ProjectX

Project start date: 4/2/2025

By Weilun Zhou

**Brain Strom**

消失的夫妻？？？全家被杀

生化危机7？？？一家人居住的别墅

咒怨——死后亡灵复活。不过和咒怨不同的是，闹鬼的只有别墅本身

**作品名待定**

白房子？？？由关卡命名，纯白现代简约风别墅，外观内饰比较容易设计

**技术总结**

追求高分辨率素材和光影效果，使用UE5引擎。

第一人称游戏，全程玩家不会看到自己身体某部分（待定）

**剧情梗概**

鬼屋设定，一个家住北京郊区别墅宅邸的幸福四口之家遭到连环杀人狂灭门，死后化为冤魂纠缠。一家四口，分别是爸爸，妈妈，哥哥，妹妹。

杀人魔本人灵感来自于Jeffrey Dahmer，一个有恋尸癖的心理变态Serial killer,外号“J”或JOKER,自童年其就喜好虐杀小动物，尤其喜好对小动物进行灭门，这种爱好在J成年后演化为了对人类的虐杀。

事发当天，是妹妹的九岁生日party，一家四口齐聚家中，杀人狂J突然闯入，先和父亲扭打在一起后用匕首将父亲杀害，然后又虐杀了母亲和兄妹二人，一家四口全部被杀害。这座别墅也成为了凶宅，房子唯一的法定继承人，父亲的弟弟人在美国也不愿意处理这套房子，就这么闲置下来了。

J则因为各种各样的心理问题，因为心理疾病选择性忘记了曾经作为杀人魔的记忆。而在J阴差阳错回到别墅中后，将会见证各种各样的灵异事件，以旁观者的身份一步步揭开曾经的惨案，并最终揭晓J本人就是杀人魔的真相。

（PS:鬼是真的存在的）

**关卡策划**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 关卡名称 | 功能诉求 | 表现形式 | 体验测评 | 备注 |
| 无限回廊关卡 | 实现随机无限回廊机制 | 利用一个正常回廊和数个异常回廊 |  |  |
| 增加Jump scare要素 | 制作带有高恐的section&在玩家通关回廊时放置强制Jump scare |  |  |
| 更改通关机制，以取得和8番出口相比的不同 | 相比于计数，要求 |  |  |

**框架方案**