

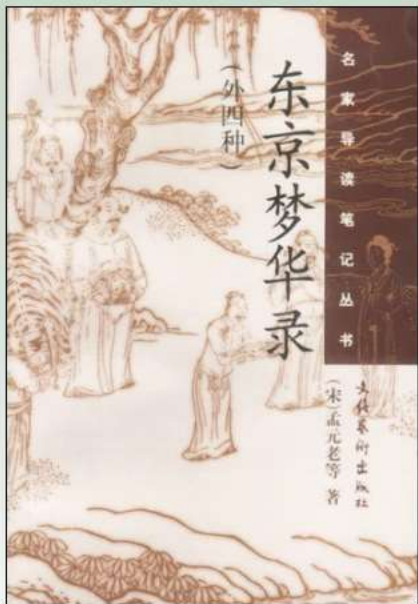
Just do eat

胡丁心 李禹剑 陆袁裔 田雁榕 王逸鸥

音乐创作类
沉浸式叙事体验游戏

乐诗 Prosody

游戏背景



主要人物介绍

吴为

玩家——“我”。原是一个**自卑内向的年轻流浪汉**，未发现自己的音乐才华。后被孟家人所救，受微服私访的皇帝赏识后开始在教坊学习音乐。

端及

原型为宋徽宗。一个散漫无野心的北夏皇帝，不爱朝政潜心研究艺术。微服私访过程中偶遇在茶坊打工的吴为，觉察他的音乐天赋。

孟钺

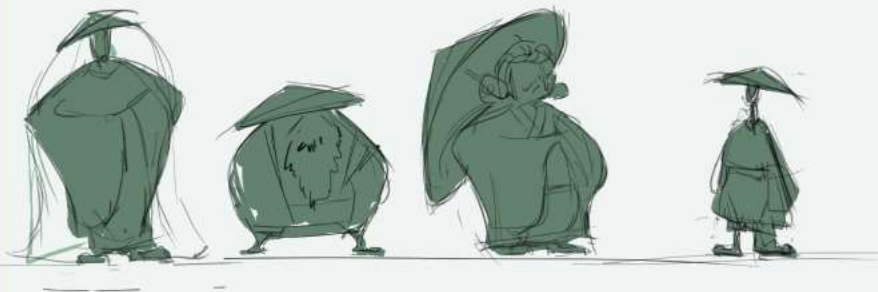
原型为《东京梦华录》作者**孟元老**，年少随父进京，北夏灭亡后南逃。

孟家 孟昌龄

孟钺之父。北夏年间右迁至京城任府邸通判，途中救下晕倒的吴为。

剧情概述

北夏143-167年间，一个名叫吴为的年轻流浪汉一步步成长为首席乐师，最终获得华胥宴主奏的机会。他的成长过程中用自己创作的音乐救赎了一个个民众，可最后他能拯救这个国家吗？



重要章节

悲剧向——庞大历史洪流里个人命运无法改变

序

北夏143年，流民吴为饥寒交迫倒在路边，被入京任官的孟昌龄及少年孟钺所救。孟昌龄怜悯吴为的遭遇，将他荐至在京开茶坊的亲眷陈四娘处落脚。

起

陈四娘傲慢对待吴为。吴为工作过程中偶然发现倒茶的高低、不同水量的茶杯敲击后可以得到一定旋律，遂饶有兴致，被陈四娘批评。但受到端及赏识，他让吴为用沏茶工具再作一曲，听完建议他去隔壁教坊学习不要埋没才华。吴为只当他是一个好心的王爷，十分感激。

承

每五年举办一次的华胥宴需要一名教坊首席演奏，因此教坊广招人才。吴为到达后帮助自称乐工的沈雀找全丢失的乐谱。沈雀实则也是考核官，准许吴为入职教坊。

....

合

北夏163年，吴为终于成为教坊首席，获得华胥宴演奏名额。当大庆殿的殿门逐渐打开时，看到高高在上的端及，吴为惊异当年茶坊所遇竟是私访的当今圣上。他弹奏了荡气回肠的一曲，但结尾却逐渐沉重哀伤。端及赞赏又不解。吴为提及当年茶坊之遇，坦白自己就是那个身无分文却被他赏识的年轻人。**讲述自己二十年为这华胥一梦的演奏勤学苦练，日日精益，将音乐作为毕生志向。直至今日登此华殿，心愿了却，却无限悲哀，当今内忧外患，这高堂却仍莺歌燕舞，不知民间疾苦，自己二十年的一腔热血，最终却在为这般声色犬马推波助澜，当年知遇之人竟是这声色背后的圣上，无限哀恸。这首曲子也是自己的最后一曲。**

北夏167年，西辽国入侵，端及被俘。吴为南逃过程中再遇已沧桑的孟钺。

剧情

美术

机制

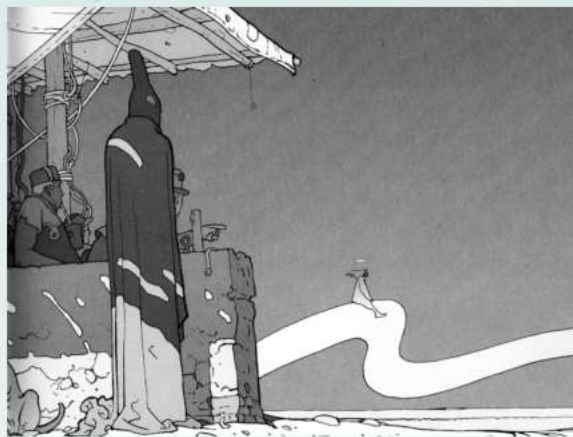
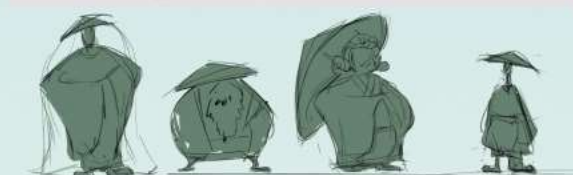
视觉风格灵感:

莫比斯 白描 与浮世绘



角色设计

特征突出 + 莫比斯用色用线



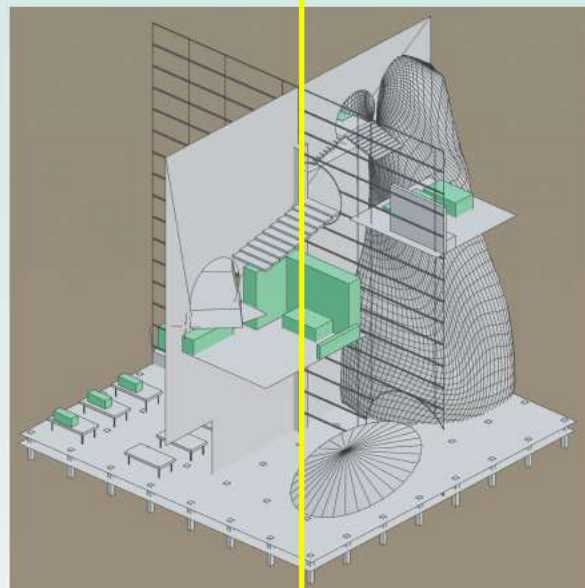
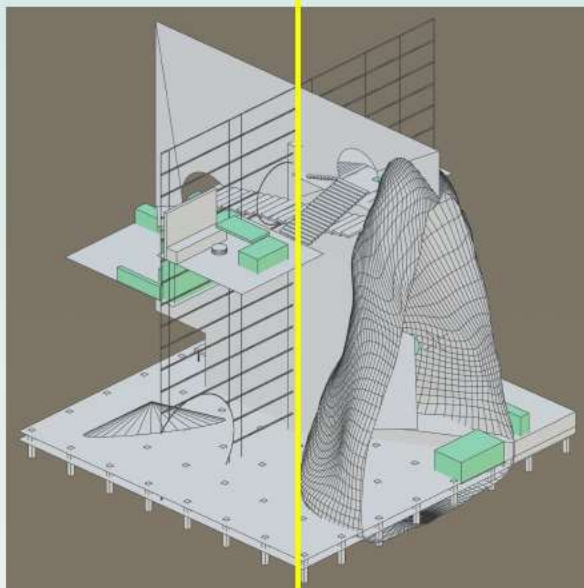
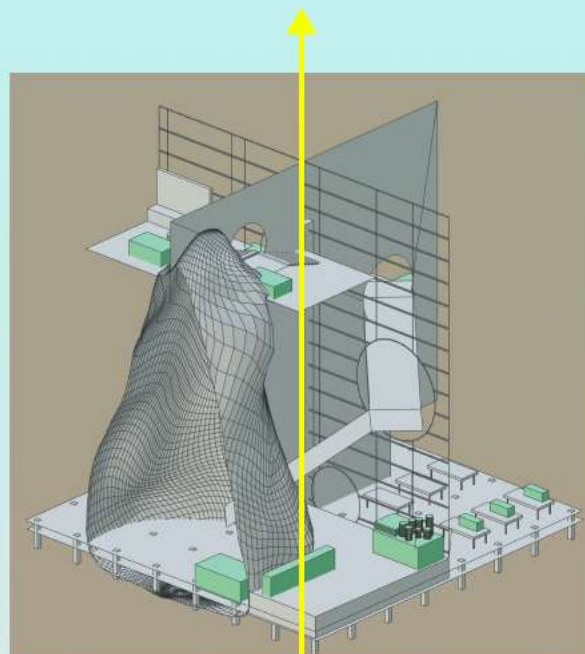
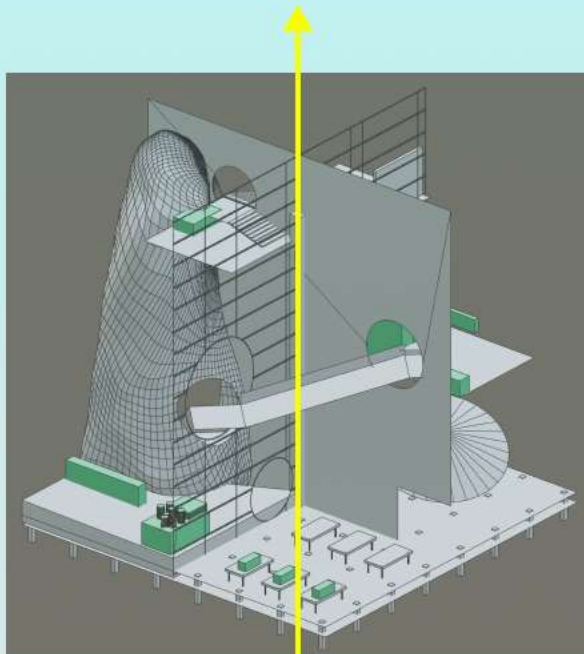
场景设计

折叠空间 中国建筑元素解构



第一章 起：茶馆场景

空间草稿

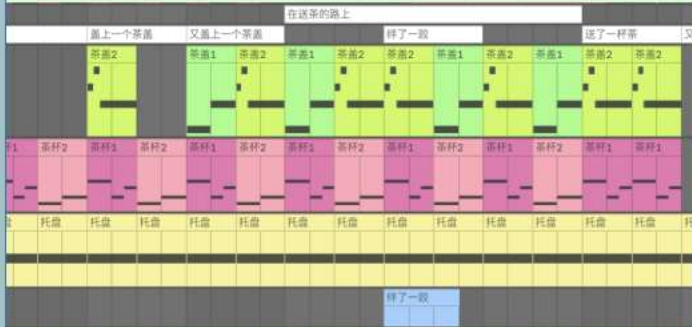


随着章节推进，场景的解构感增强，最后终章的建筑会彻底解构重组宋代建筑元素，营造个人力量无法改变时代进程的暗示。

核心机制 收集+音乐组合

第三人称正交视角 3D 走路模拟器

收集



组合



库乐队的 LiveLoops 模式

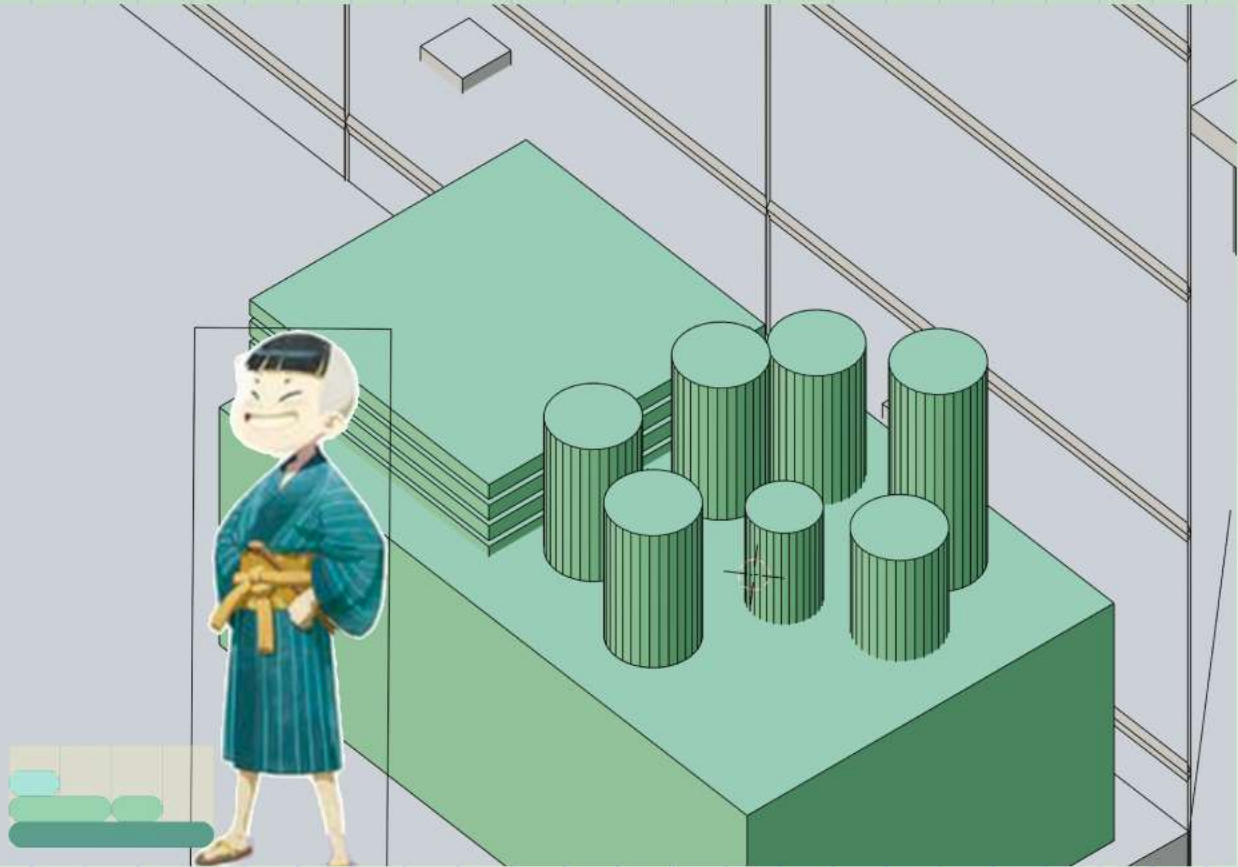
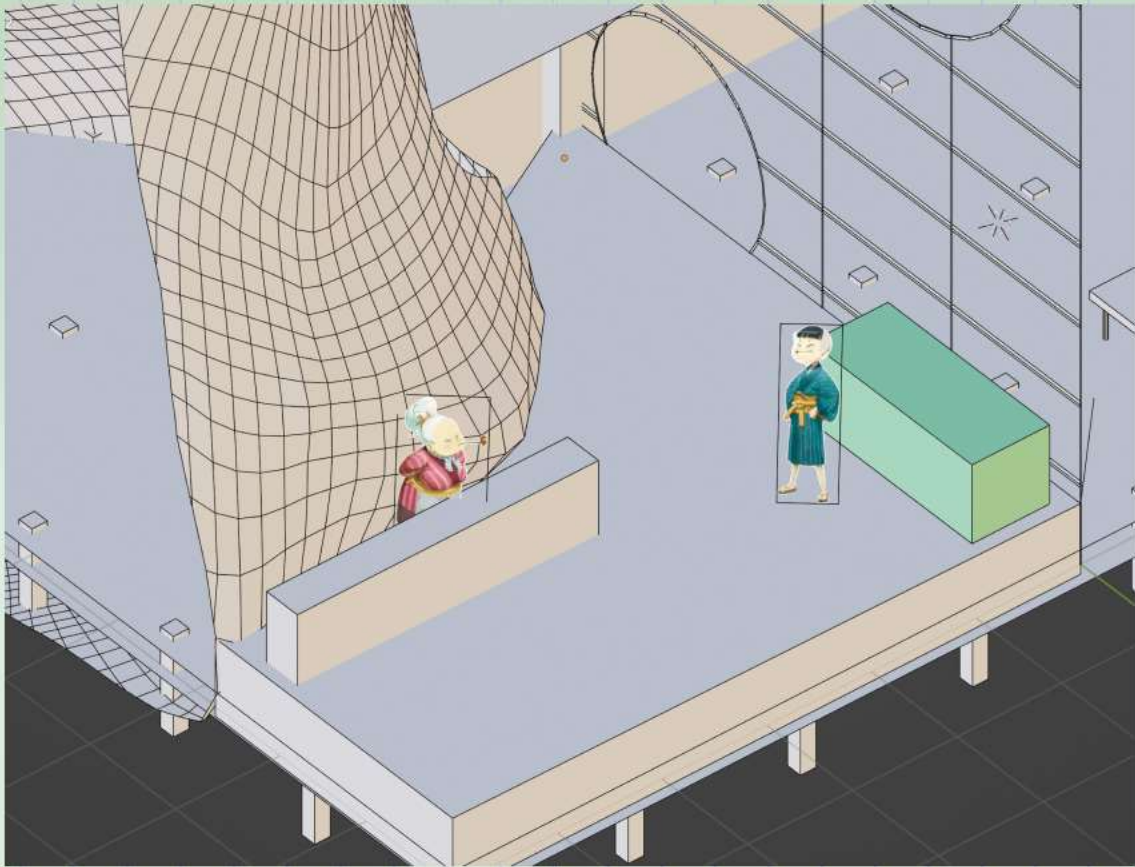
组合音乐
完成任务

对话/收集

走路

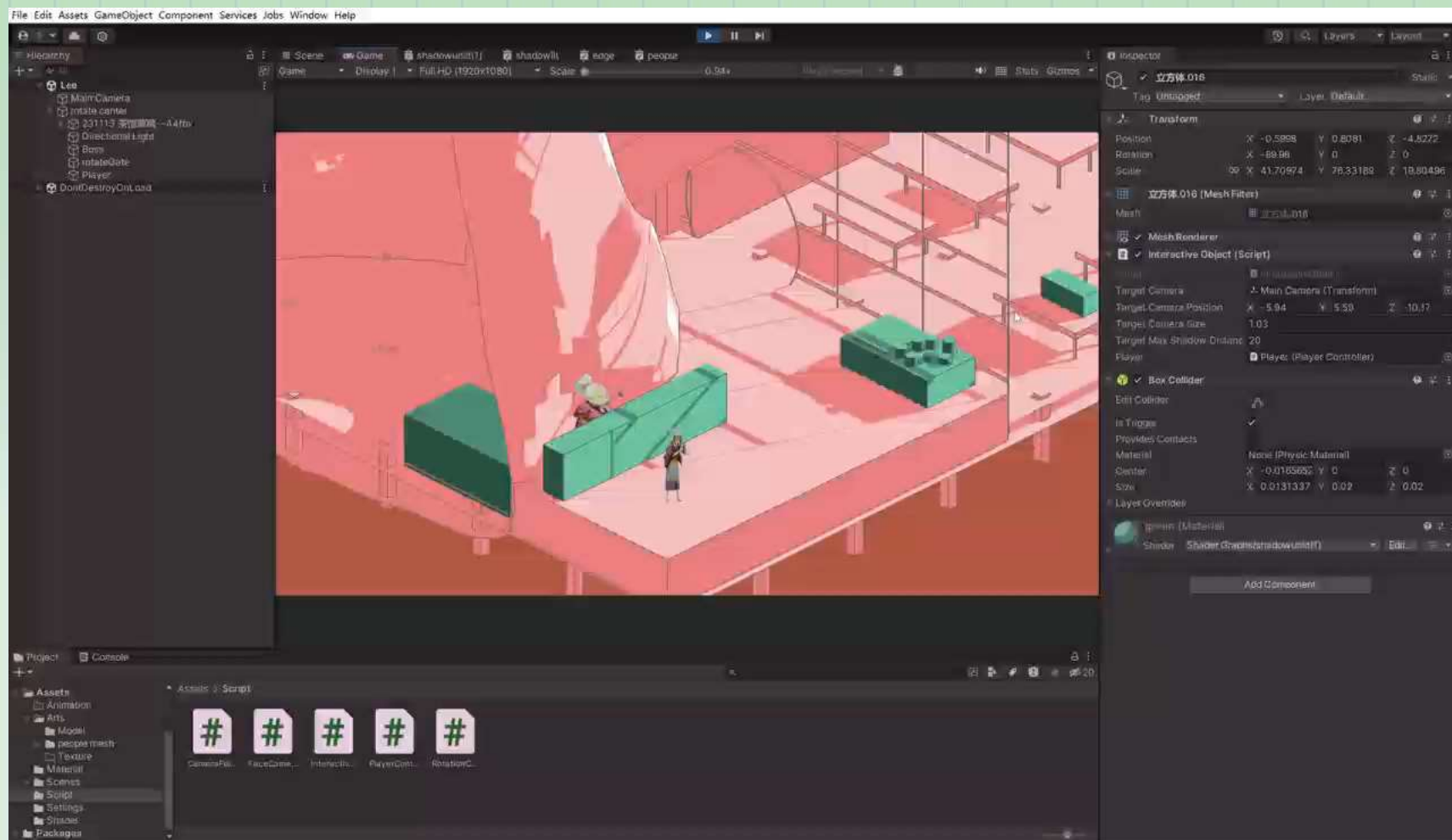
核心循环

游戏流程（以第一章茶坊为例 走路）

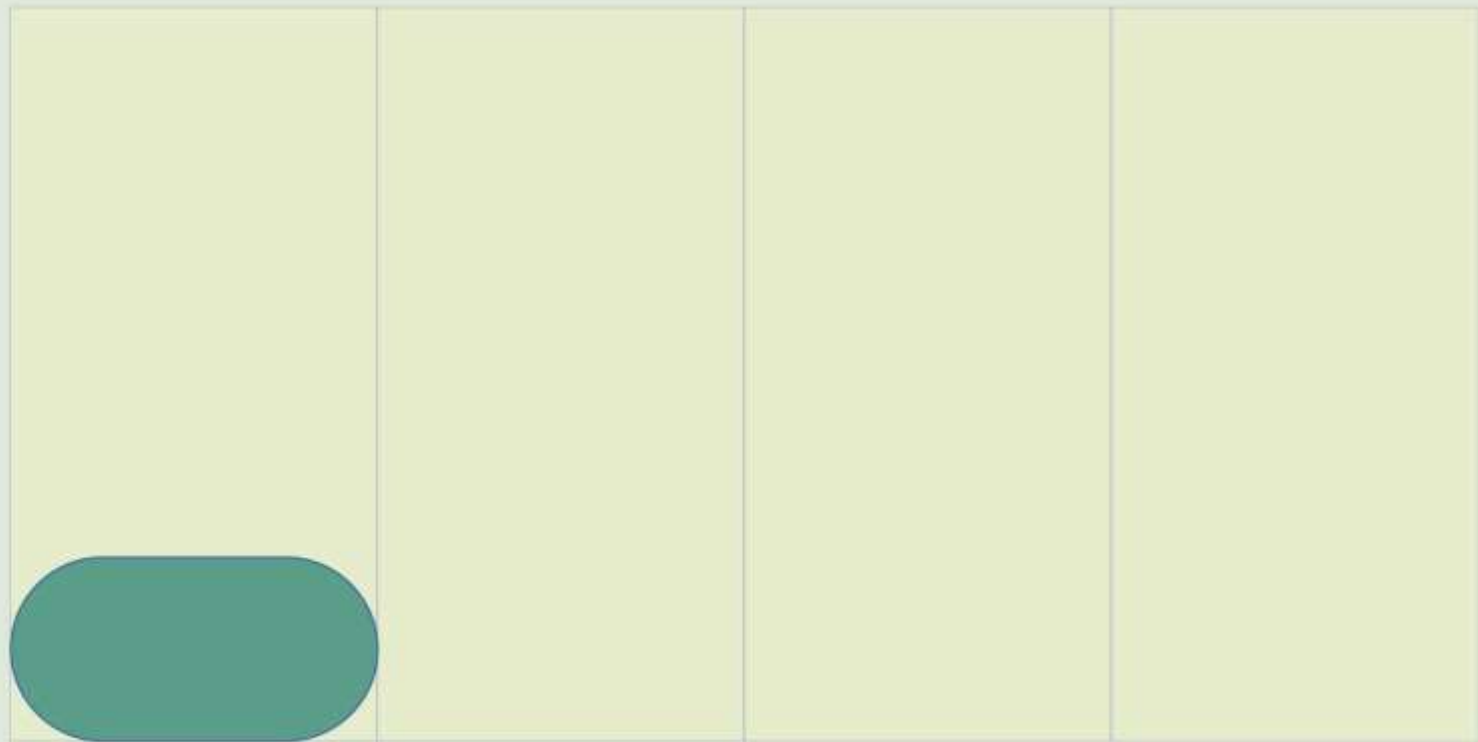


游戏流程（走路）

剧情 | 美术 | 机制



游戏流程（任务带动欲望 UI）



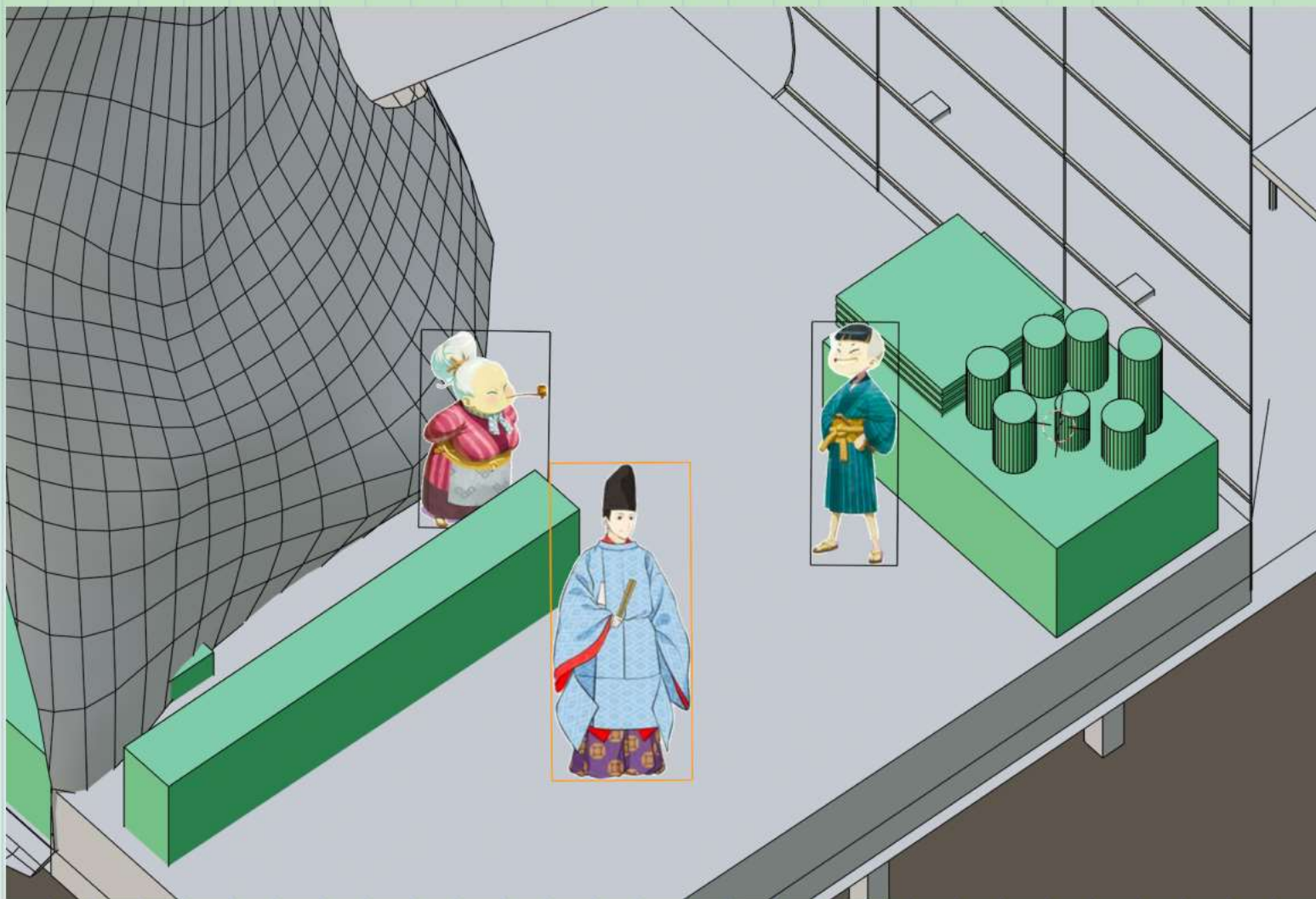
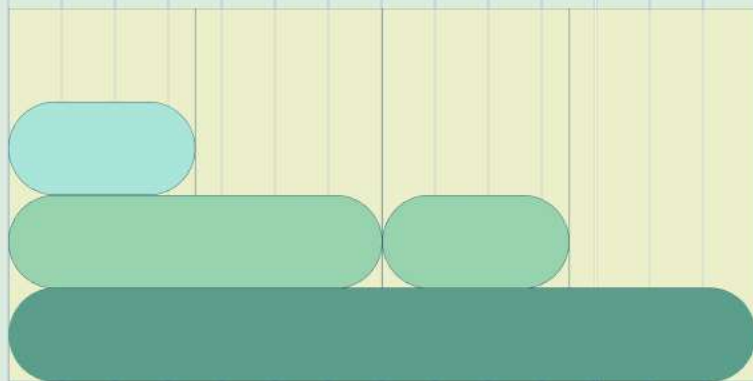
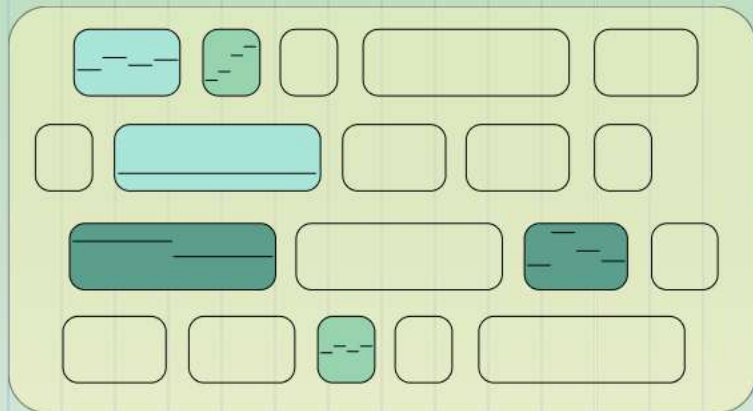
拿起托盘

关于鼓励音乐创作

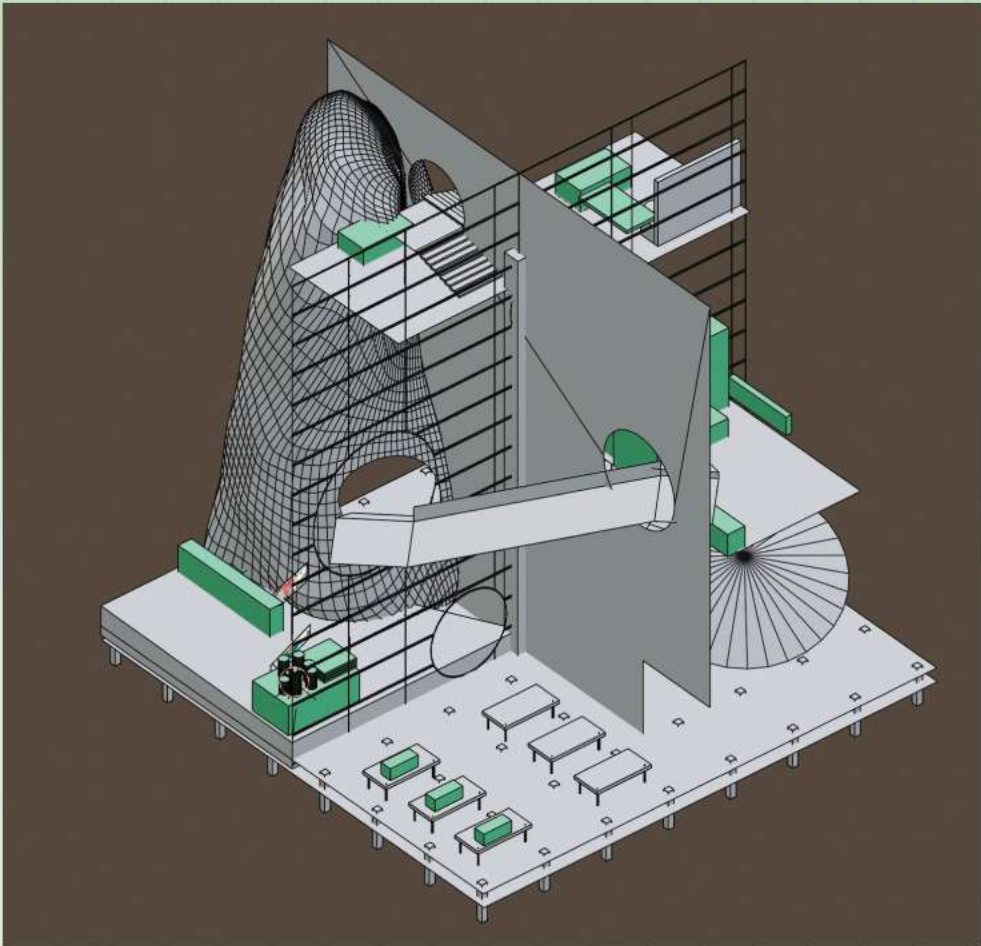
音乐有古韵 但是作曲形式上很有现代感
脱离了单声部的桎梏

整体基于中国极简古典音乐的五声调式，富有古韵，并且在宋朝时人们用唱的方式诠释了宋词的韵律，我们的音乐也希望与其产生照应。但基于我们游戏玩法的特殊性，我们游戏的音乐是一种非连续的创作方式，曲式结构灵活，拓宽了中国传统音乐单声部的局限性，古韵中更体现出一种现代感，与我们的莫比斯风格、类似工笔画的美术风格也相照应。

游戏流程（收集机制）



游戏流程（收集机制 音乐）



得到的乐段性质



高音乐段

低音乐段

高山流水 取水点

皇帝

陶瓷器皿柜

煮水点

碾茶粉 取茶点