

城市詩人

古詩詞的現代演繹

岳洪宇 張馨月 林基正
綰悅然 王烽宇

城市詩人

01

基本
设定

世界观与故事

02

核心
系统

体验·玩法·拓展

03

游戏
机制

行为·信息·视角·规则

04

关卡
故事

象征性·抽象性

■ 城市诗人

城市的机械、麻木与浮于表面的刺激情感会逐渐扼杀人天生自然的野性与情感，但城市中仍然存在这种自古流传的、自然的、诗意的、深沉的情感体验。

■ 世界观 · 背景

夜晚的城市，没有自然生灵的活动迹象；方正规整，冰冷沉寂，机械；车流人流回环往复，人与人之间不相互接触，庞大的金属与机械物重复工作，这种麻木具有侵染人的能力，让人逐渐丧失感受诗性美的能力，变得轻浮而麻木。



■ 角色·张若虚

张若虚（角色）是一个普通的城市中工作的年轻人，心中有对诗与美的热忱，却被拘泥于日复一日的工作之间。他希望能完成自己的使命：通过光——他发现诗性的眼睛来改变城市，唤醒诗词美，救赎城市与自己。



■ 碑



■ 钢筋水泥



■ 流萤



■ 春花秋月夜



世界觀

■ 诗性

人类与生俱来的理解自然、共情自然（触景生情）、热爱自然的感受能力。

■ 超现实诗性

城市中沉寂的带有诗意美感的事物具有超脱现实的魔力，他们能够被唤醒，并改变真实的冰冷城市。

■ 超现实的光

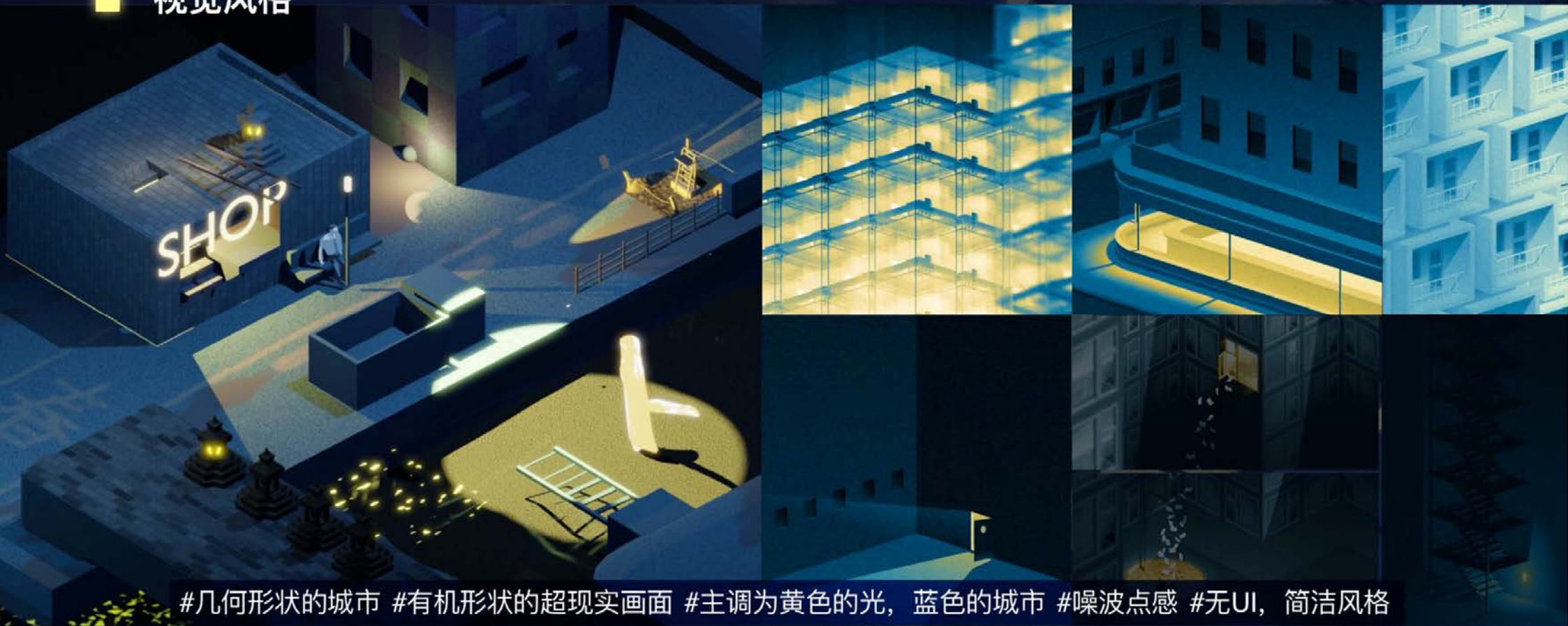
主角手中的光就是发现诗性的眼睛，它能够发现城市中诗性的美感，并触发诗性带来的超自然魔力。



■ 情节设定

一个夜晚，张若虚（角色）的工作场所遭遇了停电，他趁此间隙来完成他心中的使命——唤醒城市中的诗意。通过光来改变城市，并点亮城市中尘封已久的碑，最终帮助诗性美重新出现在城市里。

视觉风格



■ 机制·核心玩法

核心玩法：通过光线将物体的影子投射到其他的平面上，将影子实体化，实现了物的复制，放大缩小。同时由于光线投射角度与接收阴影的平面倾斜，会导致物体的影子的扭曲，这一点可以作为后面玩法难度的强化。

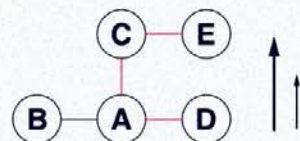
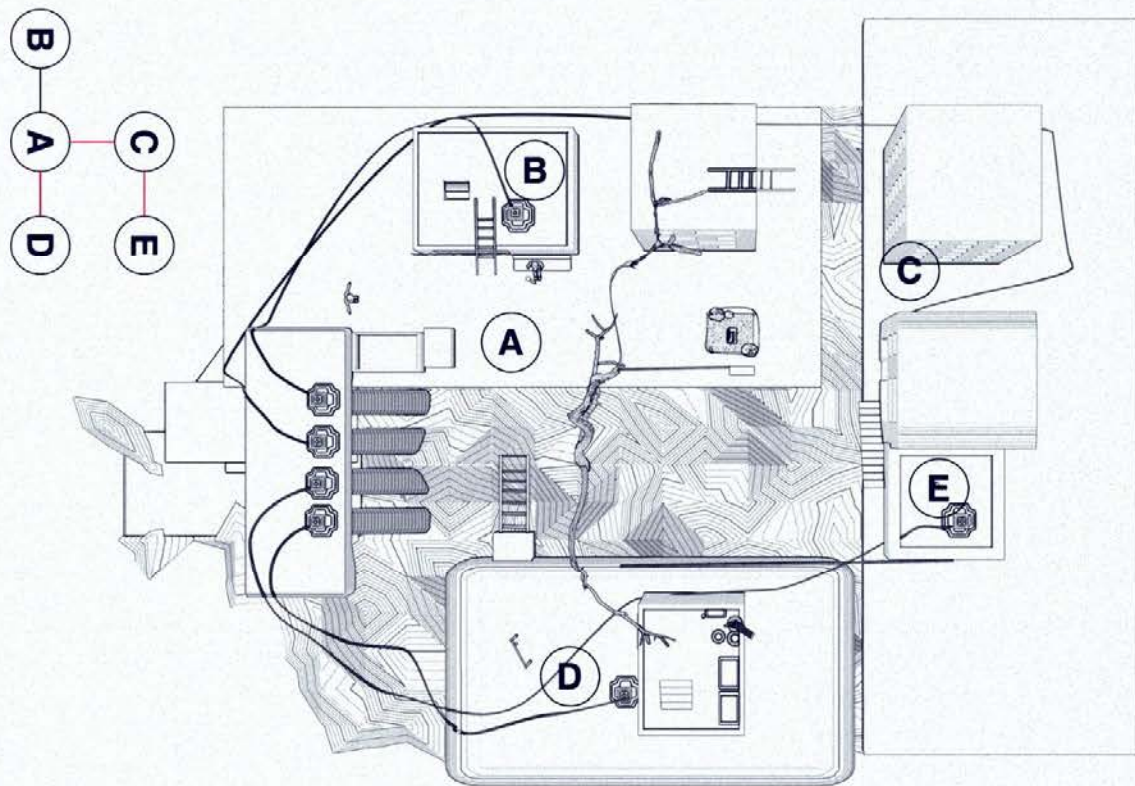
■ # 玩家可操作行为：wasd移动，光的开关，光的方向改变；聚光灯照到整个物体时可以在承接面上显示出完整的阴影。

玩家可见信息：几乎无UI

摄像机视角：3D空间，2.5D，正交镜头，限制镜头，大比例。



场景探索向解密，目前对偏交互叙事向与核心玩法结合的尝试关卡：



字母：代表地图的一个探索区域
字母间的线，称之为“键”
黑线：直接连通或由基础机制形成通路
红线：通过解谜形成通路

我们把形成通路的行为，称作“成键”

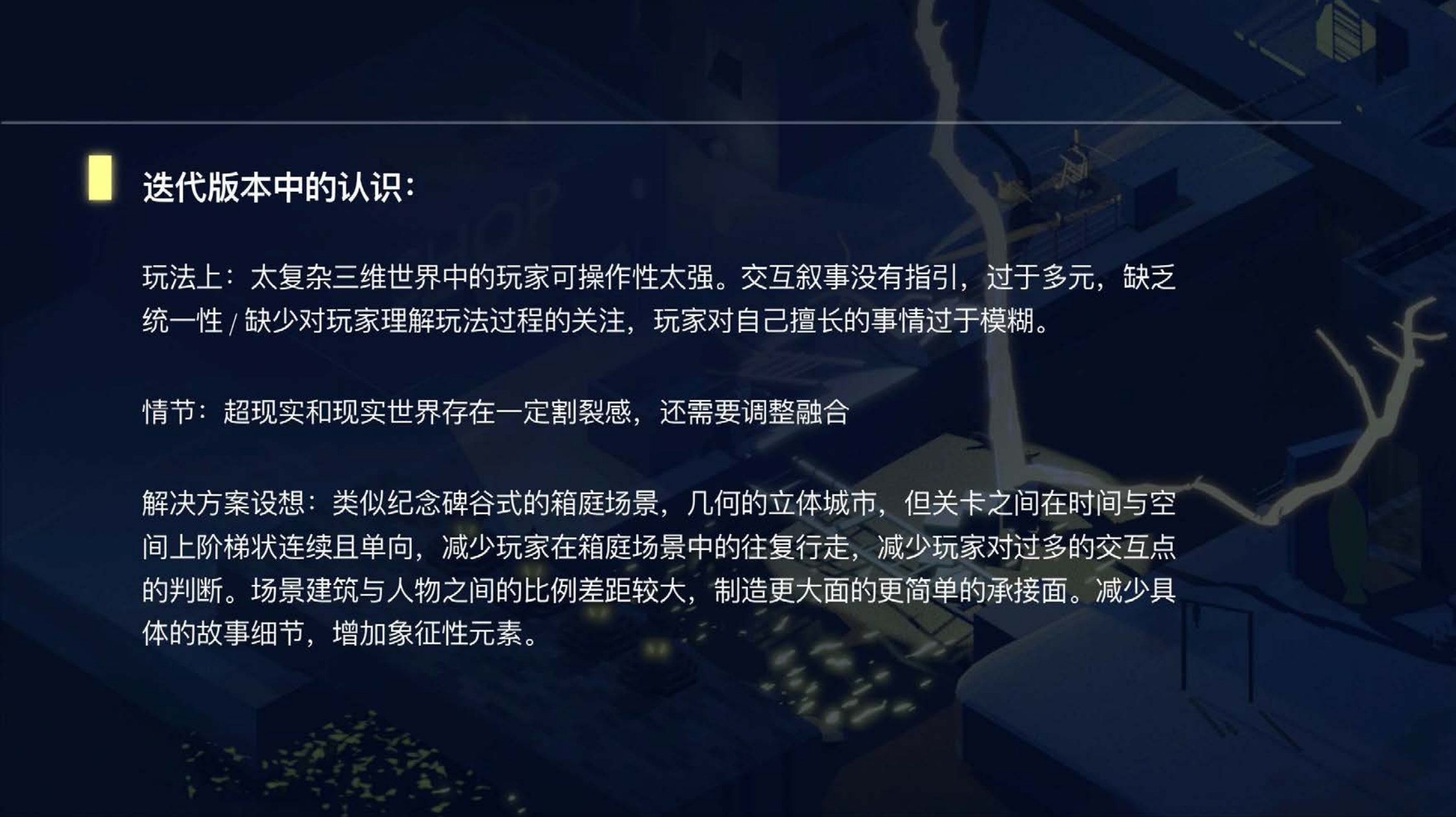
认识解谜：解谜的本质与目标，便是通过“成键”走通关卡

A—B
A—C
A—D
C—E

B A—D

此处可以理解
为解开区域B的
谜题，形成了A
与D之间的“键”



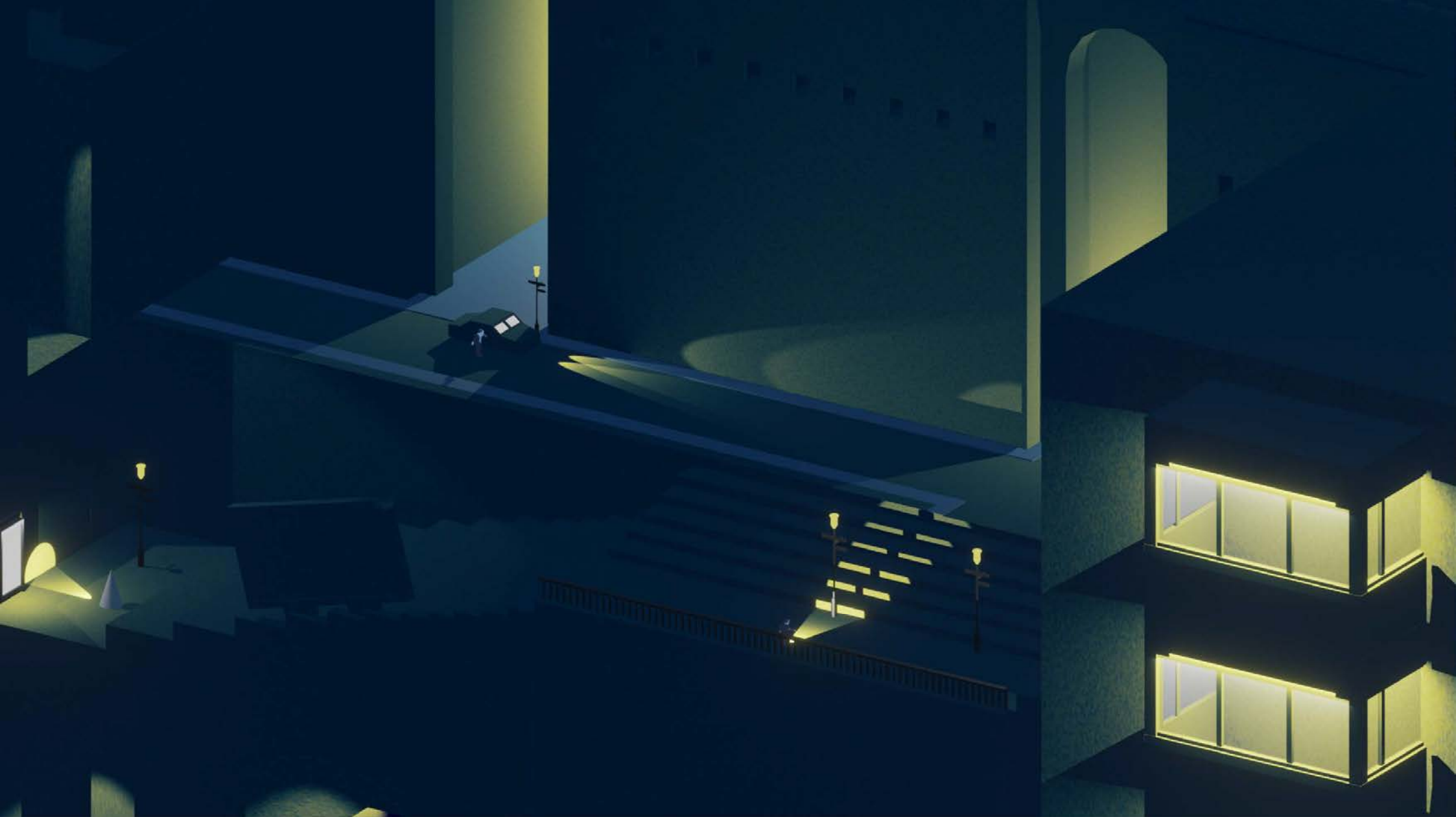


■ 迭代版本中的认识：

玩法上：太复杂三维世界中的玩家可操作性太强。交互叙事没有指引，过于多元，缺乏统一性 / 缺少对玩家理解玩法过程的关注，玩家对自己擅长的事情过于模糊。

情节：超现实和现实世界存在一定割裂感，还需要调整融合

解决方案设想：类似纪念碑谷式的箱庭场景，几何的立体城市，但关卡之间在时间与空间上阶梯状连续且单向，减少玩家在箱庭场景中的往复行走，减少玩家对过多的交互点的判断。场景建筑与人物之间的比例差距较大，制造更大面的更简单的承接面。减少具体的故事细节，增加象征性元素。







■ 感謝聆聽