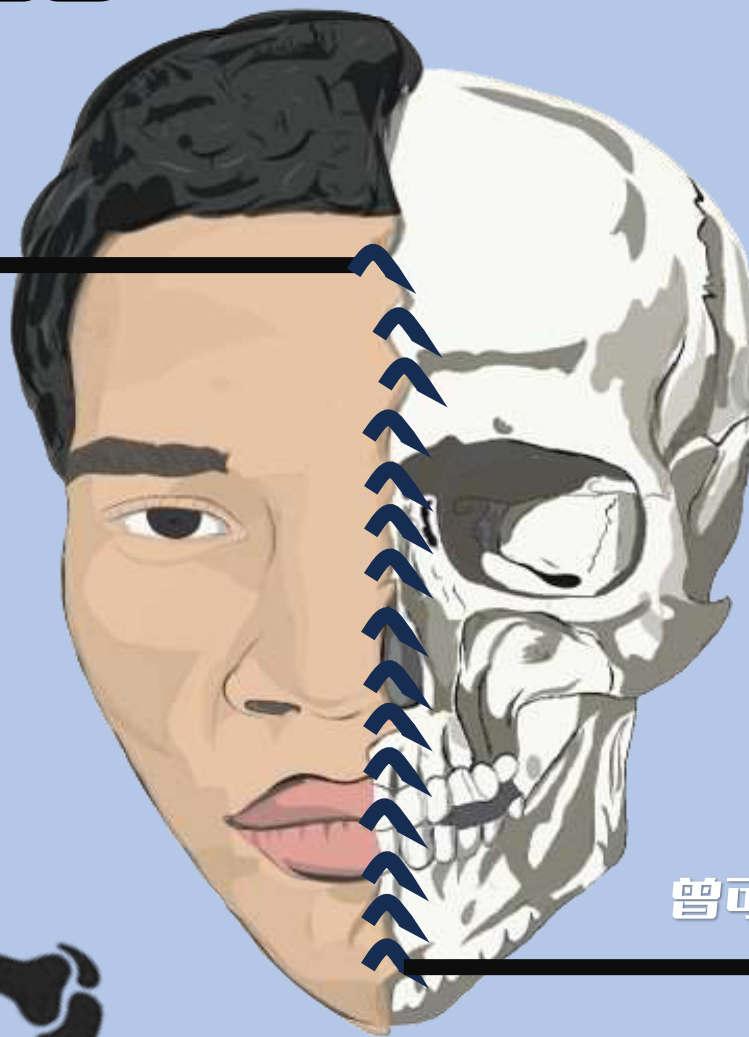


The Soul Tailor

灵魂裁缝



互动

媒体

设计

工作坊



曾可依 库雯 肖梓泰 柴新越

游戏简介

**玩家扮演一位亡者世界的灵魂裁缝。
他每天的工作日常就是将灵魂摆渡人
收集的一袋一袋的灵魂碎片和魂火中的
意志缝合成完整的灵魂。
只有完整的灵魂才能成功进入亡界。**

**灵魂裁缝拥有可以捕捉灵魂碎片的镊
灵子和观察灵魂碎片的透镜。这是他
工作必须的法器。**





玩法简介

每一关卡开始的时候，故事机都会打印出灵魂生前的遗言

玩家跟据遗言中的线索，依次观察所有附着在骨头上的碎片，找到符合故事中描述的灵魂碎片

依次解决每一片碎片背后蕴藏的谜题，按下确认之后，故事机会根据选择给出是否正确的简单提示，玩家可以根据提示修改选择

选择所有碎片后，使用魂火进行验证（是否选择正确）



游戏策划

Initial Idea 实体互动装置



核心玩法:

1. 利用CV方法在玩家背后捕捉透镜的位置，映射到Unity中，用透镜观察物体
2. 利用传感器获取镊子是否夹住，然后用镊子拖动碎片

游戏策划

Initial Idea 实体互动装置

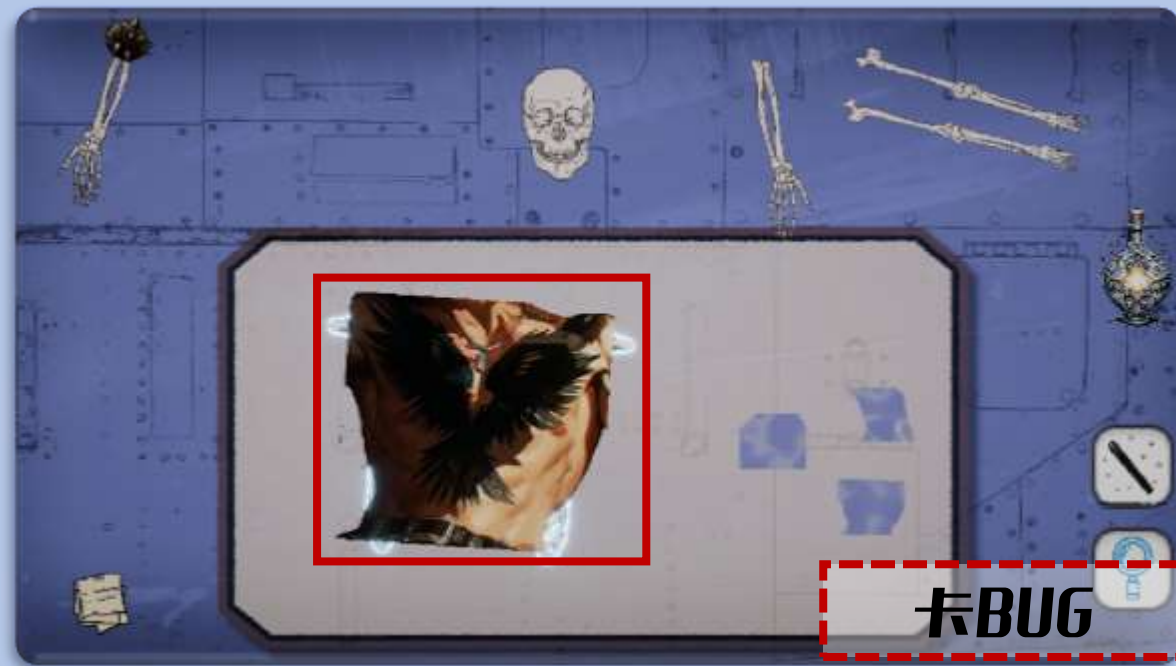
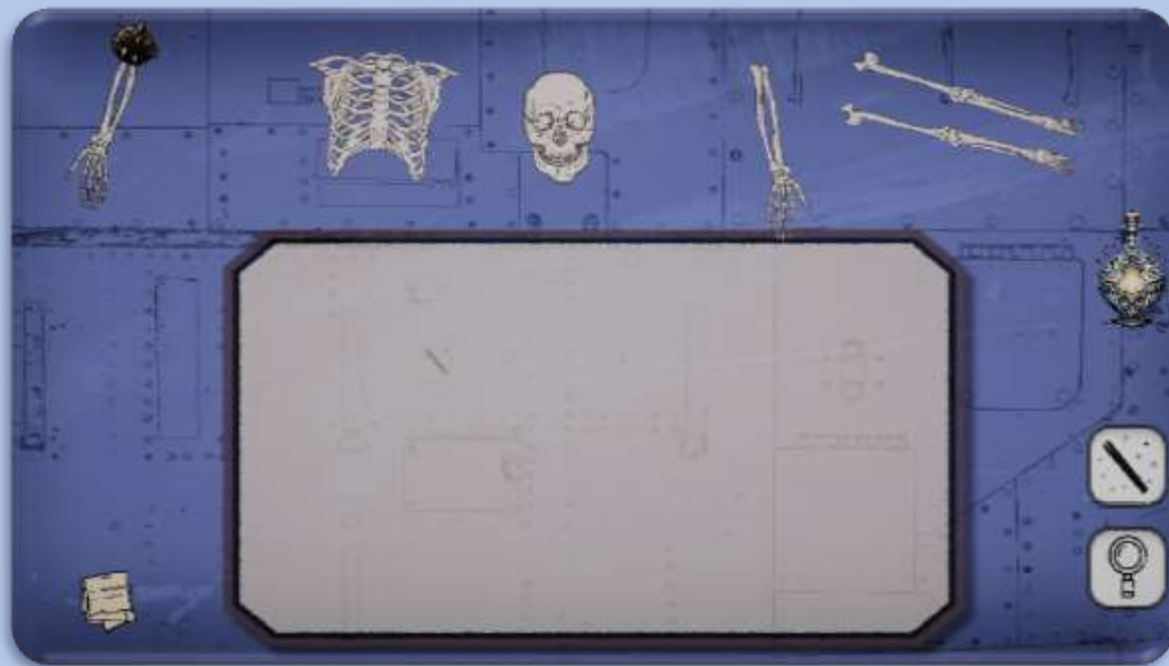


存在的问题:

1. 依靠视觉CV方法捕获透镜和镊子位置，玩家会遮挡CV视野，导致在屏幕里面的映射不准确
2. 传感器获取位置信息随着游戏时间推进会有累计偏移量

游戏策划

Advanced Idea 保留故事机



存在的问题:

玩家选定碎片后，整个碎片会显示在骨头上，玩家可以直接看见整个碎片，不需要放大镜观察

游戏策划

Final Idea



1. 任务手册 —— 游戏初始会打印出该人物的遗言，里面暗藏本轮的谜题

2. 拾取碎片

玩家可以自由拾取骨头碎片，然后放置在工作台区域进行观察

每张骨头碎片上附着着不同的灵魂碎片，但是只有唯一符合谜底设置的碎片



游戏策划

Final Idea



3. 观察碎片 —— 只有通过透镜才可以看见灵魂碎片本来的样子

4. 确认选择

选定每一个“正确”碎片之后，利用魔法药水复原本来的人物，如果选择正确，顺利通关，否则重新选择



美术

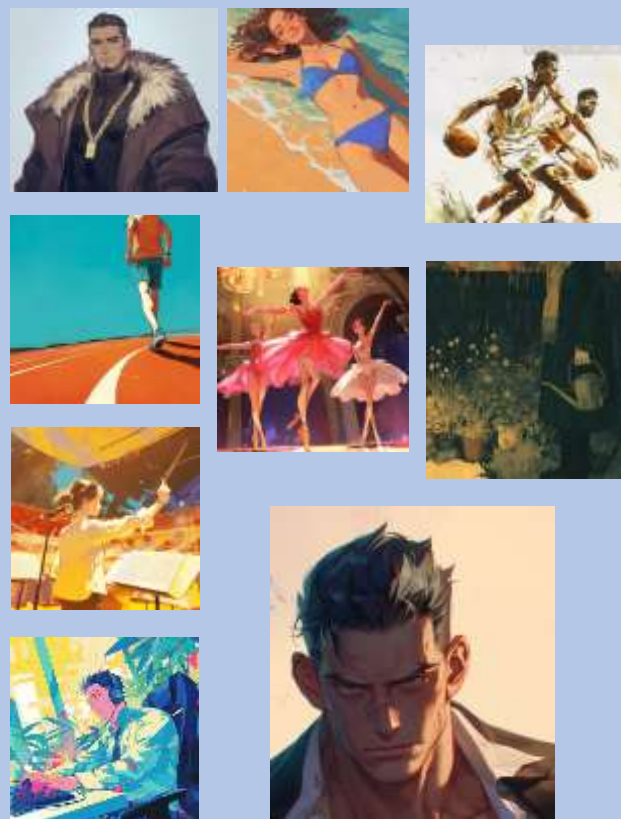
整体美术采用**像素风格**，利用**Stable Diffusion**生成素材库

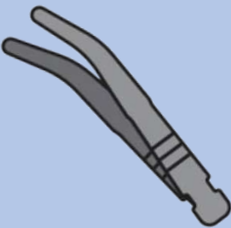
提示词 Text



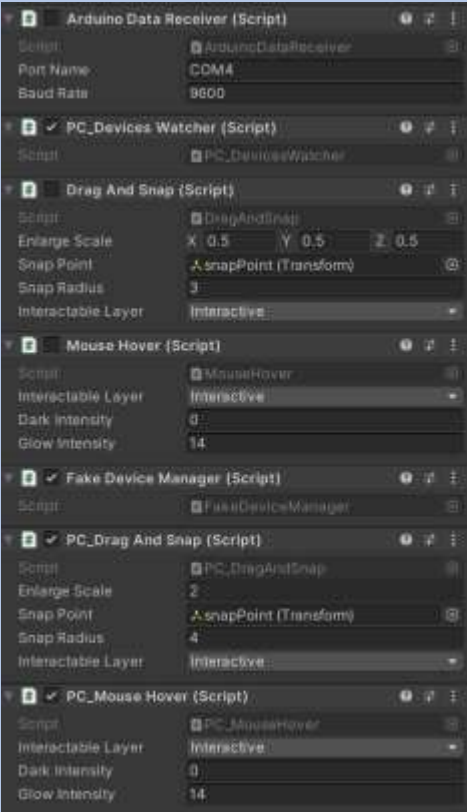
风格化图片 Image

素材库

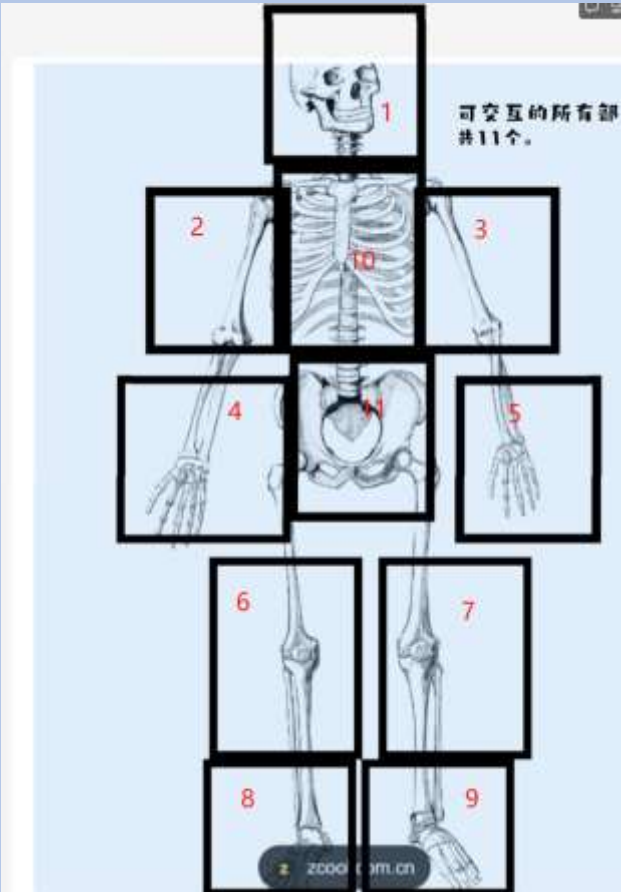




设备管理

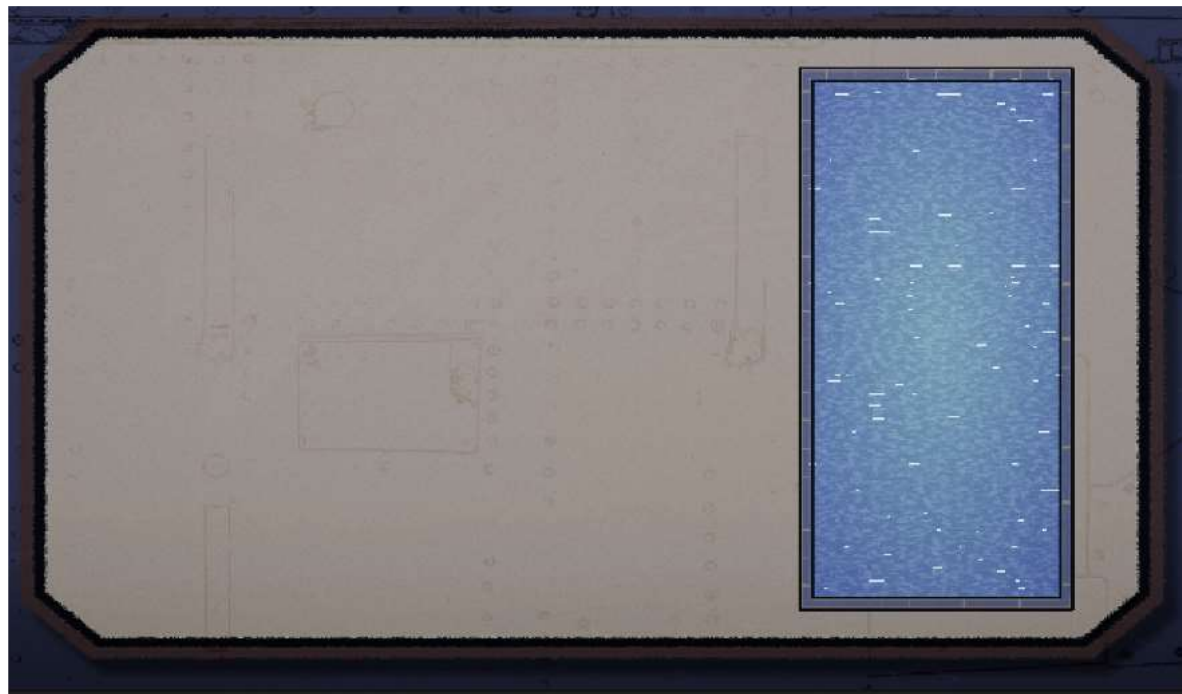


灵魂碎片管理



UI

碎片区



工具区

工作区

