

# 《MY SPIRIT》介绍 (中文)

20160425

## 一. 团队

1. 团队名称：EBM
2. 学校：江苏科技大学
3. 成员  
洪瑞哲：技术实现/镜头  
谢恺：人物/分镜/UI 设计  
张吉缘：关卡/动画/音乐设计  
甄肖敏：宣传/演讲

## 二. 概念

### 1. 游戏规格

类型：冒险/解密  
目标分级：E10(10 岁以上)  
目标平台：Windows 10/XBOX  
语言：英文  
版本号：beta



MY SPIRIT

### 2. 游戏剧情

Jerry 是出生在 1949 年的一名普通人，像绝大多数人一样过着平凡的生活，然而不知从什么时候起，他发现自己留存有对于出生前的记忆：他想象着人们在出生前原是天上闪亮的星星，它们寻求着自己中意的躯体，一旦心有归属，便化身为灵魂，从灵界开始一段找寻自己躯体的旅程。而 Jerry 自己就是万千明星中幸运的一颗，他的灵魂来到人间并时刻陪伴左右，在现实世界，还有更多的挑战与疑惑等待着他去解决...

游戏根据 Jerry 在耄耋之年的回忆录按时间顺序分为五大章节：

**Prologue:** 1948

**Chapter I:** 1949

**Chapter II:** 1974

**Chapter III:** 2002

**Epilogue:** 2047

### 3. 独特卖点

- 2d 手绘美术风格
- 黑童话式叙事风格，怪诞/生动的游戏动画
- 灵魂出窍的独特玩法
- 第一人称叙事，感受“我”的内心世界

### 三． 娱乐性

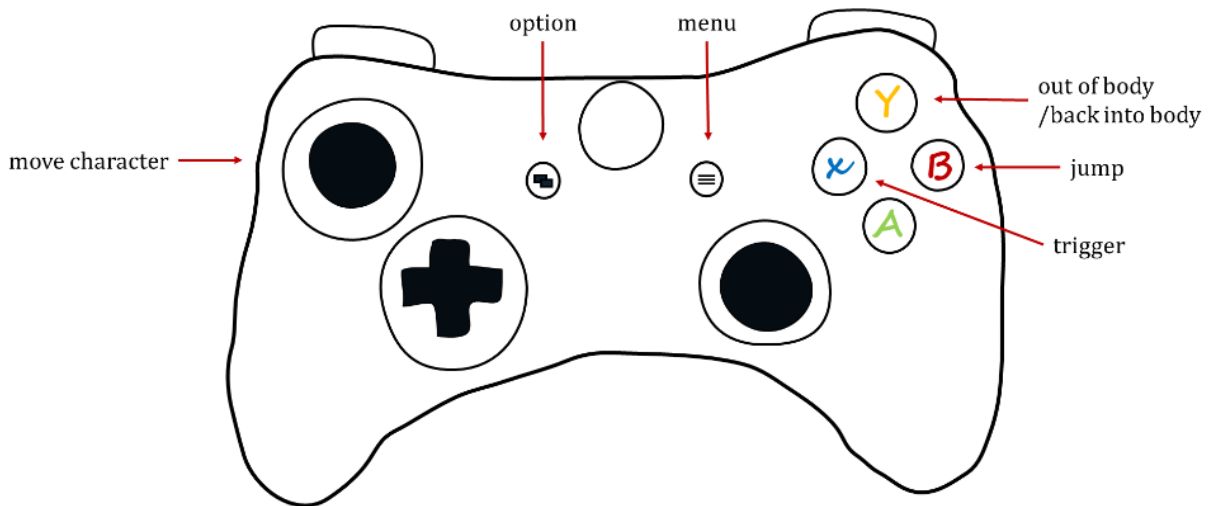
#### 1. 玩法概述

在《MY SPIRIT》中，玩家由主角 Jerry 的回忆录引入，以第一人称视角进入 Jerry 心路历程中。玩家利用游戏手柄或键盘控制主角的移动来完成游戏中的冒险和解密活动，游戏的核心玩法分为两大部分，在 prologue 和 chapter I：1949 中，玩家通过手柄或键盘操控玩家的行走/跳跃/攀爬/触发机关等肢体行为达到过关的目的；在 chapter II：1974 和 chapter III：2002 中：除却上述操作外，又加上了“灵魂出窍”的新玩法，玩家在肉体状态即可启用“灵魂出窍”，启用后，主角躯体与灵魂分离，玩家可控角色由肉体转移至灵魂，玩家可控制灵魂上/下/左/右的空间移动，灵魂的部分行为可对物理世界产生影响，从而达到帮助躯体通过机关的作用，不过灵魂的出窍时间受到限制，若超过限定时间归体，即视为死亡。

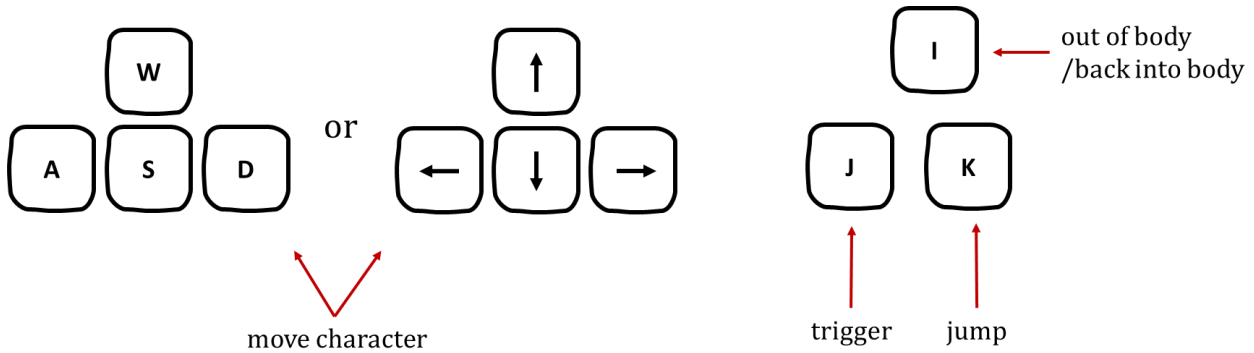
*\*肉体状态：指灵魂和躯体结合的状态*

#### 2. 控制方式 ( XBOX one )

- XBOX one



• PC



### 3. 游戏体验

《MY SPIRIT》将游戏融入到故事当中，玩家的游戏体验由游戏性体验和故事性体验两部分构成，按游戏章节划分，玩家游戏体验可分为**五个阶段**。

阶段	地点	剧情发展
Prologue: 1948	灵界	Jerry 从灵界出发，开始寻找躯体的旅程。
Chapter I: 1949	现实世界：丛林	Jerry 来到现实世界，展现他眼前的是代表原始文明的丛林世界，他在一棵银杏树下发现了和自己一直在寻找的小男孩的躯体，躯体和灵魂完成结合，开始了森林的探险。新进入躯壳的灵魂尚处于混沌状态，因此 Jerry 暂不具有灵魂出窍属性。
Chapter II: 1974	现实世界：工厂	多年以后，Jerry 正值青年，他来到了象征近代文明的工业世界。工业世界带来了一些知识性谜题，Jerry 借助灵魂出窍破解了层层机关谜题。
Chapter III: 2002	现实世界：城市	2002，Jerry 来到了象征现代文明核心的城市，城市世界多彩但富诱惑，Jerry 与灵魂共同闯过了人性的最后一道机关。
Epilogue: 2047	现实世界：城市/ 灵界	Jerry 于耄耋之年开始回忆一生的所见所闻，并写下了回忆录。他于 2047 年离开人世，他的灵魂出体，开始新的轮回。

## 4. 游戏机制

### 镜头

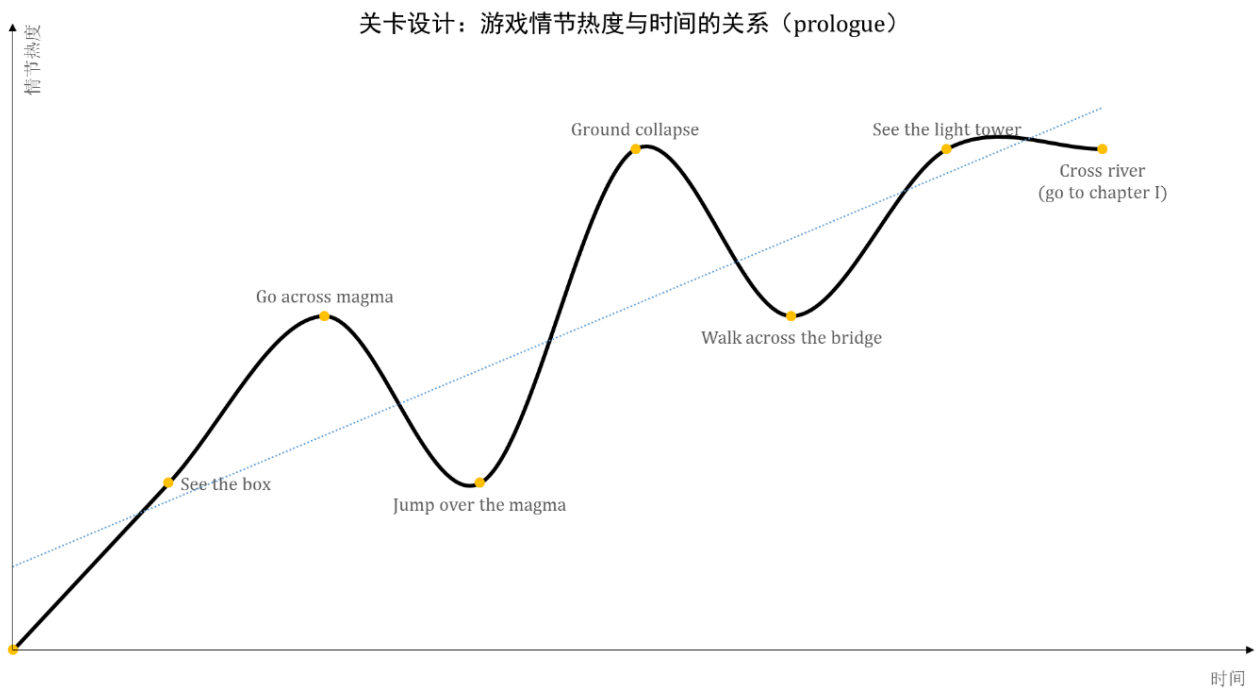
- 《MY SPIRIT》采用导轨镜头，2D 角色、元素和地形，由设计师管理镜头以获得游戏最佳的视觉效果。镜头多数情况以主角为中心，随人物移动而移动，个别场合给予特写镜头/全景/远景。

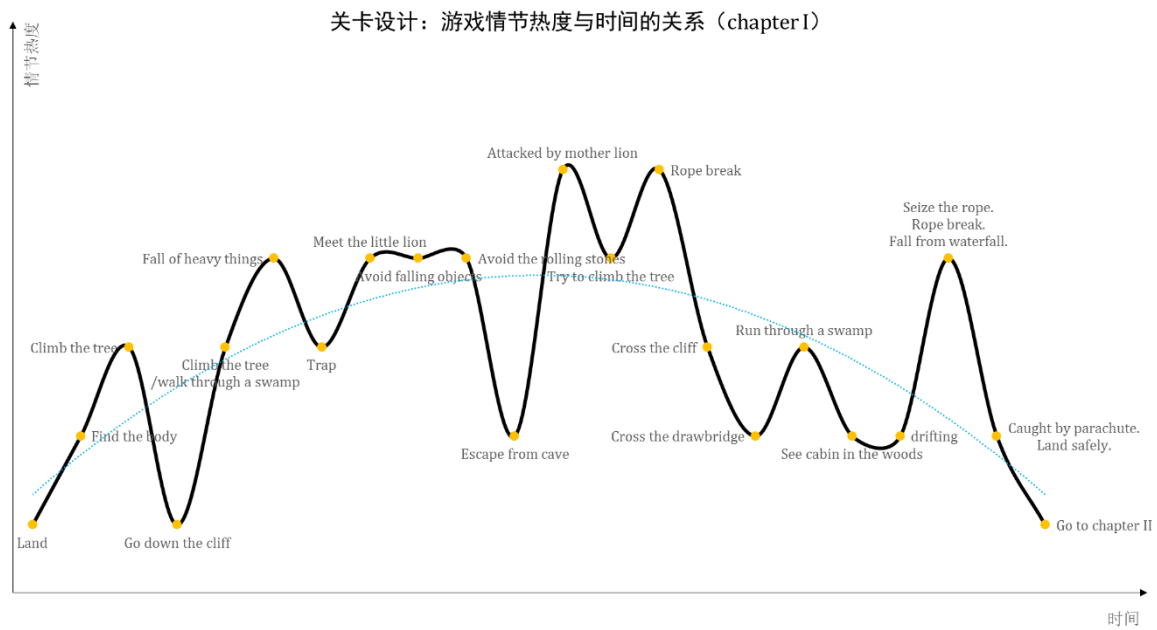
### HUD

- **生命槽**：用以实现灵魂离体的倒计时
- **引导图标**：用以指示玩家当前的操作

### 关卡

- 一个章节由复数个互动循环构成，这些循环组合在一起成为一个“游戏循环”
- 游戏本身有螺旋状的游戏循环构成
- 在难度和内容上，螺旋上升
- 游戏节拍/节奏设计：制造紧张感，在维持适度紧张感的同时为玩家提供易上手的动作
- 将我们的故事融入到游戏当中，效仿剧场的叙事手法





#### 四． 执行力

游戏演示：见游戏介绍 PPT “Demo” 部分。

#### 五． 可行性

##### 1. 商业计划

- 游戏是章节性的游戏，我们计划将游戏登陆到 Windows 10，XBOX。其中在 Windows 10 中，游戏提供 Free trial，试玩 Prologue：1948 和 Chapter I：1949，后续章节畅玩需要付费购买。
- 我们计划将我们的游戏分章节的分时持续更新，以保持我们游戏的持久性和新鲜性，并且在市场竞争中长久的生存下来和获得胜利。

预计发布平台	发布日期	定价
Windows 10	2016.6	\$ 0.99
XBOX	2016.7	\$ 0.99