游戏策划文档

1. **概述**
2. **游戏名称**

Ephemeral

1. **游戏类型**

解谜+步行模拟

1. **游戏内容**

在程序员平常的晚上，加班时的他倒在了电脑面前…再次睁开眼睛后，在他面前的是世界变得熟悉而又陌生。通过解谜和行走，逐渐使这个世界变得明朗。

1. **游戏特点**

极度益智，不需要炫酷的操作和超前的意识，也能够体会到游戏的乐趣。

通过步行，发现线索，解决谜团，迎来最后的结局。

1. **游戏风格**

游戏采用第一人称，通过观察和互动发现线索。在末世风格中体会主角的人生拐点。

1. **玩家体验**

玩家在游戏中可以获得一种另类的奇妙体验，谜题设置难度适中，使玩家可以舒适地推进游戏内容。

1. **市场预测**

近些年来独立游戏市场情况逐渐明朗，独立游戏也受到越来越多的关注。本游戏采用单次付费模式，定价合理，预计能够占有一定的市场份额。

1. **剧本**
2. **背景故事**

进入21世纪后，科技的发展带来了经济的飞跃，也给城市中大部分的青年人群带来了更大的生活压力。主角作为一名普通的程序员因为赶项目过着996并加班的生活。高强度的工作和紧张的压迫感使得身体状况逐渐变差，在某次加班之际主角倒在了电脑前并开始了一段奇妙的旅程。

1. **主线提纲**

主角再次醒来后发现周边的世界变得与之前的世界不太相同。从晕倒的地方起来后，推开屋门，呈现在他面前的是他记忆中的某些地点，但是与记忆里的地方却有着差异显得更加荒凉与破败。通过寻找这些地点的线索和与一些莫名出现的生物交谈，主角找到离开这些地点的方法。然而每次离开，却又会回到最初的办公室中。

1. **设计元素**
2. **角色设计**

主要角色为游戏主角。游戏不存在升级、装备等系统。

1. **道具设计**

游戏内道具主要分为两种用途。

第一种为过关解谜所必需的道具，此类道具在收集后会存在在物品栏在，部分道具为一次性道具，使用后便会消失在物品栏；其余道具可以多次使用，使用后不会消失。

第二种为收集类道具，对通关没有影响，但收集可以填充道具图鉴，主角也会对收集道具进行一些评论。

1. **地图设计**

不同关卡的游戏地图共同的特点是只有一个出口，破解出口的谜题即为通关。在从起点到终点的过程中有着不同的游戏区域，必须破解上一个区域的谜题才能进入下一个区域。

1. **关卡设计**

游戏关卡大体为解谜类型，通过收集道具和发现线索破解谜题。

1. **游戏机制**
2. **基本规则和流程**

游戏进程以玩家行动为主导，通过玩家谜题破解程度来推进主线剧情。

玩家活动被限制在一个区域内，通过收集道具破解谜题来扩大行动范围。

特定道具可以进行组合，形成新的道具。

玩家有时会找到可对话的生物，其会对谜题进行一些提示。

1. **通关条件**

破解所有迷题，完成主线。

1. **道具收集**

对于过关所必需的道具，游戏对其位置会有一定的提示，方便玩家获取。

对于收集类道具，理论上要求玩家自主发现，游戏不会有明显提示，属于彩蛋性质。

1. **游戏进程**
2. **游戏任务**

游戏只有理论上的主线任务，即为离开所处的场所。

1. **场景设计**

游戏场景会随着游戏进度所改变。大场景在每次主角通过当前关卡时更换。不同的场景对应主角不同的记忆。

场景主要风格呈现出一种荒凉与破败的风格。

1. **动画剧本**

在游戏开头、结尾和过长处会有一定长度的动画。初步设想使用引擎内部的摄像机和游戏素材进行制作。

1. **游戏音乐**

游戏音乐大体呈现出一种神秘和苍凉的感觉，不同场景的音乐会有不同。然而考虑到版权问题，可能会使用一些免费的游戏音乐素材。

1. **系统功能**
2. **游戏界面**

游戏时的界面突出简洁。在玩家探索时并不需要界面的显示。

玩家可以打开物品栏，对物品进行选择或组合。玩家也可以在物品栏中进入图鉴，查看自己已收集的道具信息。

玩家可以打开系统菜单，使用更改游戏音量和保存读取等基本游戏设置功能。

1. **游戏操作**

初步设想采用WASD进行移动，移动时按住Shift变为跑动，鼠标进行视角变换，鼠标左键或E进行互动，Tab打开物品栏，Esc开启系统设置界面。

1. **系统功能**

游戏读取、保存，游戏音量设置，游戏亮度设置，退出游戏等。

1. **关卡设置**