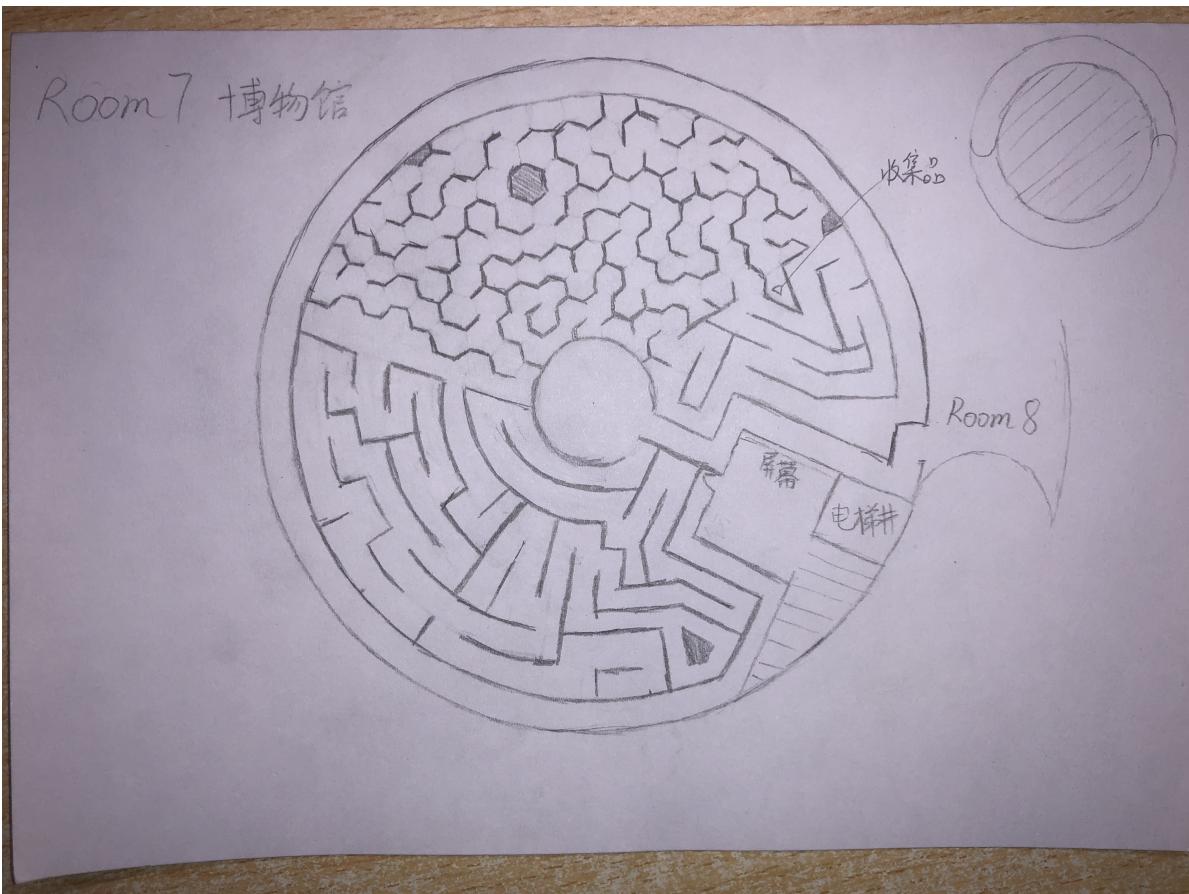
病房、诊室、药房的设计参照普通一员，大厅中最好有长排凳子和盆栽。



## Room 7 博物馆

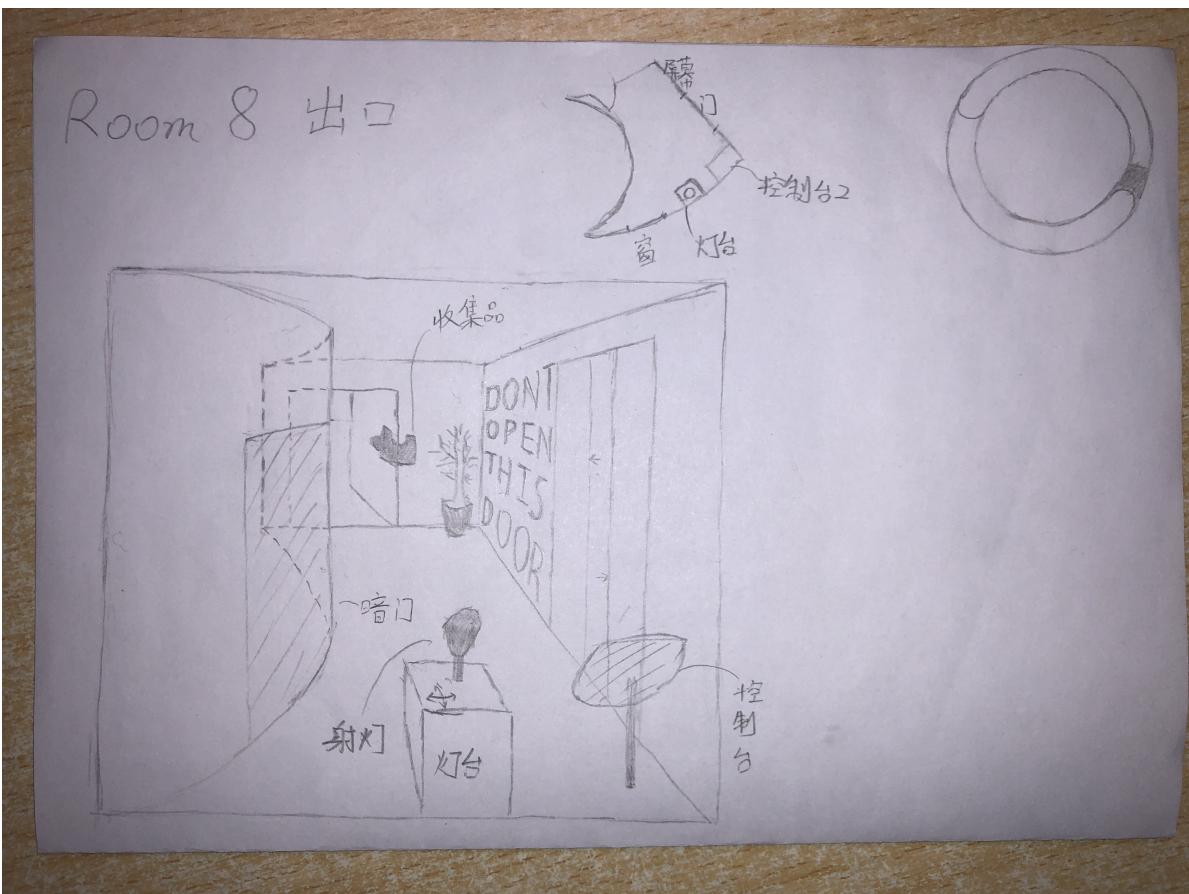
博物馆的设计参考关卡设计中所说。只有外周有不透明的墙，根据颜色划分区域。

屏幕旁边的机关可以类似于过一关亮一个灯泡，几关全过了就打开门



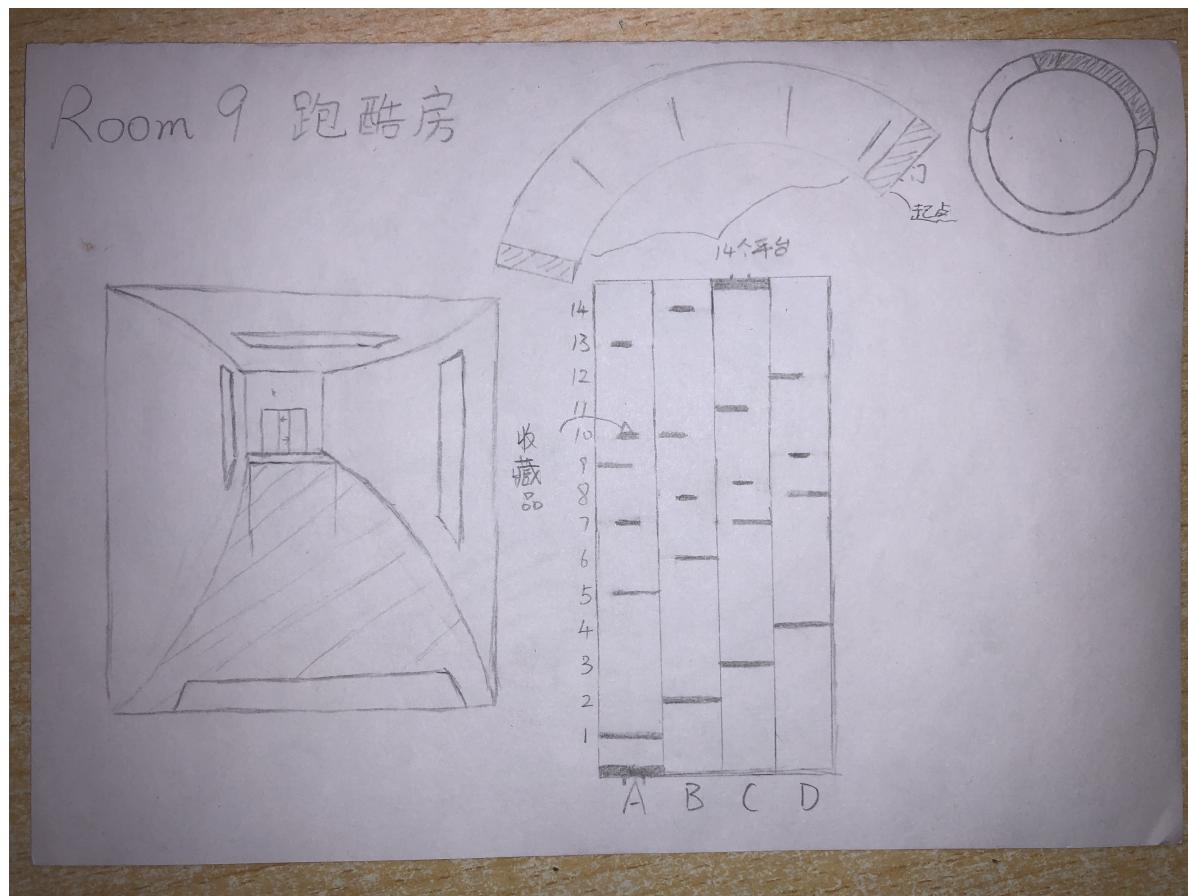
## Room 8 出口

控制台&暗门：谜题7-2中使用



## Room 9 跑酷房

右下图的ABCD是房间里的四面墙壁，以Room8进来的地方作为A面，横线长短代表跑酷台的长短，实际效果可能如左下图



## Room 10 走廊

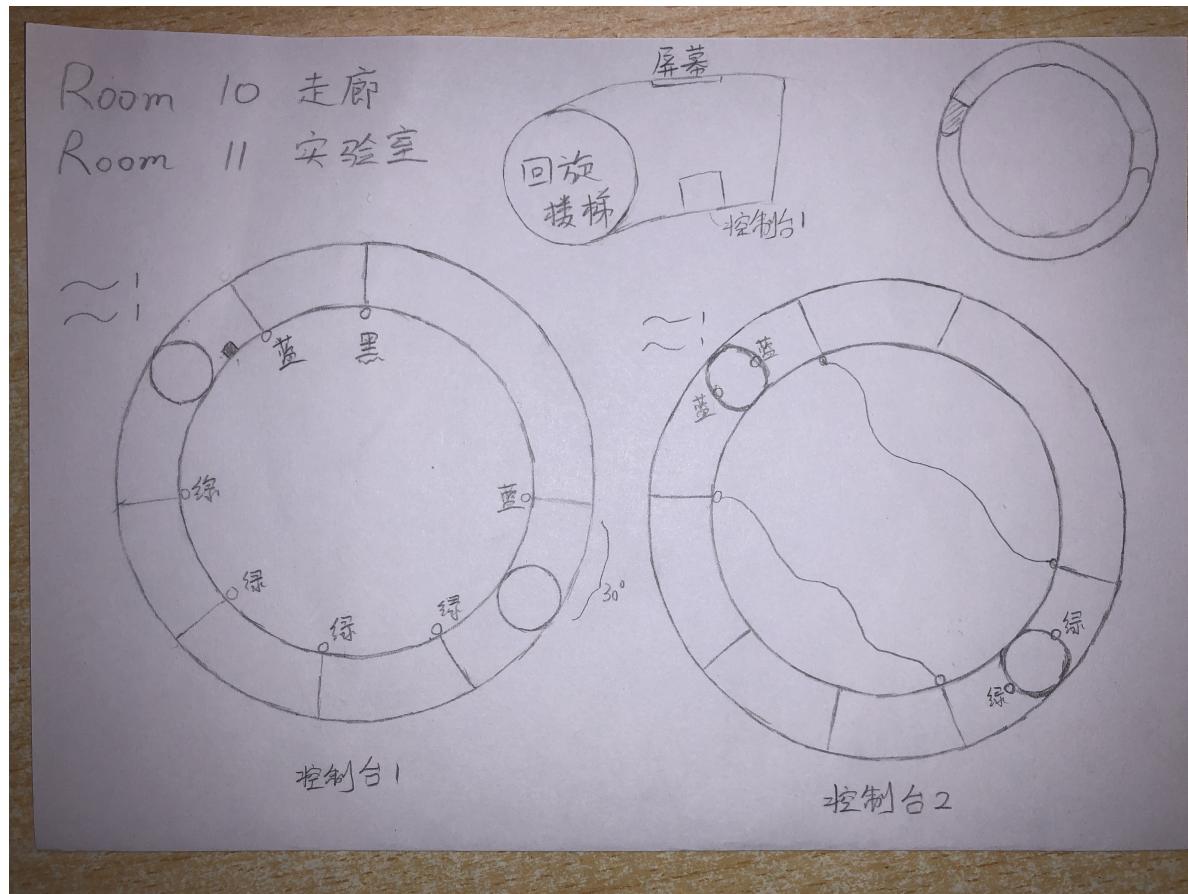
## Room 11 实验室

这个实验室的墙壁颜色应与主题色相同（这里Part3暂定的蓝色），同样的，Room5也应与Part1主题色相同。

屏幕上写着这样一段话

“黑洞拥有着强大的能量，能够吸入一切物体。而他这种的强大力量源自于高度压缩的空间所创造的极高的引力。我们是不是有一种方法可以通过一种技术达到空间的**压缩、联结、复制**，从而创造出一种高能量的空间呢？”

下方分别是控制台1和2示意图，两个控制台界面左上角都有当前还可以用的“电线”的数量



## Room 12 终点

Room1的电脑上显示着这样一段话：“研究日记：我们成功地实现了空间的复制！我们发现了在我们所处的这个世界中，空间会通过**自我复制**来保证它的合理性。因此我们只要尝试创造出不合理的空间，空间自己就会被迫复制！”

“研究日记2：我们发现时空中拥有主观能动性的物体并不会随空间而复制，换而言之，无论有多少个存在的空间，有机体只会存在于其中一个。因此我们将高度压缩的空间进行不断联结，复制，便可以达到一个能量高度集中的空间，就像你在一个满是镜子的空间中被迫不能看到自己一般。人在这时候不停地尝试进入空间边缘让这个空间被迫**不断地复制**，终会到达能量耗尽的状态。至于那时候会发生什么，没有人会知道，也没有人敢尝试，就像计算机耗尽了内存一样，没人知道它是会宕机或是会爆炸。”

左下是回旋楼梯的示意，右下是控制台3的示意图

Room 12 终点

