

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，【画风请美术总监来定】

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)，顺序未定

【在思考能否由玩家选择顺序的可能性】

背景及主线：【没想好，有建议请发】

结局：主角最后发现自己是个类似缸中大脑的物体？

【欢迎补充设计关键词】

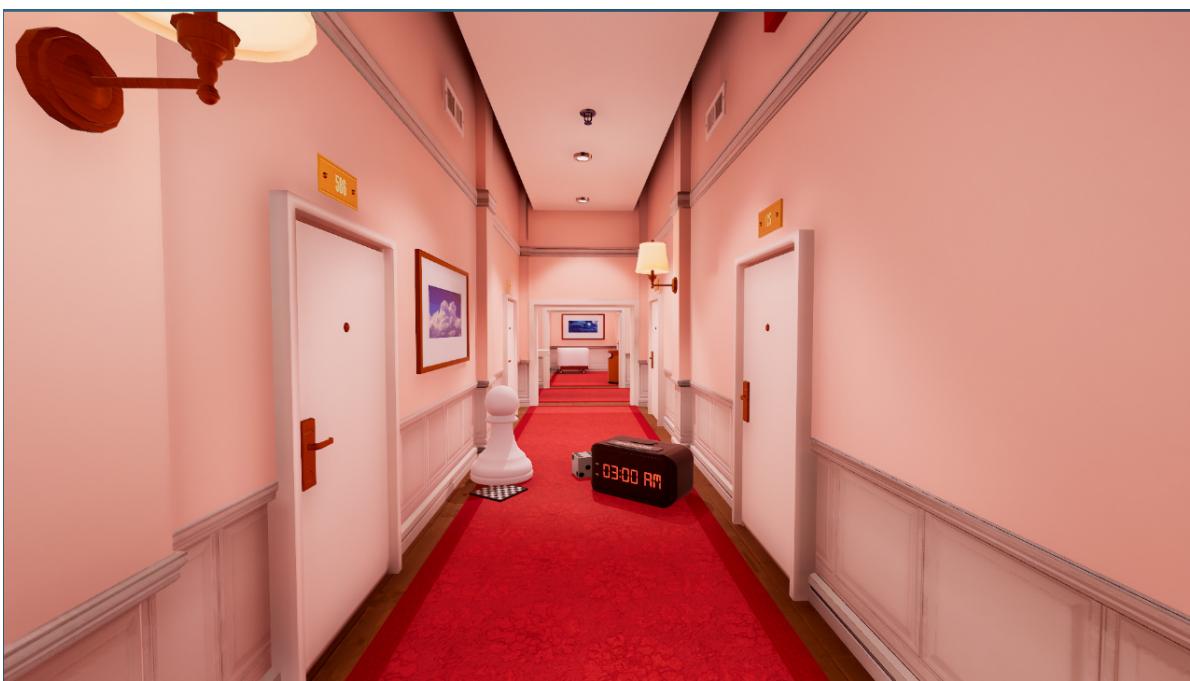
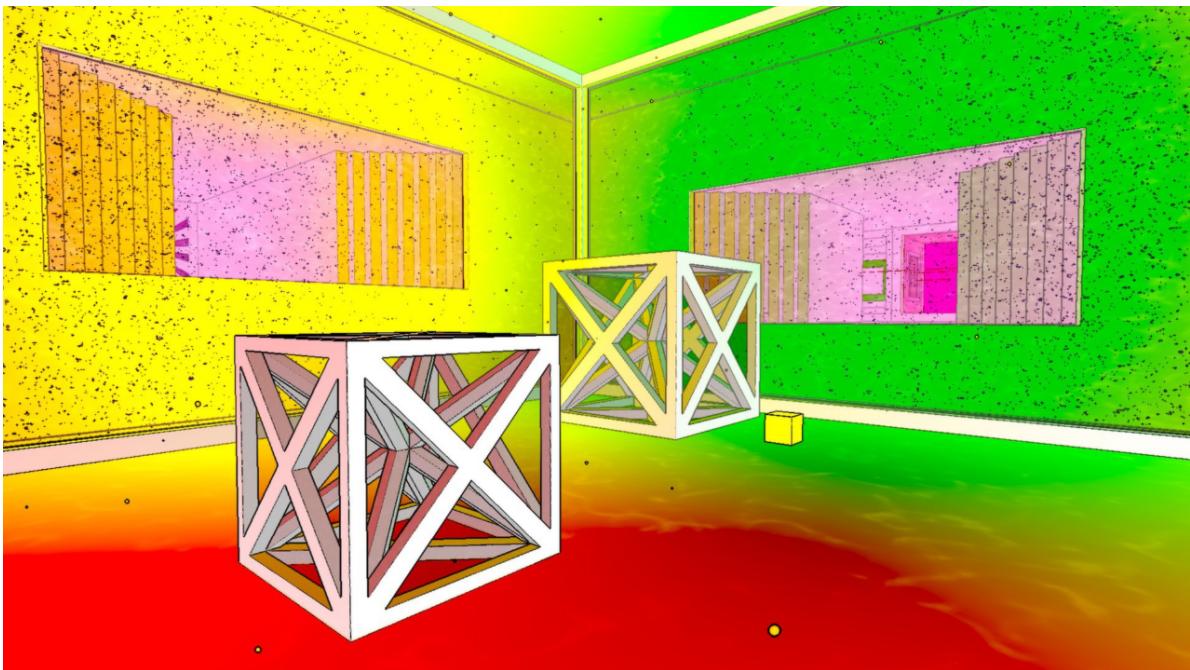
听觉

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