

陈宇卿

游戏设计作品集

2023

目录

1. 三个字

在张望，有太多迷茫，我想起夕阳下的奔跑。

《万万没想到》

回忆童年时光，我们总是可以想起那些阳光明媚的日子，和小伙伴一起度过的美好时光。在夕阳下，我们总是不肯回家，跑得满身臭汗被父母臭骂一顿再吃上香喷喷的晚饭。童年中最火爆的游戏之一就是大家一起奔跑的多人游戏——鬼抓人！“三个字”则是鬼抓人最受欢迎的变种！

“三个字”抓人游戏的规则可以简化为如下：

- (1) 游戏分为两个阵营——狼和羊，狼的胜利目标是在规定时间内抓到所有羊，羊的目标是存活；
- (2) 狼抓到某只羊后，该羊加入狼阵营；
- (3) 羊可以大喊“三个字”冻结自己，冻结自己后无法移动，狼无法抓被冻结的羊；
- (4) 没有被冻结的羊可以解冻其它冻结的羊；
- (5) 最后一只没冻结的羊不可以冻结自己。

1) 创作背景

游戏创作于 2022 年 11 月，是清华大学互动媒体设计与技术专业开设的游戏开发课课程大作业。作业要求两人一组，开发一款基于 Skynet 多人游戏网络框架的多人在线游戏。当时多个 DDL 来临，团队二人压力很大，于是我们决定放弃那些对抗、战斗的题材，想要利用童趣和回忆唤起大家孩童时期的快乐时光。我们思考了多个童年游戏原型，比如“老鼠偷油”、“一二三木头人”和“三个字”等，均聚焦于使用大脑系统一的游戏，想利用简单直接的刺激带给玩家快乐。

最终我们改编了“三个字”，做成了四人在线战术非对称捉迷藏游戏，游戏因较高的完成度和游戏性最终在试玩会被腾讯、清华老师组成的评审会授予“项目管理大师奖”。



图 1.1: 三个字 游戏封面

2) 设计思路

在改造为电子游戏的过程中，我们采用同心开发的方式，进行了数值层面的快速迭代。最终确定一局游戏时间为 90 秒。同时，童年时如果狼是跑步速度较慢的同学，羊队往往会有极大的优势获得胜利。所以，我们直接给狼赋予了更快的移动速度和冲刺速度。但是，小时候羊队往往会有高手，在层层环绕的树林和建筑中，利用假动作和横移速度利用地形摆脱狼的追击。所以，我们赋予羊更高的横向移动速度，力图还原那种勾心斗角的抓人体验。

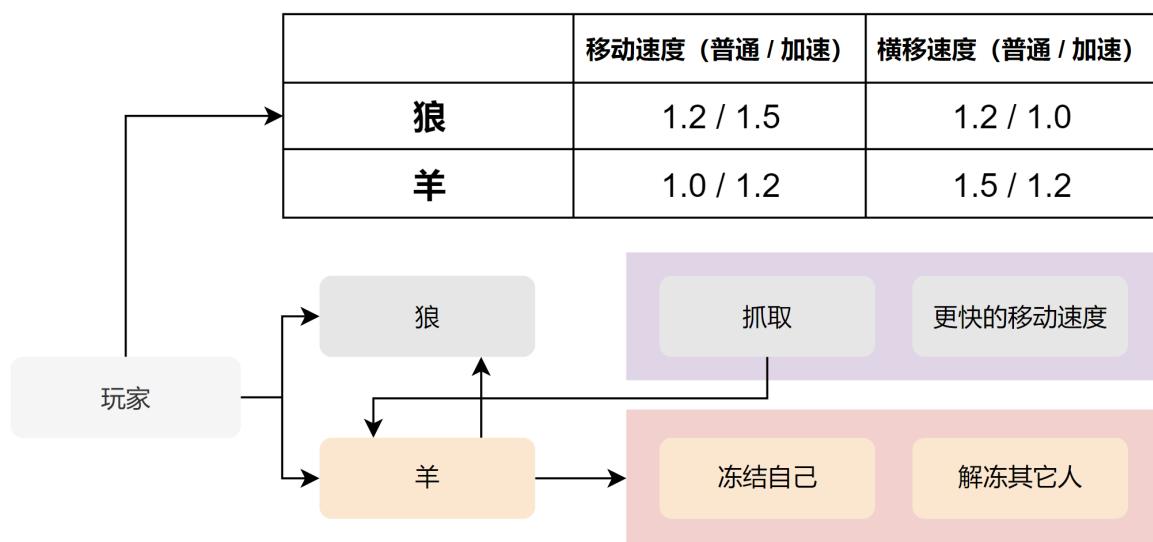


图 1.2: 三个字 游戏角色设计

而战术竞技最重要的一环则是关卡设计。一方面为了平衡羊队和狼队实力，一方面为了给予不同玩家不同的游戏体验。我在设计关卡时，有意识地将地图划分为四个板块，并利用贯穿地图的道路给予玩家动线提示。而

最终设计因为技术和时间等因素没有完全复刻，但基本已经形成了不同玩家在不同区域内通过发挥自身优势达到不同乐趣的游戏体验。



图 1.3: 三个字 关卡设计

3) 游戏演示

因为游戏最终租用的云服务器已经到期，目前游戏已无法正常进行线上模式，通过图片、视频、推送等形式展示。



图 1.4: 三个字 游戏画面

- 试玩视频: Bilibili 视频
- 推送链接: SIGS IMDT 公众号

2. 娱乐至死

人类无声无息地成为娱乐的附庸，毫无怨言，甚至心甘情愿，其结果是我们成了一个娱乐至死的物种。

尼尔·波兹曼

“娱乐至死”是尼尔·波兹曼在同名书中所说的一句名言。他认为，现代娱乐已经达到了一种“至死”的状态，使我们的思维变得肤浅、表面化，甚至忽视了我们作为人类的本质需求。这句名言广泛应用于文化和娱乐领域，形容了娱乐圈为了名誉和金钱不择手段的厮杀。而就在今晚的百老汇大剧院，一场充满杀机的戏剧即将上演！你和你的对手为争夺百老汇大剧院头牌而展开激烈的斗争。黑暗的舞台上聚光灯不时闪耀，尽一切手段，尽可能暴露在聚光灯下，成为观众的焦点吧！

1) 创作背景

游戏创作于 2022 年 11 月，是清华大学互动媒体设计与技术专业开设的游戏引擎课课程大作业。作业要求两人一组，开发一款基于 Unity 引擎的 3D 游戏。而游戏主题采取随机抽签的模式，每一组同学要提交一个副词和一个动词进入抽奖池，再随机抽取一个副词和动词组合为主题。我们的主题为随机抽签到的“气急败坏地赚钱”。

2) 游戏简介

《娱乐至死》是一款本地双人对战的俯视角 3D 游戏。玩家将分别使用键盘和手柄控制烂泥一般的演员在舞台上获得更多的曝光。获得曝光的方式有且仅有两种，第一是站在随机刷新的聚光灯下赢得观众的欢呼。第二是把你的对手扔下舞台，使用随机掉落的道具和双手狠狠地敲打对方吧！



图 2.1: 娱乐至死 游戏封面



图 2.2: 娱乐至死 游戏画面

3) 设计思路

游戏是命题设计，所以我们设计时着重抓住玩家的情感体验。而气急败坏其实是我们生活中很常见的体验。被最讨厌的人嘲笑、游戏大优势被翻盘、明明能做好的事情却搞砸了。气急败坏在我们看来是一种“既得利益的丢失”和“面对外界压力的无奈”。

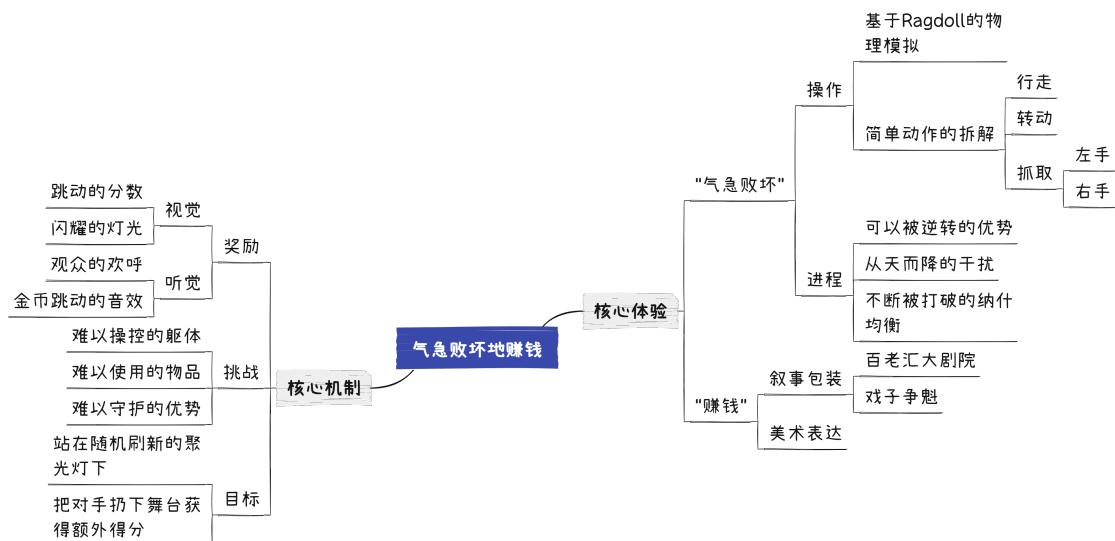


图 2.3: 娱乐至死 原型设计思路

针对这两个出发点，我们在三天内做出了《娱乐至死》这款游戏。

基于 Ragdoll 的物理模拟的灵感来源是大名鼎鼎的《人类一败涂地》，糟糕的操作手感、难以控制的动作构成了玩家求而不得的破碎感，这种直接粉碎直觉的操控让玩家能够体会到什么是“面对外界压力的无奈”。为了缓冲这种负反馈，我们放弃了最初的 PVE 玩法，选择了本地双人对战，利用好友间的欢声笑语冲淡操作带来的滑稽和无奈。

建立极大的优势后再次失去也会瞬间让人崩溃则代表了“既得利益的丢失”。所以确定好游戏要努力站在聚光灯下得分的玩法后，我们加入了随机掉落的道具和掉落失分机制。高水平玩家可以通过挥舞、投掷随机掉落的道具攻击其他玩家。而玩家如果掉下舞台会给对方增加极大的分数，所以一切在聚光灯下累积的优势很可能在对手优秀的表现或自身失误后立刻瓦解。在给予优势方气急败坏的游戏体验时，也给落后方一个翻盘的可解性。不断推翻的纳什均衡使得玩家要不断在游戏里做出操作和决策。

4) 演示链接

- 试玩视频：Bilibili 视频
- Demo 下载：itch.io 界面

3. 信存者

我通过观察，发现了那些柔弱的病者，亲眼目睹它们不能继续享用蜜汁，不能进食，渐渐地，一点点憔悴下去，衰弱下去。

《昆虫记》

在核战争后的世界，一切都化为了荒芜。世界的秩序早已破碎不堪，一切活物的目标都只剩下生存。而你作为“动物们”信赖的朋友，苟活于一个逼仄的房间中，与这个世界沟通的唯一渠道就是收获信件，并且安排“动物朋友”出门探索。动物们会自由地活动，并且产生饥饿、心理疾病等状态。作为“动物们”所信赖的指挥官，尽可能地让所有的动物在残酷的战后世界中存活下来吧！

1) 创作背景

游戏创作于 2022 年 10 月，是 2022 网易游戏高校 Mini-Game 挑战赛参赛作品。《信存者》是一款单人策略生存游戏，灵感来源为知名的核战生存游戏《60 秒》。游戏内玩家将扮演避难所指挥官的角色，带着化身为动物的伙伴们生存。避难所与外界沟通的途径只有信件、包裹以及冒着风险派动物伙伴外出获取资源。性格迥异的动物伙伴、世事难料的事件、游荡冷酷的恶鬼、丰富奇特的道具，聚集伙伴的勇气和信念，生存下去吧！



图 3.1: 信存者 游戏封面

2) 设计思路

基于比赛的主题“信”，采用了具象的“信件”与意向的“相信”和“信念”作为游戏的玩法与主题。我们主要从两个核心体验入手：

- (1) 难以割舍的选择：在游戏中，你有着一些性格各异的“动物朋友”，TA 们信赖你，所以选择你来安排一切事物。游戏的主要玩法之一是：每天，你都能获得信封与包裹，在它们当中，你会获得外界

的一些动向，根据碎片的信息，你需要选择是否相信，又是否要让你的伙伴为此去探险。每个不同的选择都会触发不一样的故事与结局。

- (2) 运筹帷幄地经营：在有限的储存空间中，决定哪些物资应该留下，哪些物资必须舍弃。将有限的食物与水分配给“动物朋友”，尽量可能地保护大家存活下来。

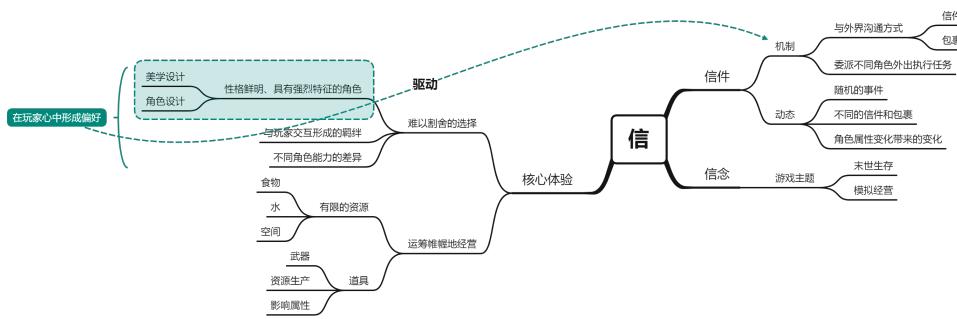


图 3.2: 信存者 早期游戏拆解

我们想要营造末世中为了生存不得不做出违背良心的选择，或者为了保留心爱的角色必须牺牲其他角色的痛苦和无奈。所以人物设计以及相关的美学设计是游戏的重点。

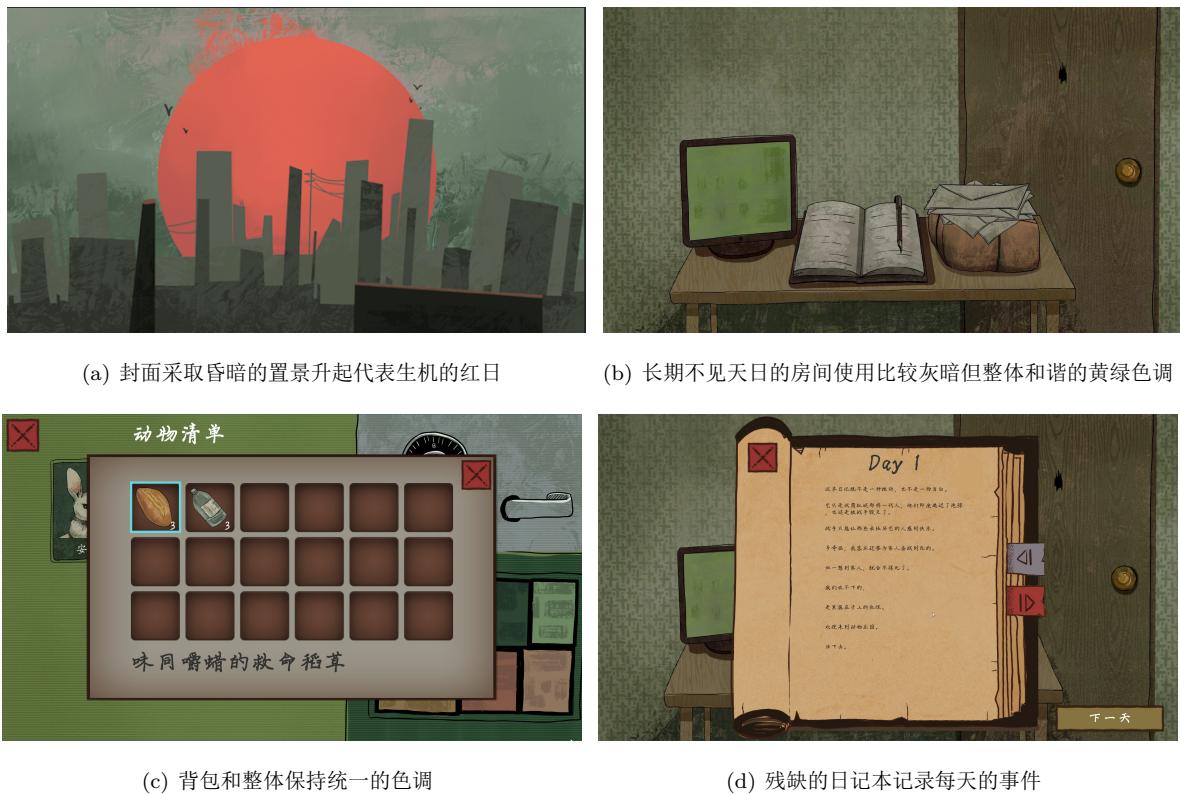


图 3.3: 沉重的“反战”、“人性”主题，色调采用灰色调

角色设计上，为了让玩家更快认识到不同的角色，从美学、性格设定上进行了一定的脸谱化设计。Demo 版本一共设计了三个角色，象征冷静的兔子——安宁、象征力量的公鸡——司羽和象征活力的牧羊犬——贝。



(a) 冷静的灰绿色

(b) 桀骜的红黄色

(c) 活泼的对比色

图 3.4: 性格迥异的动物角色设计

为了快速完成迭代，我们学习了《人生重开模拟器》的源代码，进行了配表，大大优化游戏迭代流程。

Event ID	Event Description	Event Text[]	Category	Priority	Effect Health	Effect Mental	Effect Hunger
事件序号	事件描述	事件显示文本 请用英文分号分隔 务必确保其正确（因为还没有测试代码） 将从数组中选一条来表示事件的发生。如果只有一句也请用括号括起来	事件类别 Trigger - 一定由别的事件触发 Passive - 结算（每个事件会根据属性有最高优先级） Chance - 随机 Random - 随机（可以任意写的事情，可能会触发后续剧情） Feature - 特性 Letter - 来信 ChosenLetter - 选择来信 AnimalLetter - 选择来信且需要动物参与 Package - 包裹 Item - 物品事件（单独根据物品迭代）	优先级 1-3 3最高 不知道写几就写2	对生命值的影响	对心情的影响	对饥饿值的影响
23	好人的包裹	{包裹上有个纸条，上面写着：陌生人，我知道我大限将至，所以我把我所有的食物都装在了这里。如果你找到了，里面的食物请你享用，但是要把手洗干净我的名字，可以请你把它留下吗？如果战争结束了，我的家人会来找它的。谢谢您~}	Package	2			
24	糟糕的新闻	{特符号：城中发生了暴乱。博物馆的文物会被烧毁。哭声持续了一整晚。这一切还要持续多久？}	Letter	2			
25	有人开始哭泣	[\$Name]一个人在角落里抽泣着，它拒绝一切人接近它，可怜的小宝贝。]	Random	2			
26	士兵事件1	{你好，我是士兵，带了很多食物来到这里，透过来取属于你们的物资。我是真的，很希望你们的人到城市广场。}	AnimalLetter	2			
27	自残	[\$Name]精神状态很不好。开始疯狂地攻击自己。[\$Name]似乎很久没出现了，它这次出现的时候浑身都是伤痕。]	Random	2	-2	-1	
28	混动物外出	[\$Name]带着大家的期望出发了。[\$Name]有些不安，但它还是出发了。没人可以选择，让[\$Name]离开庇护所。]	Trigger	3			
29	闯入流言	{听说已经有新的反叛军占领了市中心并且扬言要杀死所有不交粮食的住户。你相信吗？}	ChosenLetter	3			

图 3.5: 事件配表

3) 演示链接

- 试玩视频: Bilibili 视频
- Demo 下载: itch.io 界面
- 网易 Mini-Game 参赛页面: 作品链接

4. 独木成林

人类忘记了自己的起源，又无视维持生存最起码的需要，这样，水和其他资源也就一同变成了人类漠然不顾的受难者。

《寂静的春天》

《独木成林》是一款 2D 俯视角模拟经营类游戏。

森林已奄奄一息：自然条件恶劣，人类砍伐无度，只留下不屈的独木在大地上摇曳。所幸未到绝境，土地下还有着丰富的水源等待着根系的汲取，土地上倔强的树木还在为根系孜孜不倦地产出着有机物。

玩家将扮演绿洲之神，救森林于危难中。请利用好手中的水与有机物资源，向着大地的边界扩展你的根系，依靠着孤单的“初始之树”，建成葳蕤的森林。

WASD 控制视角移动，鼠标点击交互进行地下视角与地面视角的切换，可在其中进行每回合最多两次的长根与长树操作。玩家初始具有一定量的水与有机物，根耗有机物产水，树耗水产有机物，树只能长在根系覆盖的地块中。您的森林还将面临周期性的自然灾害，以及突发的人类砍伐行为的挑战。在 30 回合内，尽可能将森林发展壮大吧！

1) 创作历程

游戏创作于 2023 年 2 月，为 2023 年 Global Game Jam 参赛作品，大赛主题为“Root”，团队三人于 48 小时之内完成设计开发。

由于 Game Jam 时间有限，我们团队进行了快速的头脑风暴并确定设计方向。我们在首先确定了类文明的六边形地图和策略游戏的主要基调，长树、长根并扩大绿化的游戏目标以及资源相互制约、步步为营的游戏体验目标。随后确定了游戏中只有两种资源：水和有机物。根系在地块中能获得水，树能产生有机物，玩家的长根和长树会消耗水和有机物。在此基础上拉表去确定具体数值，并在 Unity 内快速构建关卡编辑器根据体验设计关卡。

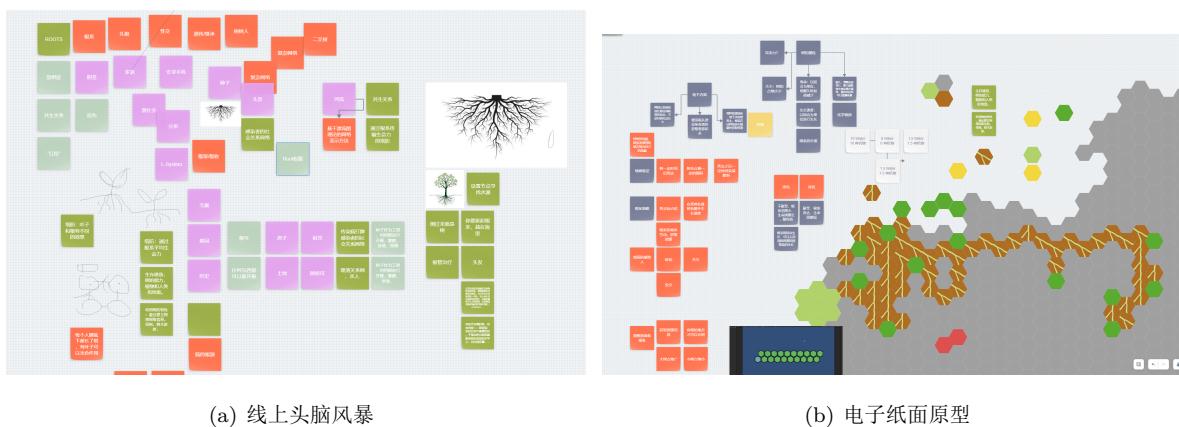


图 4.1: 原型设计环节



图 4.2: 独木成林 地上画面

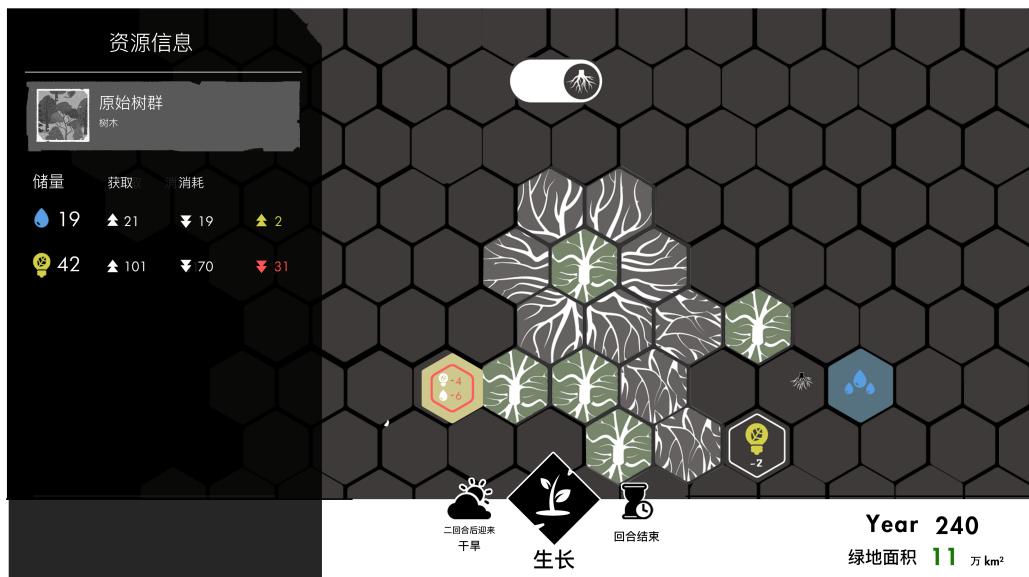


图 4.3: 独木成林 地下画面

2) 演示链接

- 试玩视频: Bilibili 视频
- Demo 下载: itch.io 界面
- GGJ2023 参赛页面 GmHub

5. Up to Heaven

看哪，他们都是一样的人，说着同一种语言，如今他们既然能做起这事，以后他们想要做的事就没有不成功的了。

《创世记》

三个凡人各自召集了一批士兵踏上弑神之旅，神位于“上帝之山”迦密山（Carmel）山顶的圣殿，想要达成目标必须确保三个凡人阵营都有任一士兵到达圣殿。在前进时神会对他们的道路地形进行干扰，三人只有利用自己的能力相互合作才能实现目标。

1) 创作背景

游戏创作于 2022 年 8 月，为南加州大学游戏暑期工作坊设计的基于《Tabletop Simulator》桌游模拟器的桌面游戏。团队由四人组成，最终荣获“Balanced Cooperative Characters Award”。

2) 游戏简介

《Up to Heaven》灵感源自经典桌游《Up the River》，是一款四人非对称对抗 PVP 游戏。三名玩家会扮演三个不同的人类角色合作登上天堂：骑士、皇帝、牧师。一名玩家扮演全知全能的上帝阻止玩家登上天堂。

每个人类角色有两枚棋子，若骑士、皇帝、牧师都至少有一枚棋子到达天堂则人类胜利。若某一角色的棋子全部淘汰或卡组中的牌已被抽完则上帝胜利。

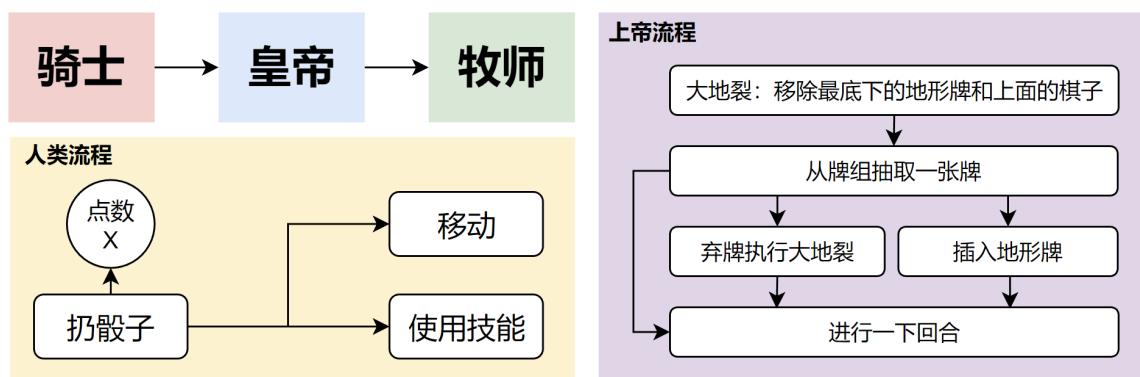


图 5.1: Up to Heaven 游戏简化流程

3) 设计思路

我们保留了原桌游《Up the River》每回合会从末端删除卡的设定，并把原本的对称 PVP 游戏改为非对称 PVP 游戏。

我们将能力拆解到三个不同的人类，并以“角色机制和角色身份相符”的目标设计角色，以带给玩家足够的沉浸感和扮演感。而全知全能的上帝应该是强大，让人类感到恐惧的。上帝有改变地形的能力，且在游戏初期

游戏设计作品集

让玩家感觉的可怕和无奈。

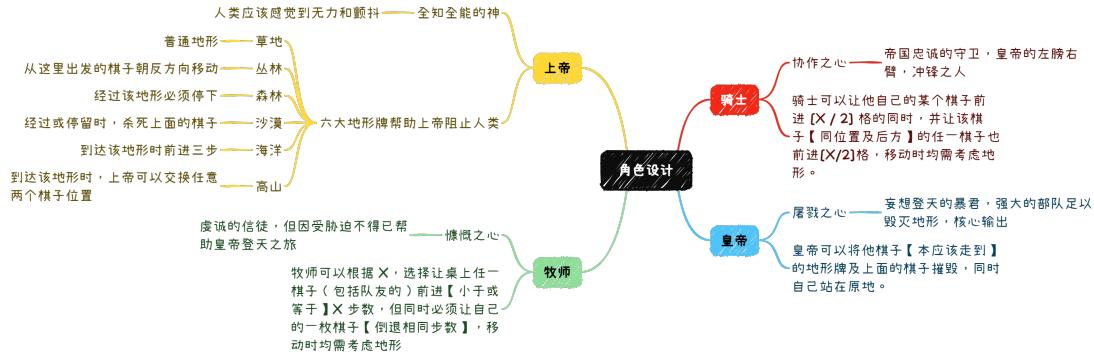


图 5.2: Up to Heaven 角色设计

游戏最复杂的地方在于平衡性测试，由于我们体验目标侧重点在于人类登上天堂屠戮上帝，希望人类相互合作、牺牲，最大化自己能力帮助团队，最终艰难地登顶。所以上帝能力如果太弱，无法让玩家感受到登天之难。上帝能力如果太强，人类玩家只会感到无力，所有的策略性选择都是无意义的，“我已经尽力了可我还是输了”。我们进行了一共超过三十轮的迭代，以最终人类四成胜率基本实现体验目标。



图 5.3: 游戏呈现

- 游戏实况：Bilibili 视频
- 创意工坊：Steam 创意工坊

6. 捏个怪兽吧！

也许是因为我也想为幸福做一点什么吧！

《鼠疫》

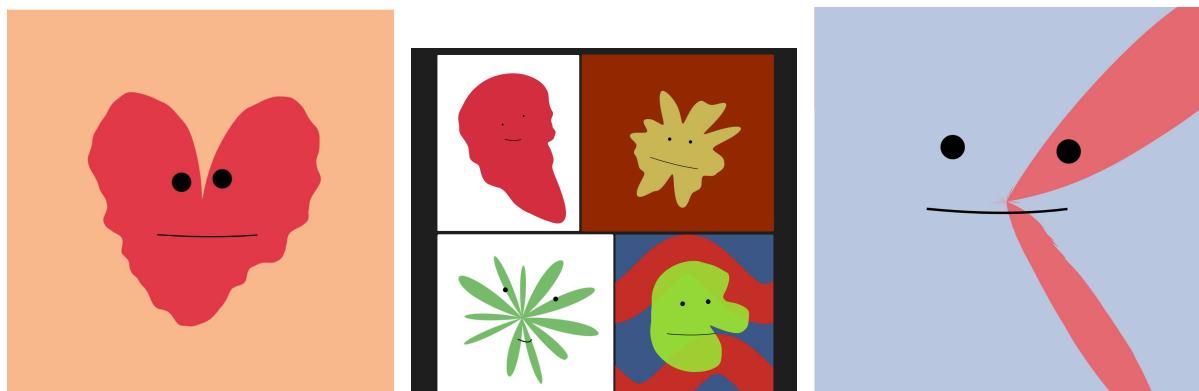
《捏个怪兽吧！》是一款由腾讯 NExT Studios 孵化的基于 HTML5 网页端的社交向 UGC 游戏，玩家可以通过做手工、捏橡皮泥的方式制作属于自己独一无二的怪兽，并与其它朋友的怪兽融合繁衍为新的怪兽。

在从 19 年末到 22 年末的三年多的时间里，我们都成了世界的孤岛。疫情的爆发让我们陷入了长期的封闭居家生活，与外界的交流仅限于虚拟的视频通话和文字信息。日子过得相似，便会过得很快，我们渐渐地迷失了自我，不知道该如何度过这漫长的时光。

如果说有什么好消息，那便是大家居家时学会的一些小爱好。我的家中便因此多了很多手工制品，在在这样的环境中，借腾讯 NExT Studios Gameplus+ 跨界工作坊学习的机会，做出了《捏个怪兽吧！》试玩版。

在这段时间里，我也第一次领悟到游戏的跨界价值。世界很严苛，而游戏是一种媒介，它拥有完全改变人的能力，就像所有其它艺术和媒介能做到的一样。游戏应该被视作连结人与人、孤岛与孤岛的桥梁和纽带，游戏一定会让这个世界变得更好。好的游戏会让人变得更加温暖、更加坚韧。我希望《捏个怪兽吧！》能帮助人们在孤岛上创造出了属于自己的快乐。

游戏原型目前在工作坊 Final Critique 中获得诸多好评，预计 2023 年第二季度上线推广。



(a) Final Critique 老师创作的爱心

(b) Final Critique 部分创作

(c) Final Critique 张哲川老师创作的奎爷

图 6.1: 试玩 Demo 部分创作的怪兽

- Demo 链接（Demo 不代表最终品质）: GitHub Page

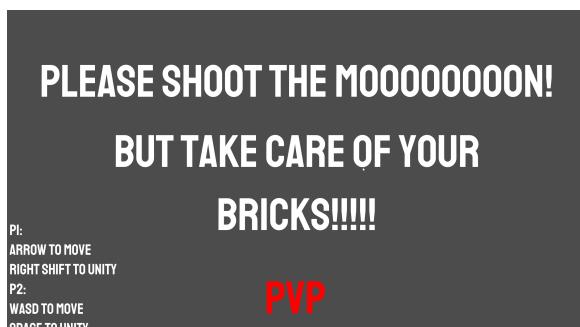
7. Shoot the Moon

知己知彼，胜乃不怠；知天知地，胜乃不穷。

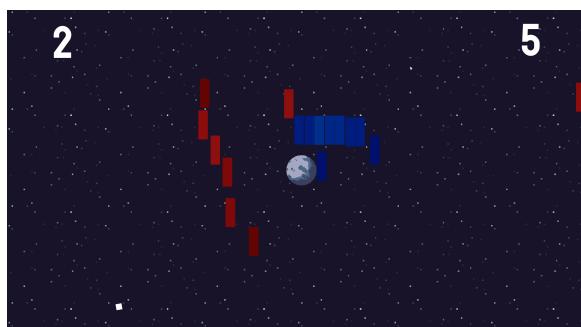
孙武

《Shoot the Moon》是一款本地双人对战游戏。游戏目标是控制自己的砖块移动，尽可能把在游戏场景内飞来飞去的小球反弹至月球，游戏会在有任意一方的砖块全部摧毁时结束，击中月球次数高的玩家获胜。**游戏 Innovation 得分排名 181 / 490。**

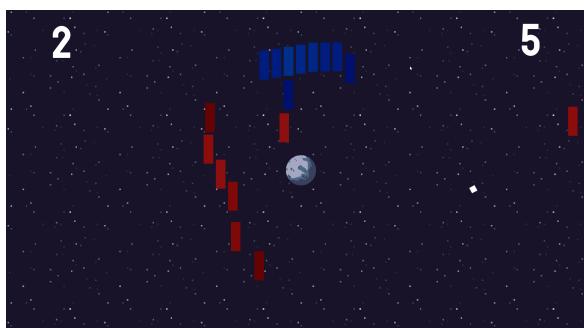
游戏创作于 2020 年 11 月，为 Game Off 2020 参赛作品，大赛主题为“MOONSHOT”，使用 Godot 游戏引擎单人参赛。游戏灵感源自打砖块，如果打砖块中接球的板子就是砖块本身，砖块的数量就是玩家的生命，会发生什么？为了控制击球方向，玩家必须牺牲生命、加速游戏进程，如何把握时机防止成为落水狗？如何利用中间的月球调整自己的阵型不让对方得分？快来尝试吧！！



(a) 没有美术是这样的



(b) 游戏画面 1



(c) 游戏画面 2



(d) 蓝色方胜利

图 7.1: Shoot the Moon 游戏画面

- 试玩视频： Bilibili 视频
- 参赛页面： Game Off 2020
- Demo 下载： itch.io 页面

8. 个人摄影作品

除了游戏和游戏设计之外，我最大的爱好便是摄影和音乐。在学习摄影和音乐的过程中，跨界的思维常常给我带来不一样的启发。色彩、构图、组成、旋律、节奏，这些艺术领域相通的元素总能带给我全新的视角。

以下是节选的一些摄影作品。大部分摄自尼康 Z72 和宾得 K2。



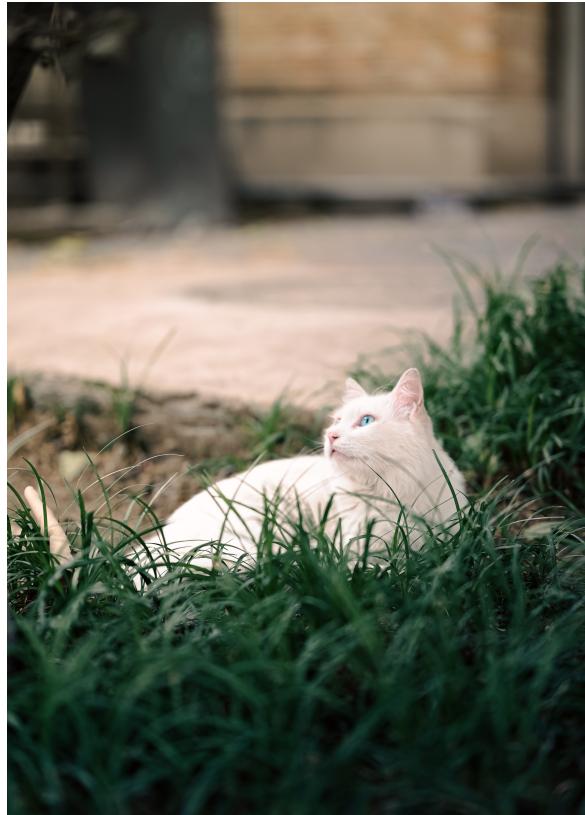
(a) 大雪



(b) 车站



(c) 船藻



(d) 白猫回眸



(e) 雨后水滴



(f) 洞庭湖一角



(g) 黄猫瞪眼

13142009916

感谢观看

chenyuqing0429@foxmail.com