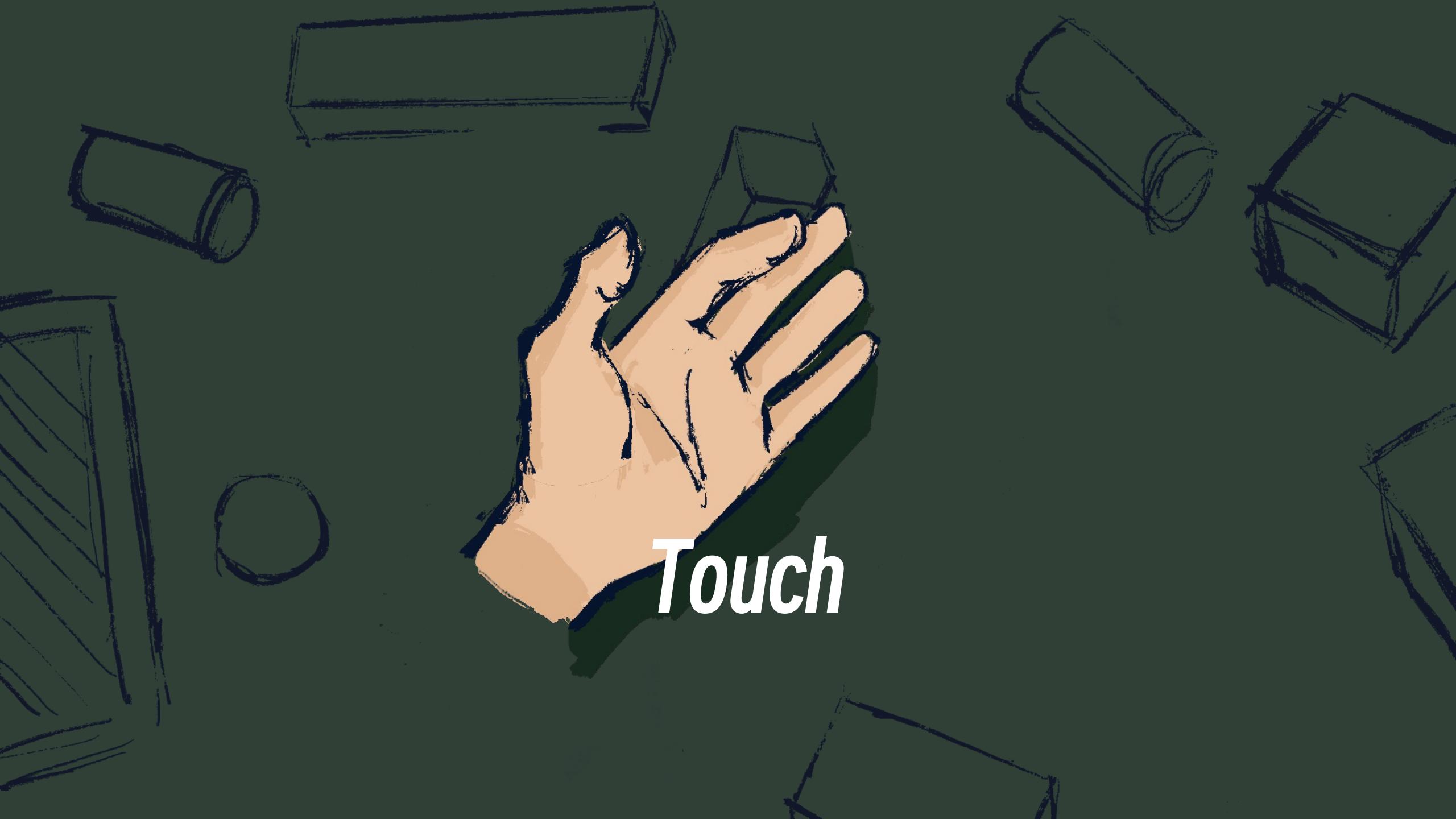


光的子队 07/09 Ciga GameJam 2023

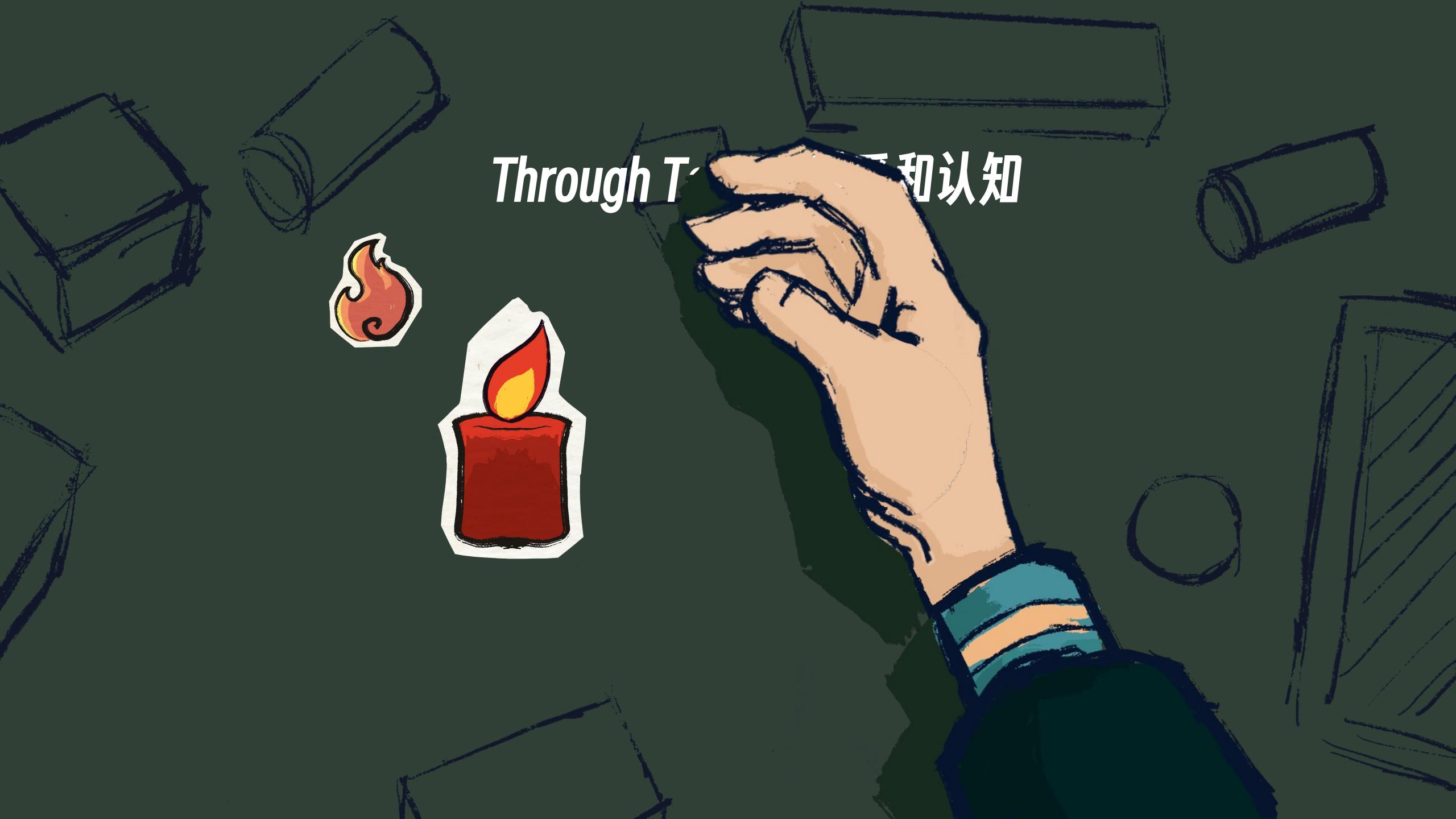


*Touch*

# *Through Touch: 感受和认知*



Through T  
和认知



Through Travel  
和认知



Through Travel  
和认知





# GamePlay



# 认知和学习的过程



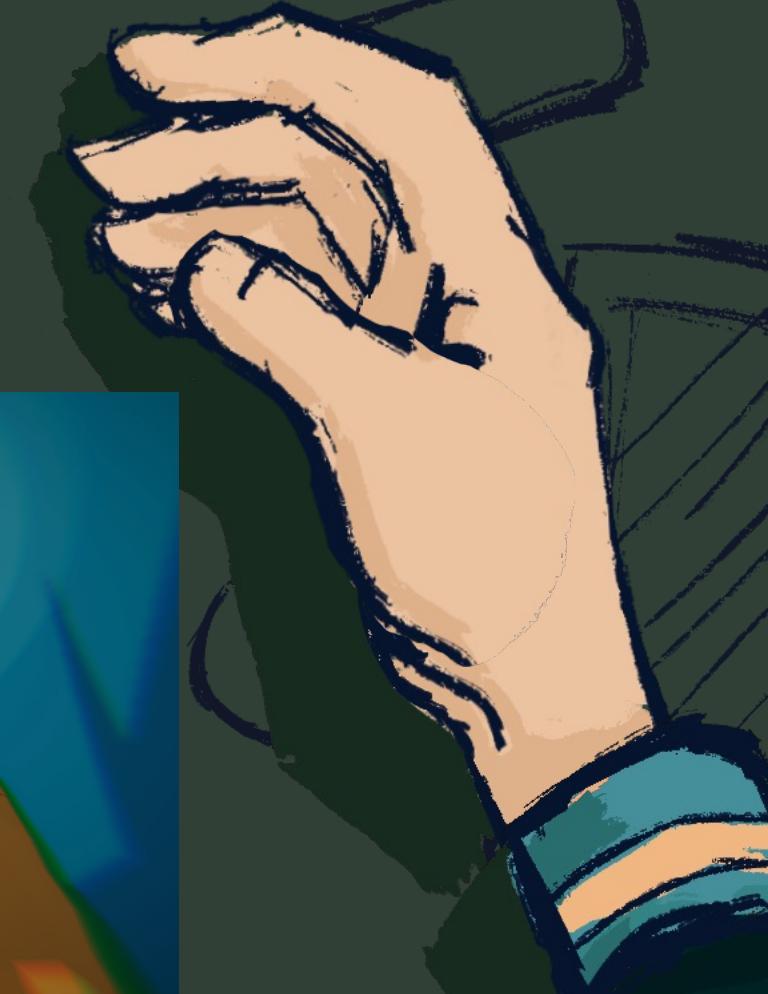
# 联想同种属性的物品

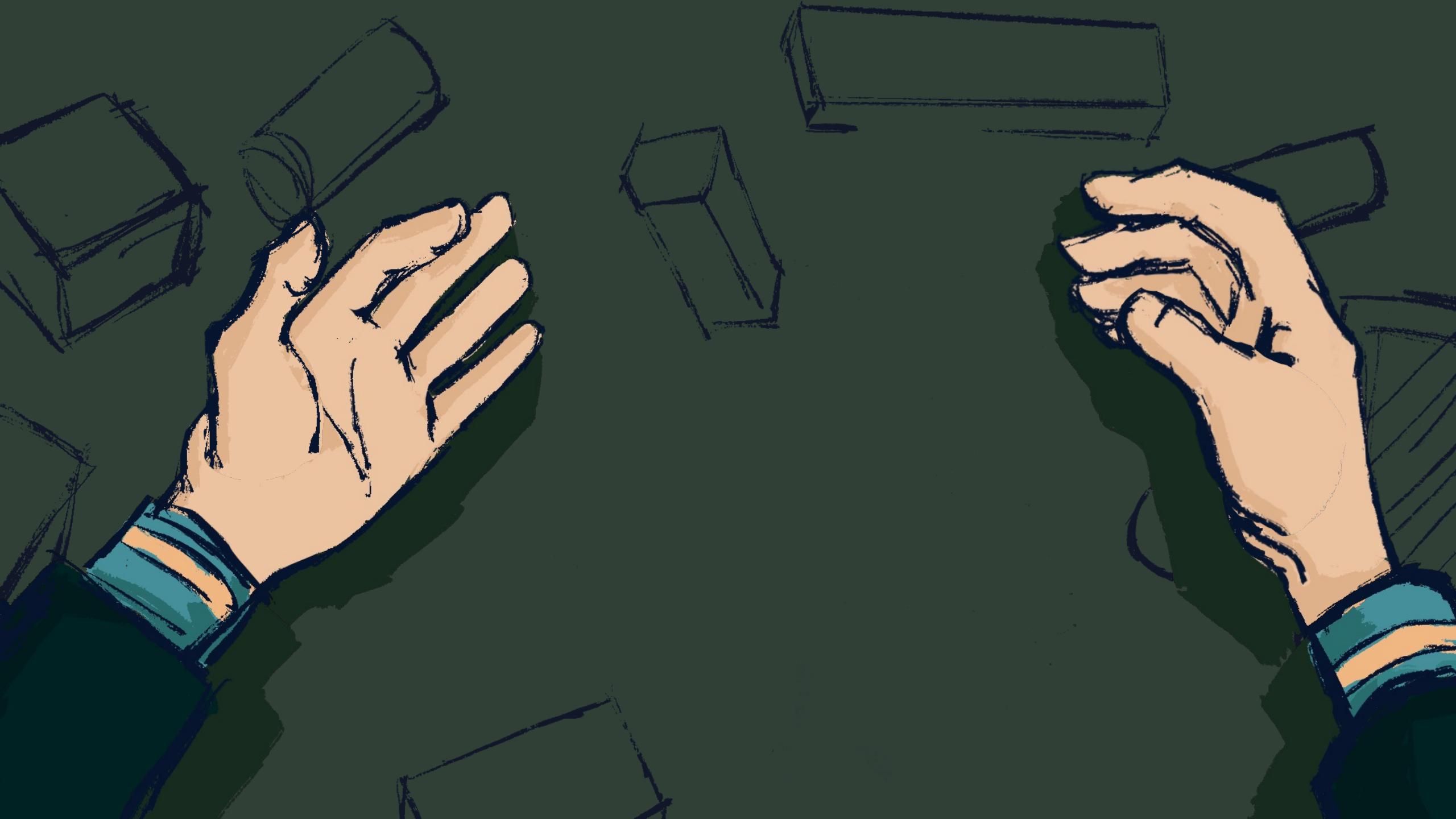


# 理解物品的多种触觉



认知新的触觉





# 系统 & 关卡设计

# 设计思路：

## 二叉树+双链表迷宫

### 物件状态

- 未感知：纸板颜色，蠕动
- 已感知但不可交互：灰色的纸片，静止
- 已感知且可交互：有颜色的纸片
- 当前选中：忽闪忽闪的呼吸灯

### 关卡流程

- 场景中感知过的触觉信息的物品出现在场景里
- 玩家去 TOUCH 物品时，会切换到物品的第二元素视野铺开 1-2 秒，且右上角 UI 换成当前知且可交互状态。玩家每 TOUCH 一次物品
- 门上的物品是一开始就清晰的 2D 纸片，待玩上的物品会变成已感知且可交互状态，去 TO

### 关卡设计

- 正确流程的步骤数最多，大概 5-6 次交互，其
- 上一关关底物品作为第二关开头的物品
- 随着关卡推进，拥有之前感知过的触感的物品会直接显现
- 每关可以复用之前出现过的 3-5 种触感，但另需额外引入 1-2 种触感（不包括关底额外引入的触感）

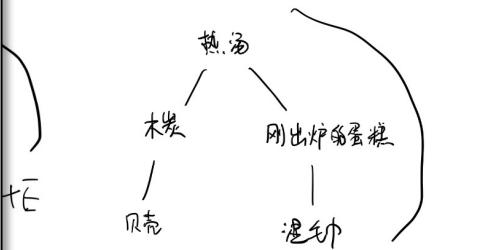
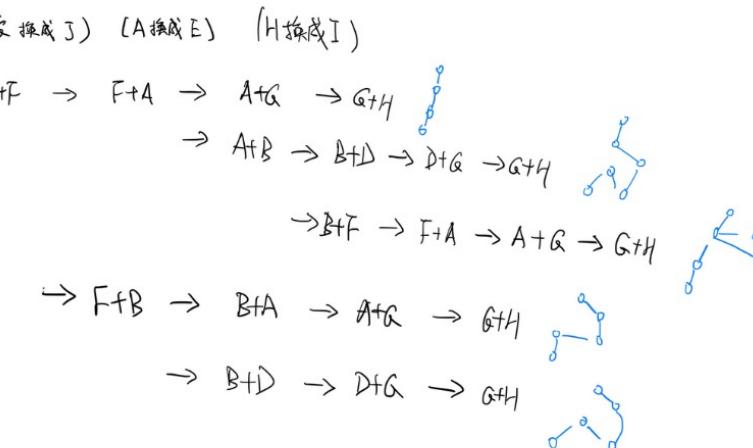
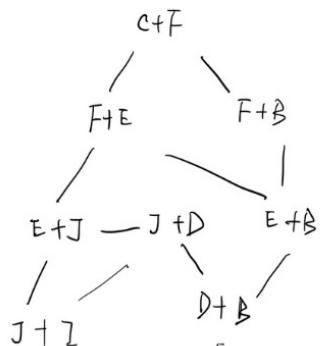
### 第 0 关

1. 场景中出现一个“模糊的蜡烛逐渐变清晰”，
2. 玩家走近蜡烛，出现字幕 Click to touch，引导玩家 touch 蜡烛，点击之后出现字幕 Get a new touch: Hot，屏幕显示火图标，玩家获得对“火”的感知，场景中与火相关的物品变清晰，煤油灯出现
3. 玩家 touch 煤油灯，获得对“坚硬”的感知，从而完全认知煤油灯，通关
4. 开门的时候播放语音：It seems that you are interested in that oil lamp, what a lovely baby.



A 火	B 冰	C 坚硬	D 柔软	E 潮湿	F 粗糙	G 尖锐	H 痛	I 动	J 温暖
-----	-----	------	------	------	------	------	-----	-----	------

E 潮湿	F 粗糙	G 尖锐	H 痛	I 动	J 温暖
------	------	------	-----	-----	------



可怜的孩子.....好点了吗？我煲了汤，还做了你最喜欢的蛋糕。  
Is feeling better? I made some soup and your favorite cake.

E 潮湿	F 粗糙	G 尖锐	H 痛	I 动	J 温暖
------	------	------	-----	-----	------

# 感觉列表：涌现式

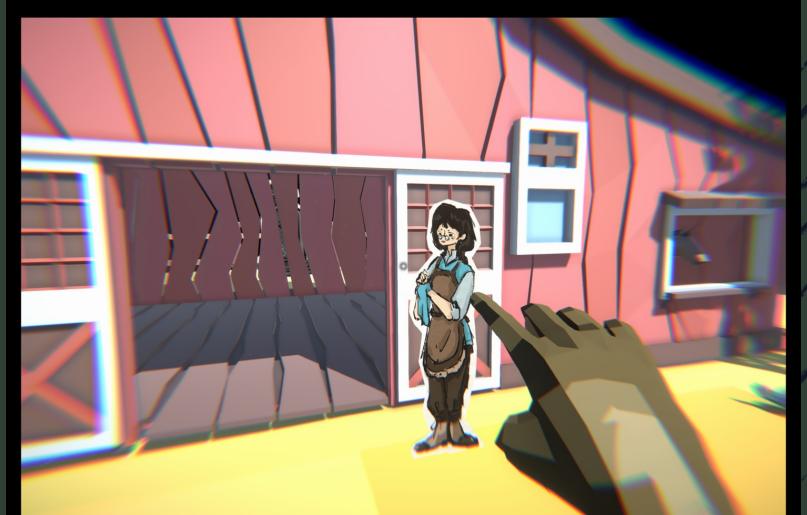
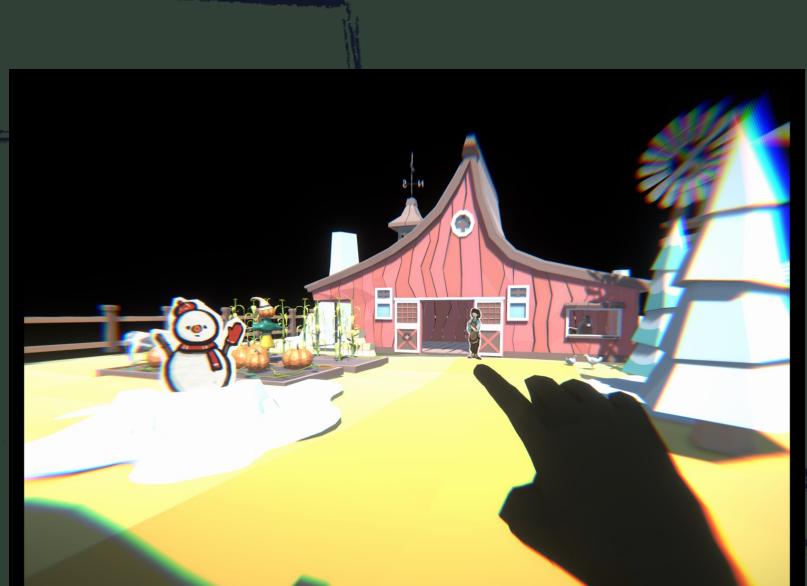
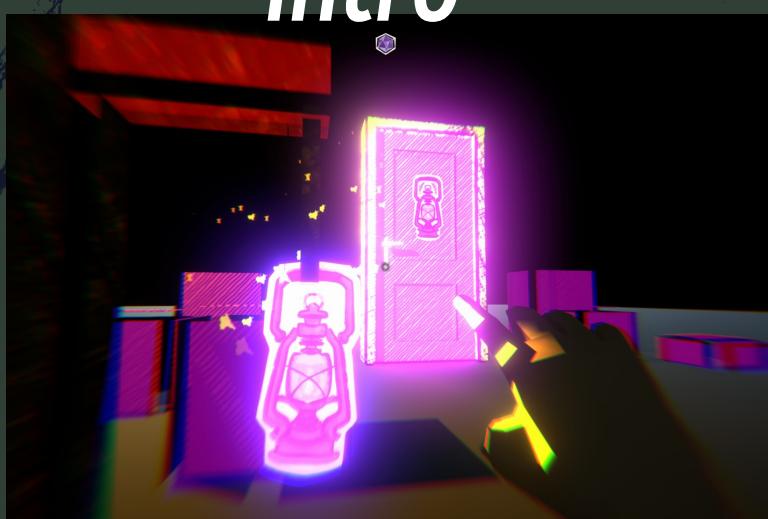
感官列表

	A 火	B 冰	C 坚硬	D 柔软	E 潮湿	F 粗糙	G 尖锐	H 痛	I 动	J 温暖
A 火	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
B 冰	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
C 坚硬	木炭	冰块	/	/	/	/	/	/	/	/
D 柔软	烤红薯， 冰淇淋	烤蛋糕	/	/	/	/	/	/	/	/
E 潮湿	温水	冰水，发烧时候的冰块，地窖里的酒桶	海绵	/	/	/	/	/	/	/
F 粗糙	冰沙，生锈的铁	石头，贝壳	钢丝球，毛毛虫	青苔路	/	/	/	/	/	/

F 粗糙			, 生锈的铁	石头, 贝壳	球, 毛毛虫	青苔路	/	/	/	/	/
G 尖锐				玻璃, 水晶球, 鹅卵石	鸡蛋	肥皂	/	/	/	/	/
H 痛					钉子	开水	砂纸, 玻璃渣	菜刀, 碎掉的相框(里面有照片)	/	/	/
I 动					手机	电动毛绒玩	水龙头的水		/	/	
J 温暖							奶奶的手		宠物	/	

K: 虚无、死

# 关卡曲线: IPMT



美术：3D+2D

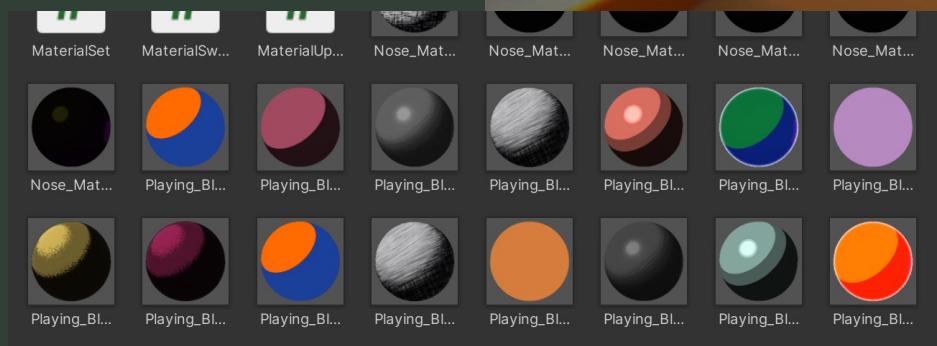
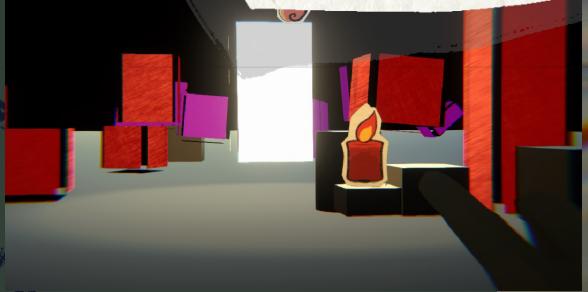
# Sensory Journey



# Sensory Journey



# Sensory Journey





光の子隊 23/07/09  
*Ciga Gamejam 23*

谢谢！