

A black and white photograph of chess pieces on a board. The pieces are silhouetted against a bright, arched window in the background. The word "NARCISSUS" is overlaid in large, bold, white letters with a slight 3D effect and a shadow.

# NARCISSUS

# 《Narcissus》游戏设计文档

## 1. 游戏概述

《Narcissus》是一款第一人称冒险、解谜游戏。玩家将和主人公一起进行一场关于“自恋”的内心探索之旅。

### 1.1 团队介绍

开发团队由两人组成：**鲁欣**和**田雨非**。我们希望通过游戏这种艺术形式与玩家的内心对话，传达理念，赋予玩家不同且有深度的思考。

- 鲁欣是澳大利亚国立大学 Advanced Computing (honors)专业大一学生，984308522@qq.com。
- 田雨非是电子科技大学软件工程专业大三学生，tianyufei@yeah.net。

## 2. 艺术主题

1966 年，草间弥生在其装置艺术作品“自恋花园”中借镜面之球与观众在其上的倒影，引喻古希腊神话中因迷恋自身在水中倒影而憔悴致死的那耳喀索斯（水仙 Narcissus），探讨了有关“自我迷恋”的古老母题。自我迷恋者生活在他们为自己所构建的世界中，就像诡辩论者游走在逻辑的回环中一样。

## 3. 游戏故事

某一天，主人公照常下棋时，听到窗外有鸟叫声传来。出于好奇，他在窗边留下几粒榛果；之后的几天，一只小鸟连续地出现在他的窗前。几次接触后，他发现小鸟似乎对他的棋局有兴趣，随着棋局的展开，主人公和小鸟之间建立起一种奇妙的友谊，但同时也产生了一些微妙的争执，最后在争执下小鸟飞走了。随后主人公受困于无法解出的棋局，他决定沿着走廊走出这些房间。



主人公人物设计情绪板  
(左) 白棋 (右) 黑棋

## 4. 游戏特点

- 玩法、美术、音乐、旁白交织的互动叙事
- 游戏场景作为装置，服务于艺术概念的表达
- 无限循环型的场景设计
- 开放式结局

## 5. 主要玩法

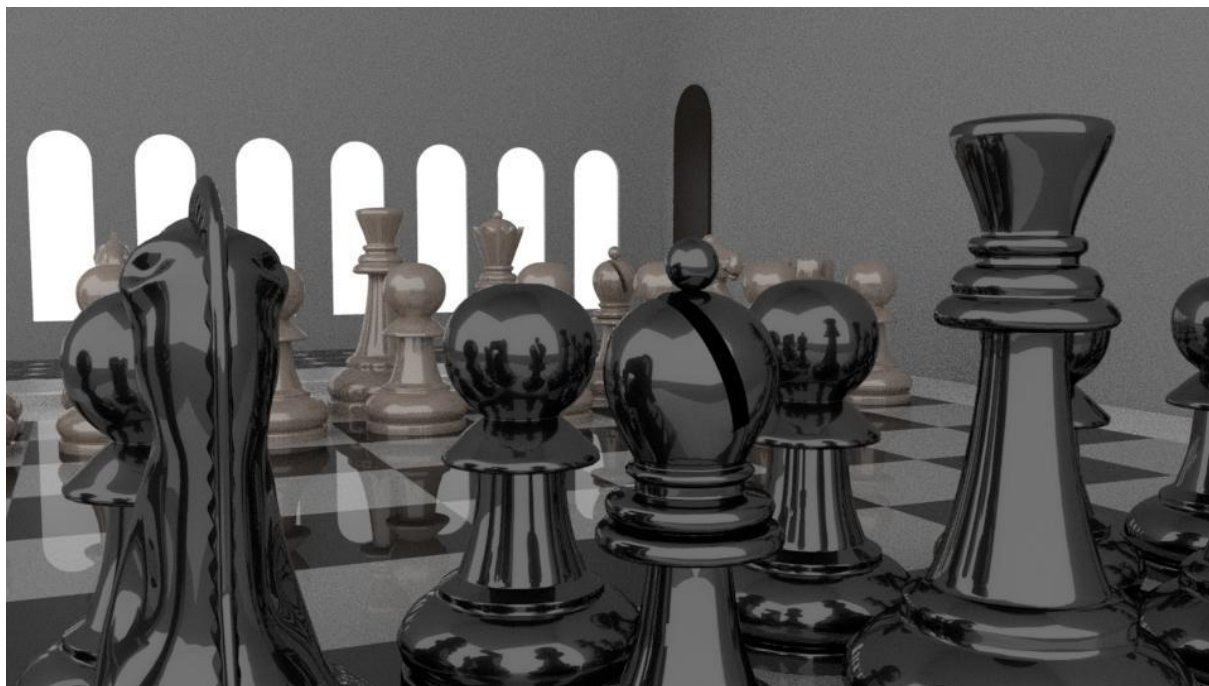
- 游戏包含两条剧情线并行展开，一条是玩家和小鸟的互动，一条是玩家和棋局的互动。
- 操纵主人公对房间的元素进行互动性探索。
- 操纵主人公与小鸟互动增强友情。
- 主人公与自己博弈，即同时是棋局的黑白方，同时用笔记本记录每一回合。
- 每下一步棋，操纵主人公走进下一个房间，变换执棋色，同时移动棋局上本回合对应棋色棋子。
- 不同的棋子和落子位置会触发不同的互动和对话。某些棋子可能一言不发，某些棋子会开口和主人公对话，某些棋子可能会因为讨厌主人公而拒绝被移动。
- 旁白贯穿在游戏中，或主人公内心所想，或第三方对玩家不同选择的评价。
- 玩家无法进行违背主人公意愿的操作。

## 6. 场景描述

主人公进入一个房间，他的左侧是一排窗户，面前是延伸的走廊，走廊尽头是一扇关闭的门。他的右侧是棋子林立的棋盘区域。他右转走入棋盘区域，于是他的视野中很快就只剩下棋盘的世界，原先的房间和窗口都变得无比遥远和渺小。棋盘内，棋子们像往常一样窃窃私语。

主人公打开自己的笔记本。笔记本上面记录着棋局目前为止的走势和他计划的这一回合的走子。他按笔记走到棋盘上 F4 的位置，棋子的白瓷漆面上倒映出他的面孔。

移动完棋子并记录此回合后，主人公通过走廊尽头的门离开房间，进入下一个房间，房间的内场景除了棋子初始位置和小的细节基本相同。



白棋场景渲染概念图（鲁欣）



黑棋场景渲染概念图（鲁欣）

## 7. 技术实现

人物和场景建模：Maya

游戏引擎：Unity

## 8. 音乐设计

### 8.1 音乐风格

实验性电子合成音乐和印象派古典音乐。

参考音乐：

[Merry Christmas Mr. Laurance – Ryuichi Sakamoto](#)

[Clair de lune – Menahem Pressler](#)

### 8.2 音乐典型应用

- 主人公与小鸟的互动线

伴随着主人公与小鸟之间的亲密度增加，音乐从单调压抑逐渐转向轻快明媚，仿佛看到了一扇尘封的窗户被缓缓推开，窗外阳光明媚，此时的音乐氛围如《Clair de lune》。当这份浪漫明媚达到顶峰时，这份明快慢慢掺入一份不协调，随着它们之间的冲突增加，音乐转向忧伤气愤以及不解，在小鸟飞走时达到最顶点，然后逐渐回到沉闷单调，直到主人公走出房间。

玩家结合音乐感受到主人公的生活因为小鸟的到来从单调无聊转向生机勃勃，又因为关系的破裂，从轻松喜悦转向烦闷忧郁。音乐的转变宣告着主人公情绪的变化，也不断推动着玩家探索故事线走向结局。

- 主人公与棋子的互动线

当主人公走近棋盘，音乐随之转向空灵悠扬，仿佛身处不属于天地的异空间。主人公走向白色棋子时，音乐平静舒缓，如《Moonlight Sonata》，月光洒落，一条小溪缓缓地流进心底。

当主人公走向黑色棋子时，音乐仍是舒缓的，但舒缓中透着难以言喻的孤单感，甚至感到一丝寒冷，身处这个空间中，感受着时间不加控制地流逝，如《Merry Christmas Mr. Laurance》，产生一丝怀疑的思绪。

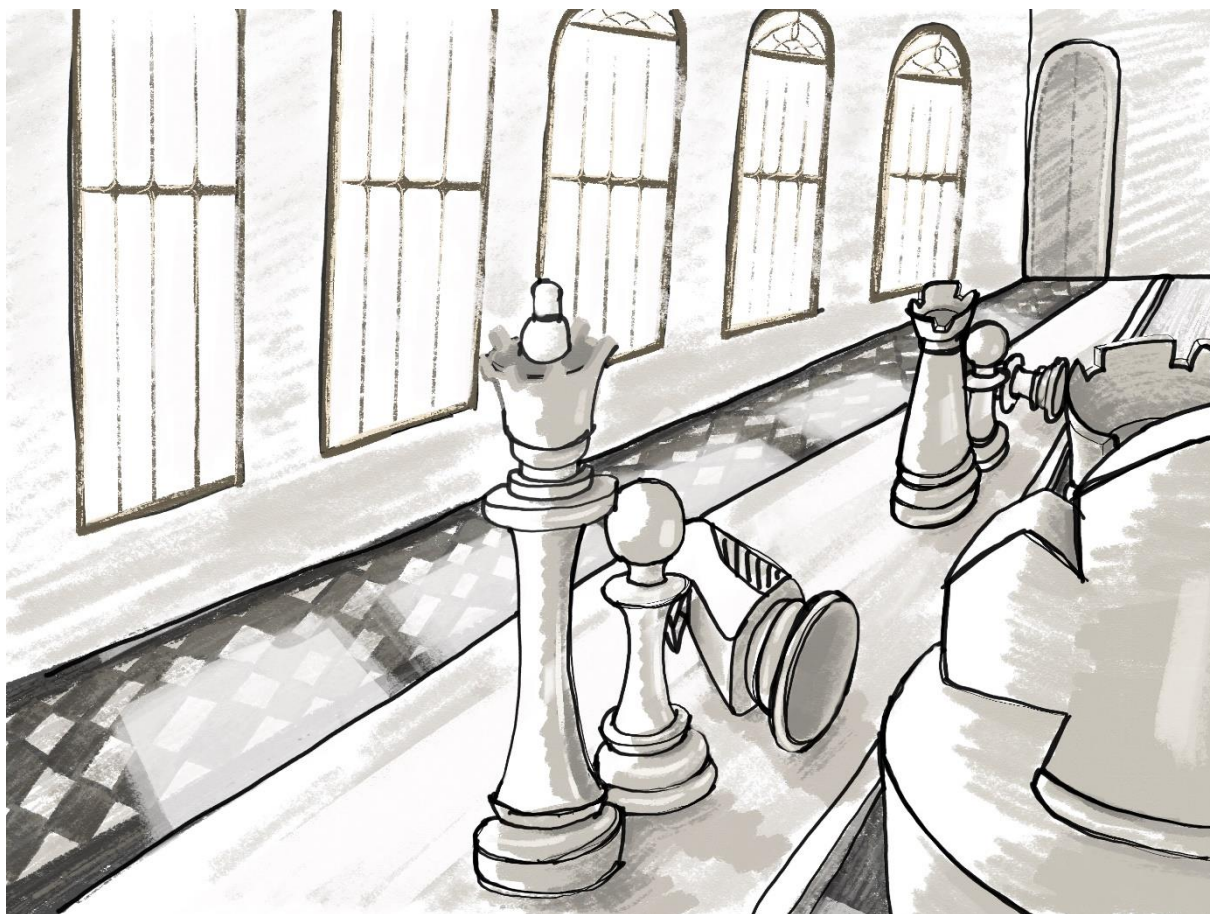
跟棋子的互动不同于小鸟的剧情线，带给玩家更多的是平静。玩家身处于

棋局的世界，音乐平缓舒适，促使他们思绪游荡在黑白棋子的互动中。但跟白棋的互动中，音乐偏向纯净优雅，让玩家感受到白的纯洁与主人公的真我。而黑棋时，音乐中夹杂了伤感与孤独，仿佛可以看到一个孤单的灵魂游荡于这片空间，结合着视角上的黑色和跟棋子间的交流，玩家不禁思绪纷飞。音乐不仅是玩家情绪的催化剂，更是推进玩家思考的有效媒介。

## 9. 美术设计

设计风格：浪漫主义



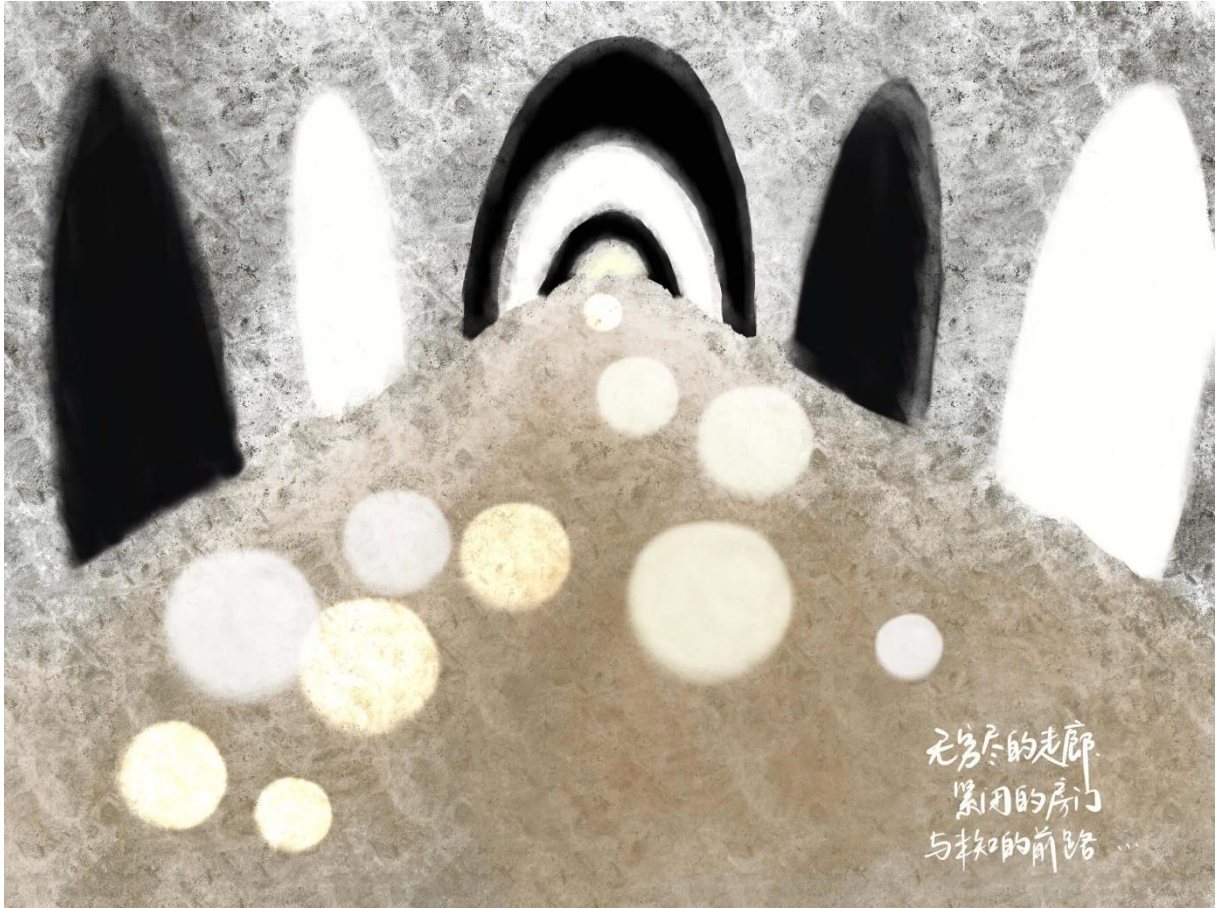


白棋场景设计概念图（鲁欣）





黑棋场景设计概念图（鲁欣）



无尽的走廊与门（田雨非）

向上?还是向下.  
我们真的能逃脱吗?

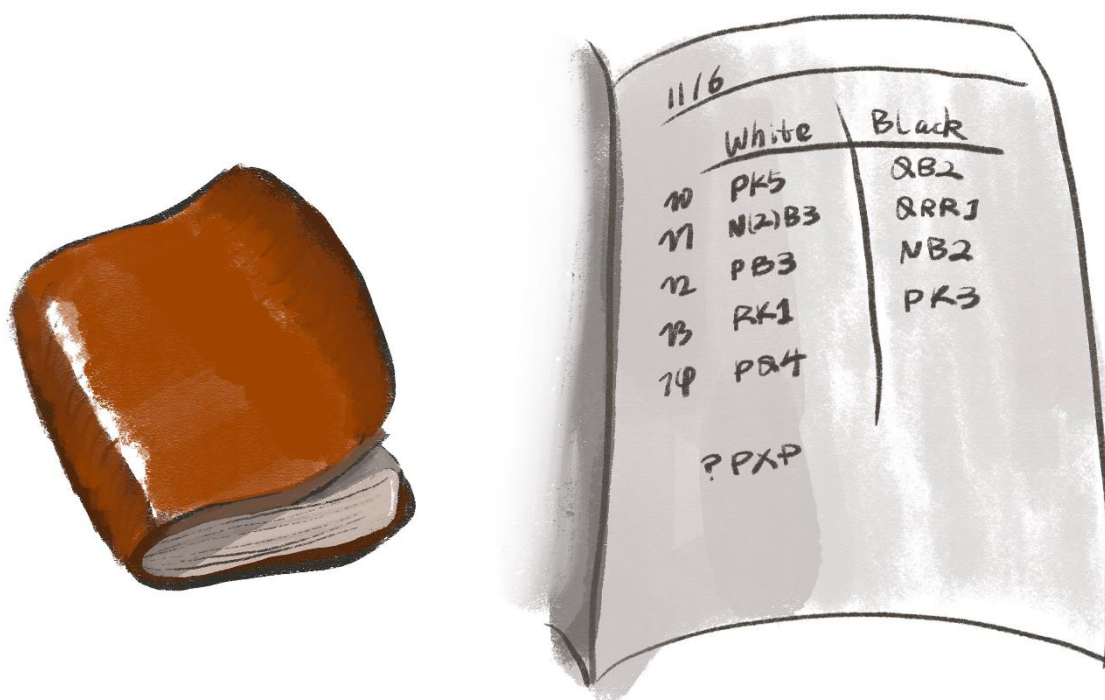


循环的阶梯 (田雨非)





Narcissist 与 Narcissus (田雨非)



笔记本和笔记设计概念图（鲁欣）