



浙江工商大学
ZHEJIANG GONGSHANG UNIVERSITY

壳

THE SELLER SHAKES

Made with





Writer & Director

李客林

Lead Programmers

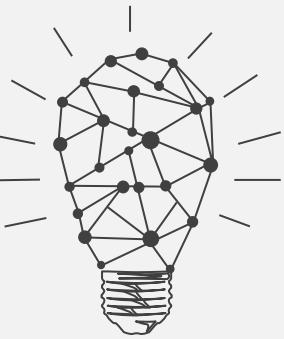
沈彤

Programmers

吴展鹏 蒋霖斌 王鹏

Artists

郑佳红 费玲玲



CONTENTS

— 目录 —

- 01 灵感来源
- 02 概念设计
- 03 游戏特色
- 04 项目管理
- 05 游戏演示

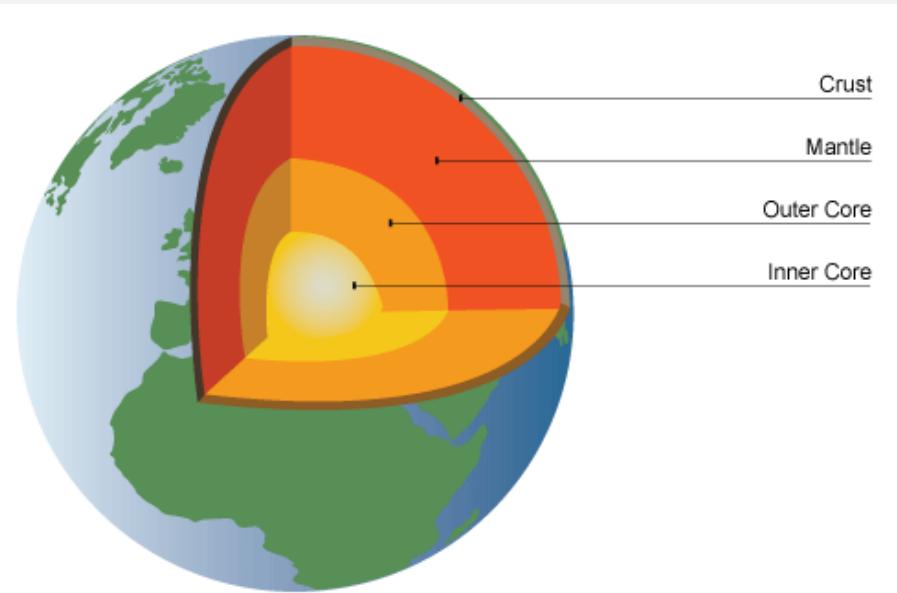
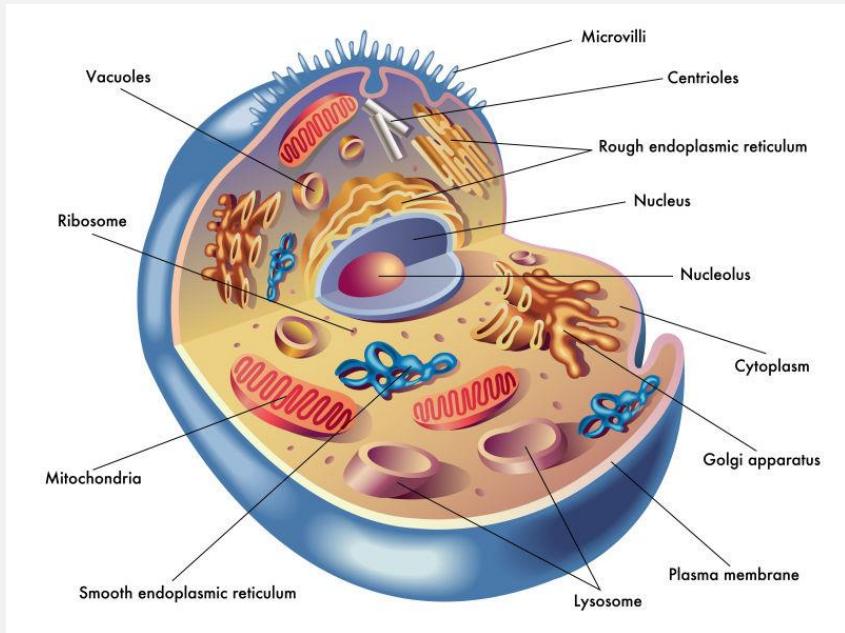


PART 1

灵感来源



主题灵感



微观世界与宏观世界



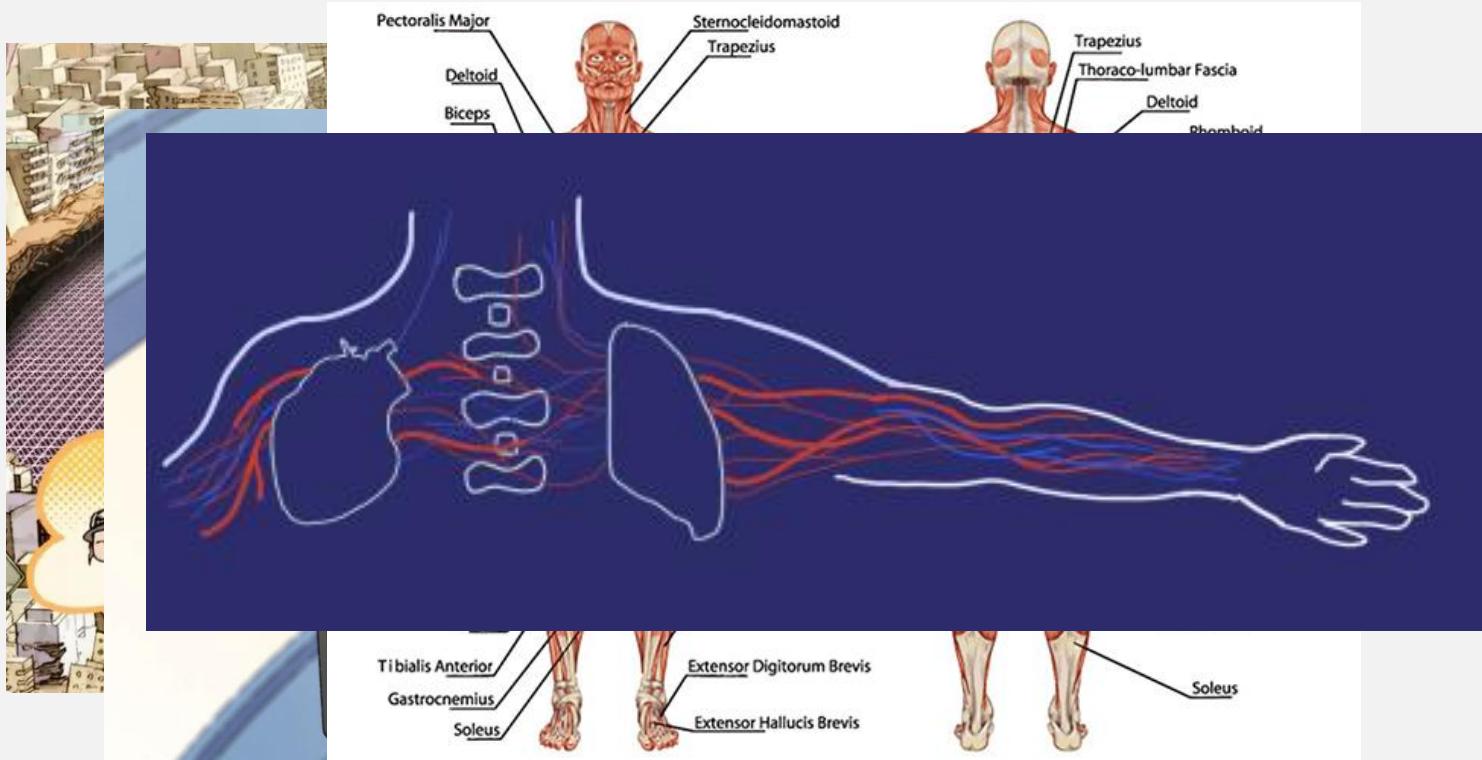
故事灵感



清水茜《工作细胞》



地图设计

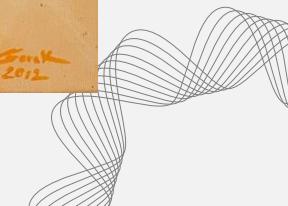
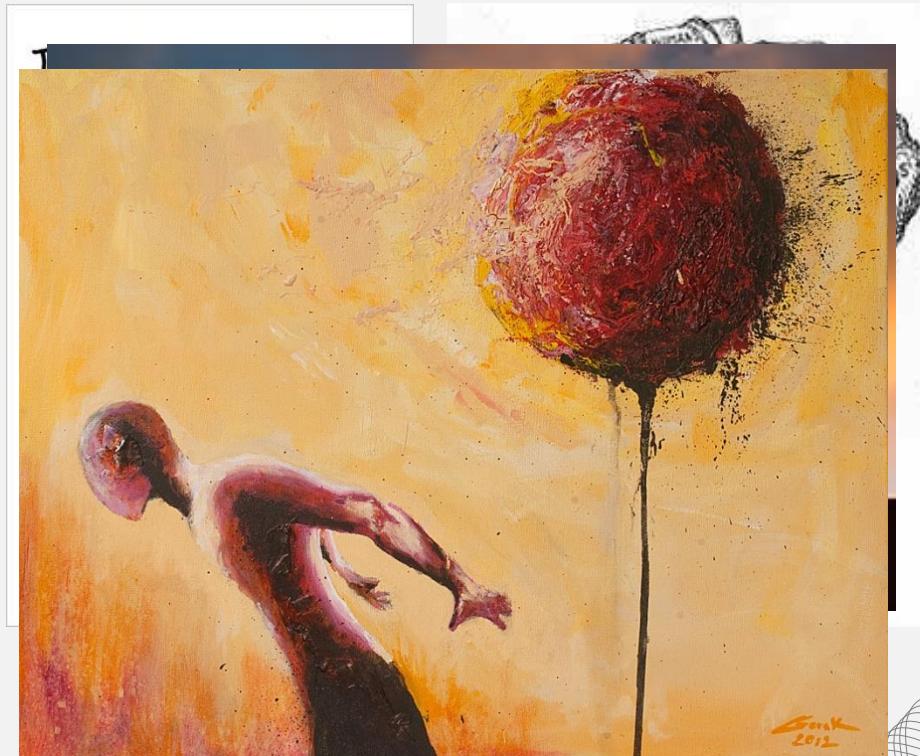


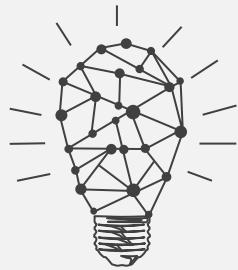
路线化 → 宏观化



游戏立意

- 壳是容器
- 壳是负担
- 壳是生命最沉重的部分
- 壳是宇宙的构造准则
- 大至地壳，小至细胞膜
- 生命的延续和传递





PART 2

概念设计

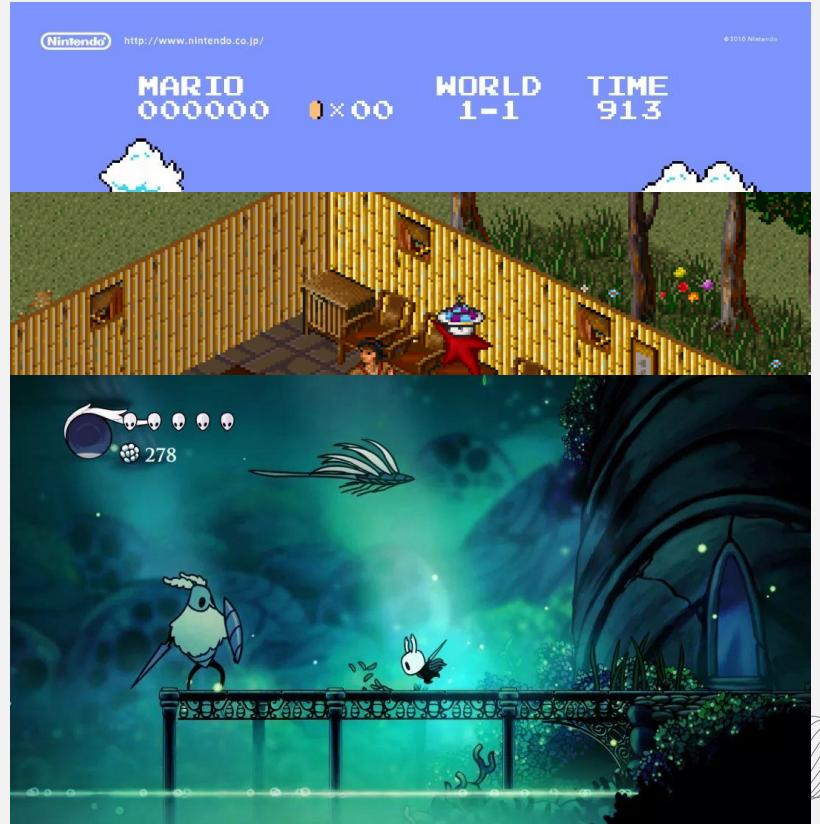


游戏类型

1 2D Platform

横轴：将画面固定于水平面

一般操作：左右移动，跳跃，蹲下，轻/重攻击



2 Role-Play Game

玩家负责扮演一个（或多个）角色，并在一个结构化规则下通过一些行动令所扮演的角色发展。

3 Soul-Like & Metroidvania & Cthulhu

鼓励探索、收集、高难度、地图设计、隐晦叙事、渺小





核心要素





- 超过2万字的**原创**剧本
- 超过300份的**原创**道具词条
- 超过50张的**原创**美术素材
- 超过10位的可互动NPC及其支线
- 超过50条的概念注释 & 原型
- 超过5种的不同结局

第 81 页，共 82 页 20915 个字 中文(中国)

我叫本，一名掉

我们不知从

4、彩

到被唤醒，

5、彩

我们生

6、彩

的物质。月

7、彩

通路。在这

爱：

驶着初壳之

8、负

终点并归凶

9、负

初壳一样的

反：

壳带来

10、

于是，

11、

巡礼队

12、

13、

14、

15、

16、

为博得天神的眷顾——成为岐化者，可惜只有极少数的**负壳者**成功在湖中存活

了下来，湖水干涸之后，重回陆地的他们回想起了昔日失去的同伴，开始仇视

一切，在沙漠中再度岐化，成为了“蝎”； ↗

● 烟熏 ● 无主遗迹-**负壳者**-“双子”缇莉娅·马努斯 (Gemini Tinea Manus) ↗

为黑 a) 归还结局：第一位公然反抗大归还的**负壳者**，独一无二的“双生”**负壳者**，但与岐化

不同的，他们并未获得任何的特殊原力，反而是作为**负壳者**的折磨陡然加倍；自

称了解一切“真相”的他们，也许只是在抗拒这不公的命运时的自我慰藉吧； ↗

b) 反抗结局：第一位公然反抗大归还的**负壳者**，独一无二的“双生”**负壳者**，似乎掌握

着呼唤陨落之环的方法，传说赫卡特是同一体，但卡初壳被夺走了意识，永远成

为壳的营养母体，千千万万可怜的卡中，有一只碰巧冲破了枷锁，成为了矛盾的双

到初 生子； ↗

● 净蚀 净蚀孤星小怪 b-飞刀士教 c-飞刀教徒的核心教徒，半亡往还永伴的欲望中还

失自我，眼中只有杀戮，甚至以被施瓦茨吞噬为荣，他们认为那样便成为了神

的一部分； ↗

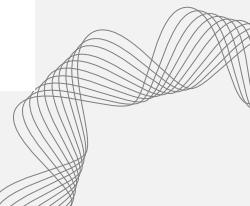
● 无主遗迹小怪 A-光明守卫：只在无主遗迹的白昼出没的守卫，负责拦下除诚

心的归还者外一切的生物，传说是由初壳创造，比巡礼者更强的直系战士，能

够借白昼的光进行攻击；但很多年以前，无主遗迹出现了一位闯入者； ↗

“烟熏酒吧路人 B：对话补充背景； ↗

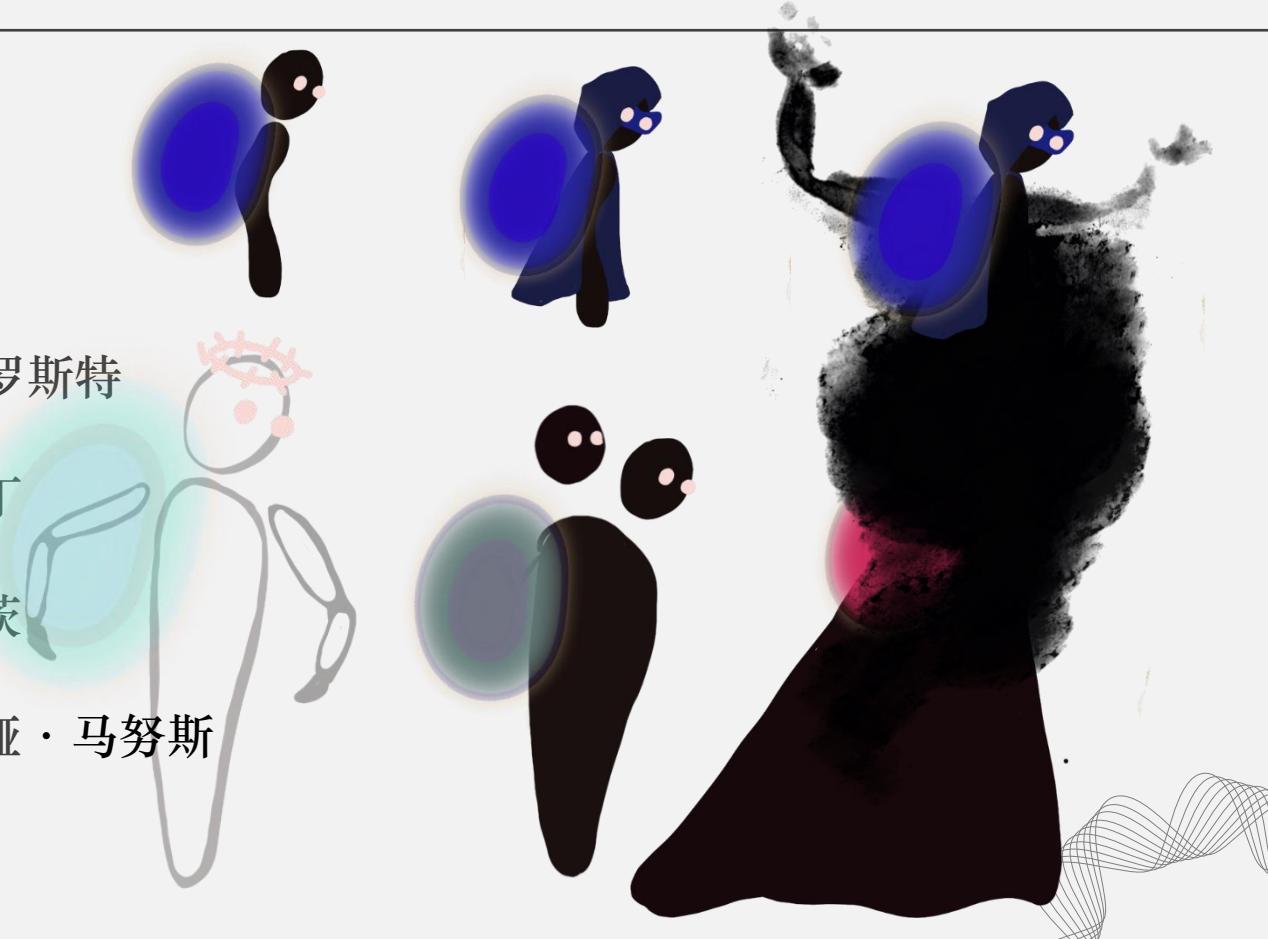
● 负壳者-乌拉诺斯的安卑：来自“头顶上的国度”的使者，传说乌拉诺斯掌握着





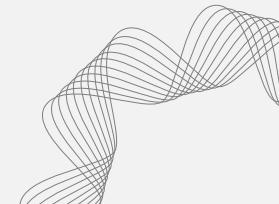
原画设计

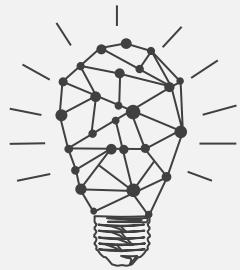
- 赫 & 卡
- 负壳者 & 巡礼者
- BOSS “幻影” 比弗罗斯特
- BOSS “首领” 尼古丁
- BOSS “教宗” 施瓦茨
- BOSS “双生” 缇莉娅·马努斯





模型设计





PART 3

游戏特色



游戏特色



- Shell Break 壳损系统
- Shell Power 壳能系统
- Shell Link 壳语系统
- Soul 规则
- Rogue 规则



➤ 关键词： “壳损”

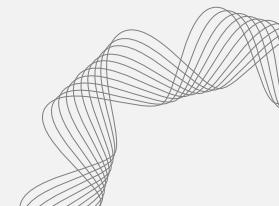
- 即“壳”的破损程度，影射传统意义上的生命值，赫与卡同在，壳与负壳者同在，当壳损值达到100%，玩家即被判定为死亡；

➤ 核心机制：回复与损耗

- **核心：**所有机制围绕壳损而展开；
- **损耗手段：**被敌人攻击、激活壳能、更换壳、坠落等；
- **回复手段：**巢（篝火）、宝箱、吸收壳、特殊壳能等；

➤ 战斗技巧：“背刺”

- **“背刺”机制：**敌人同样是负壳者，直接攻击壳则会造成更多伤害，对玩家的壳亦然；
- **通关条件：**在壳损比到达100%之前，击败最终BOSS；





➤ 关键词： “壳能”

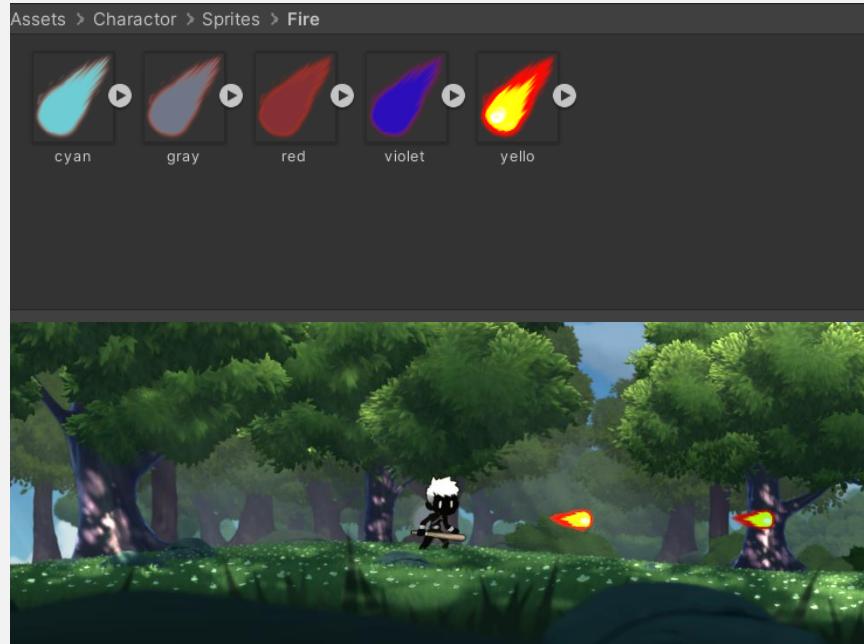
- 即获得的“卡”所蕴含的能力，代表一种特殊技能，共有两种类型：强化性技能（持续BUFF）、攻击性技能（多次触发/存在CD）；一个角色只能装备一种壳能，可通过[拾取新壳](#)来替换壳能；

➤ 核心机制：充能与拾取

- 充能：**每激活一次壳能（施放攻击技）、壳能持续激活（触发强化技）、拾取更换现有的壳（视而定），都会增加壳损值；
- 拾取：**拾取新壳时，玩家可以选择吸收壳能（回复壳损），或者更换成新的壳能（加重壳损）；

➤ 多样化：壳的分类

- 分类：**拾取壳即可获取壳能，同时壳损值全回复，共有五种不同类型的壳，不同类型的壳强度也不同，用掉落来源作分，以[颜色](#)区别；
- 红、黄、蓝、绿、灰：**红代表特殊固定的壳如BOSS掉落、黄代表其他玩家掉落的壳、蓝代表随机攻击壳、绿代表随机BUFF壳、灰代表一切皆有可能的诅咒壳；



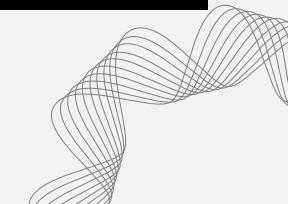


➤ 关键词：“壳语”

- 即“壳”的独特标签（词条）。上至玩家BOSS，下至小怪NPC，每一个“卡”具有独特的“词条”，词条起到玩家互动、提示剧情、揭示背景的作用。

➤ 核心机制：弱社交链

- 玩家间产生联系的唯一方式——壳上留下的信息——壳语；
- 查看其他玩家壳信息的唯二方式——死亡后原地掉落/在巢奉献自己的壳（里的卡）；
- 壳语的撰写——固定组合选取、出生时设定，死亡后刷新，可随时更改；





➤ 互动方式：“四板斧”

- 过关途中“翻车”死亡；
- 流程中“自杀”**留下讯息**；
- 巢捐献卡（玩家在巢奉献卡，自己的则会被消耗，其他玩家可在对应巢取用）；
- 给予别人的壳好评/差评；

➤ 社交激励：“点赞催产素”

- 参考《死亡搁浅》Bridge Link系统；
- 参考《黑暗之魂》留言系统；
- 统计玩家留下的壳收获的好评/差评数，通关时予以**展示**；





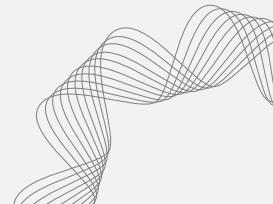
Soul 规则

➤ 关键词：“类魂”

- 即借鉴《黑暗之魂》系列的特色设计，采用高难度、
死亡惩罚、无台词行为叙事等方针呈现游戏；

➤ 核心机制：“巢”

- 巢：即“篝火”，提供壳损值回复、特殊选项、保存游戏等功能，多选一，使用后销毁直至下局游戏开始时刷新；
- **死亡惩罚**：玩家死亡后从头开始（本关）、壳能重置、所有关卡元素重置；
- **高难度**：体现在敌人高伤害、地形高复杂度等；
- **叙事手段**：少量对话及壳语，后者为主；
- 敌人的壳损值在游戏中不予显示；





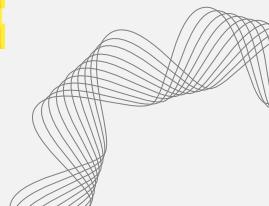
Rogue 规则

➤ 关键词：Roguelike

- 即从Roguelike玩法里取经，以关卡为单位**随机化**游戏内容，每关每次的体验都不尽相同。

➤ 核心机制：随机

- **分布随机：**敌人分布（BOSS除外）、地图资源分布、部分地形分布等；
- **对象随机：**敌人类型/数量、宝箱类型/数量等；
- **策略随机：**小怪身上的**壳**是随机的，这意味着他们的**能力**也是随机的，如果你一开始便获得强力的壳，那么你可以运筹帷幄保住这个壳来通关，如果你运气没那么好，尽情更换吧。





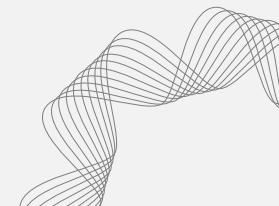
技术细节

➤ 各类特效

- **角色特效:** 2D IK & Skeleton、Sprite Swap、2D Animation、Flowchart等；
- **战斗特效:** 相机抖动效果、受伤变色效果、Shader Graph等；
- **场景特效:** Universal RP、Light 2D光影细节、Sprite Shape、法线贴图应用等；

➤ 故事呈现

- **多结局机制:** 多对多的通关条件关系；
- **隐藏关卡设计:** 部分BOSS及关卡内容需二周目解锁；
- **通关数据统计:** 统计杀敌数、死亡次数、互动次数等；
- **NPC支线任务:** 特殊NPC包含奖励性的支线任务；





PART 4

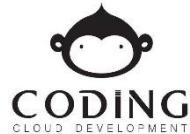
项目管理



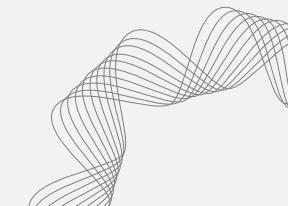
项目总览

- 程序

&
美术

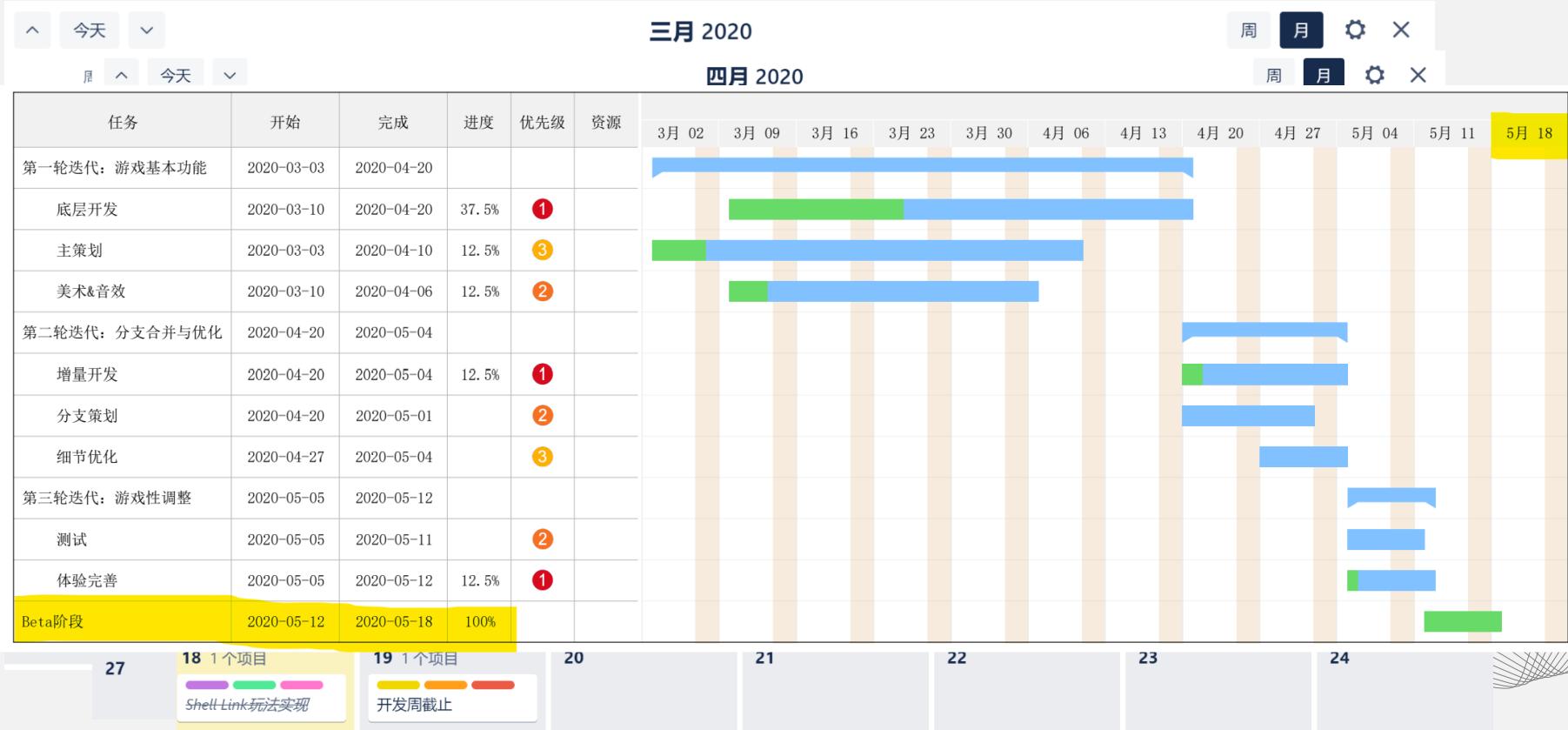


- 策划&团队协作





开发日程





进度管理

五、核心机制

- 5.1 SHELL BREAK
- 5.2 SHELL POWER
- 5.3 SHELL LINK
- 5.4 SOUL 规则
- 5.5 ROGUE 规则

第十周+第-

时间排序 ↓

TIPS:

- 开发周正式截止；

BUG反馈:

- (已解决) 尖刺陷阱
- (已解决) BOSS2技能
- (已解决) BOSS1战斗
- (已解决) BGM触发
- (已解决) JSON格式
- (已解决) 暂停菜单
- (已解决) 部分场景
- 前端页面汉字输入
- 战斗打击感尚未优化

工作总结:

- Shell Link核心功能完成
- 增加相机抖动、攻击判定
- NPC对话、多结局判断
- 重构AudioManager
- 添加通关回顾功能，存档
- 修复大量逻辑BUG和冗余代码

下周计划:

- 根据老师建议和安排
-

已同步

Repository Details

unity-shell

Created: 2020/3/8 17:30:56

Last commit: 2020/6/13 0:09:18

Location: E:\Code\Coding Files\unity-shell

Size on disk: 16.61 MiB (17,418,240 bytes)

Tracked files: 4,239

Branches: 2

Tags: 0

Total commits: 188

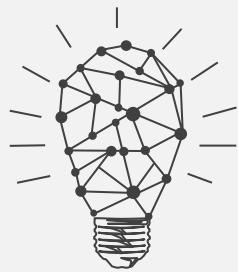
Total authors: 5

作者:	Commit count
cleanplii	73
happier233	59
wuzhanpeng	24
hongbaiyu	21
r0cwan9	11



代码仓库

日期	作者	描述
2020-05-18 11:35	cleanuplii <clear	修正对话显示错误问题, 修正壳收集统计的问题
2020-05-18 10:58	cleanuplii <clean	添加主角刀光特效
2020-05-17 18:49	happier233 <hap	更新玩家攻击间隔
2020-05-17 15:54	r0cwan9 <r0cwar	死亡触发ui优化
2020-05-17 15:24	r0cwan9 <r0cwar	shell link 前端 待完善
2020-05-17 11:10	cleanuplii <clean	NPC对话内容填充, 增加结局影响分支
2020-05-16 17:33	cleanuplii <clean	修复场景三贴图错误的问题
2020-05-16 17:29	cleanuplii <clean	修正主角走远时对话框不消失的问题
2020-05-16 16:23	wuzhanpeng <34	boss2优化, 接口优化
2020-05-16 15:31	cleanuplii <clean	添加游戏结算功能, 修复一些BUG
2020-05-16 12:55	cleanuplii <clean	修复多结局机制的问题
2020-05-15 12:17	hongbaiyu <465:	修复尖刺不可见期间碰撞问题
2020-05-14 23:05	happier233 <hap	修复一个不应该出现的逻辑错误
2020-05-14 19:53	cleanuplii <clean	调整BOSS数值, 添加结局判断机制 (但仍存在部分问题)
2020-05-14 17:35	cleanuplii <clean	整理Prefab文件夹
2020-05-14 17:34	cleanuplii <clean	修正场景切换BGM的问题
2020-05-14 17:33	cleanuplii <clean	调整部分Layer, 添加受伤抖动效果
2020-05-14 13:51	cleanuplii <clean	修正BOSS战触发音乐的问题
2020-05-13 18:56	hongbaiyu <465:	尖刺
2020-05-13 00:03	wuzhanpeng <34	修复JSON解析BUG, 前端具体接口调用的方法与例子写在BOSS1AI的start函数中
2020-05-12 21:12	cleanuplii <clean	重构AudioManager, 修复大量音乐音效问题
2020-05-12 19:17	wuzhanpeng <34	修复BOSS2bug, 前端接口对接完毕, JSON格式解析存在BUG, 制造壳接口可以调用
2020-05-12 16:01	cleanuplii <clean	修复HP减少时血条缓冲闪烁的问题
2020-05-12 15:42	cleanuplii <clean	修正platform及灯光问题, 拓宽B1区域, 修正B1无法释放远程攻击的问题
2020-05-06 13:56	cleanuplii <clean	导入Fungus包, 给所有NPC添加对话, 优化UI
2020-04-18 15:45	wuzhanpeng <34 b301d7c	优化幽灵和蜘蛛攻击模式
2020-04-15 14:11	happier233 <hap e210f06	修复玩家动画控制器的未知报错
2020-04-15 14:02	happier233 <hap cb2ea50	把字体添加进fs
2020-04-15 13:56	cleanuplii <clean f966acf	修复BUG
2020-04-15 10:25	cleanuplii <clean 5f39f37	修复提交空文件夹的BUG

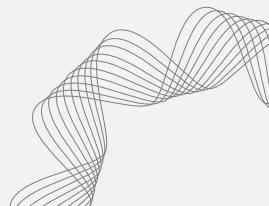


PART 5

游戏演示



游戏演示





Base
And
Beyond!