

《Crime Scene Cleaner》核心系统拆解案

目标：分析一款普通独立游戏的游戏流程和优缺点。

一、核心循环分析

1. 基础循环

完成清理任务 → 获得技能点 → 升级技能 → 完成更难的清理任务

分析：

比较基础简单的循环，对于玩家初始闯关比较有吸引力，但是对于玩家来说，随着提升较大较重要的部分技能升级完毕，完成新关卡来升级技能的吸引力会逐渐变弱。

二、促进玩家游戏的推动力

1. 剧情推动

游戏的主要剧情是主角Kovalsky为了给病重的女儿赚取医疗费，为其他人打扫犯罪现场。随着剧情发展，房间里的陈设也会逐渐变化，从一无所有到逐渐丰富，让玩家不禁期待女儿回到家的那一天。另外，随着剧情发展，对黑帮老大Big Jim、朋友Taylor等人的去向逐渐解开，这也让玩家获得了继续探索的动力。

同时，不同的关卡具有多样性。不同犯罪现场（凶杀、自杀、黑帮火并等）带来不同的场景变化和故事碎片，在这之中玩家可以像侦探一样通过残留物推测事件经过。最典型的就是“现代艺术”关卡，玩家可以通过场景中残留的家具、尸体、证据推断出在这一关卡中，富人举办了一场类似于大逃杀的游戏，而游戏的参与者都是缺钱的穷人，其中一名参与者进入了富人观看比赛的区域并被杀死，导致游戏终止。

2. 解压推动

清理血迹、尸体等“禁忌内容”本身具有猎奇性和视觉冲击力，玩家通过清洁行为将暴力混乱的场景转化为井然有序的秩序状态，形成一种解压式快感（类似《PowerWash Simulator》（《冲就完事模拟器》）高压水枪冲洗的爽感）。

三、商业化付费点

游戏为买断制单机游戏，售价一开始为76元，半年后降价为70.5元，噩梦模式更新关卡后涨价至99元。

游戏除了日常的bug修复更新，有一次最重要的大更新：噩梦模式更新，这也导致了游戏涨价。

噩梦模式更新最主要的是添加了每个关卡的噩梦模式，虽然与原版游戏关卡的名字相同，但是噩梦模式的改动相当大，基本属于另外更新了整整一倍的关卡，这也使得游戏的可玩时长增加了至少一倍。除此之外，此次更新还添加了更高难度的真·清洁工模式，在限制了部分能力（主要是禁用了清洁感知的能力）的情况下挑战原版关卡。另外此次更新还添加了各种清洁工具的皮肤，只有通过游玩这两种模式可以获得。

若要继续开发游戏，潜在设计方向有：

1. **装饰DLC：**增加更多不影响平衡的清洁工具皮肤。
2. **更多的关卡DLC：**目前的关卡只有十章，加上噩梦模式也只有二十关，故事也并不算非常完整，推出更多关卡还是很有必要的。
3. **联机模式：**比较休闲向的游戏加联机模式还是有一些市场的，不过要考虑成本问题。

4. **玩家创造地图**：由玩家自己创造地图游玩，不过也同样要考虑成本。

四、可能的灵感来源

1.现实映射

灵感最主要的来源应该是现实中的收拾房间，这也是游戏最主要的解压感和满足感来源，特别是当看见原来乱糟糟的房间变得整洁有序的时候。

2.类似可参考游戏

《PowerWash Simulator》（《冲就完事模拟器》）

游戏中不少地方可以看出这款解压游戏的影子，比如洗地机和擦干净家具时的反馈。

《Viscera Cleanup Detail》

游戏的整体内容和这款老游戏比较类似，都是打扫干净尸体和血迹。

《Fallout》系列

尸体+证据叙事这种风格让我马上想到了辐射系列的尸体+道具叙事，确实是一种很有意思的剧情表达方式。

五、游戏结构拆解思维导图

