

烤谷队展示报告

腾讯游戏公开课Minigame



目录

01 游戏概述

02 游戏策划

03 游戏开发者日志



游戏概述

游戏概述



本游戏是一款 2D 视角的平台解谜游戏，以文物加历史典故为解谜玩法核心，让玩家游走在满是**国风朋克**的历史场景和人物之间，通过不断穿梭“**表里世界**”，得到智力与体力的双重考验

故事发生在不远的未来，机器人aidos和搭档重返地球执行任务。但醒来后的他发现不仅搭档失踪，自己也离奇地进入了历史与神话之中。为了查明这一切，aidos踏上了寻找与揭露真相的旅程。

希望通过游戏对历史和神话故事的再演绎，让玩家回归历史，重视历史，守护历史。



游戏策划

创作背景

游戏特色

商业化方案

创作背景

• 灵感来源

物品，可以承载记忆，而文物，就是能够承载历史的物品，我想知道它们的故事。

可文物不会说话，所以我想成为那个讲出故事的人。

小说《哑舍》将一件件默然千年的古董赋予灵魂，讲述古物背后的历史，描绘历史背后的人生

受此启发，我希望让文物背后的历史故事，成为玩家的核心体验。

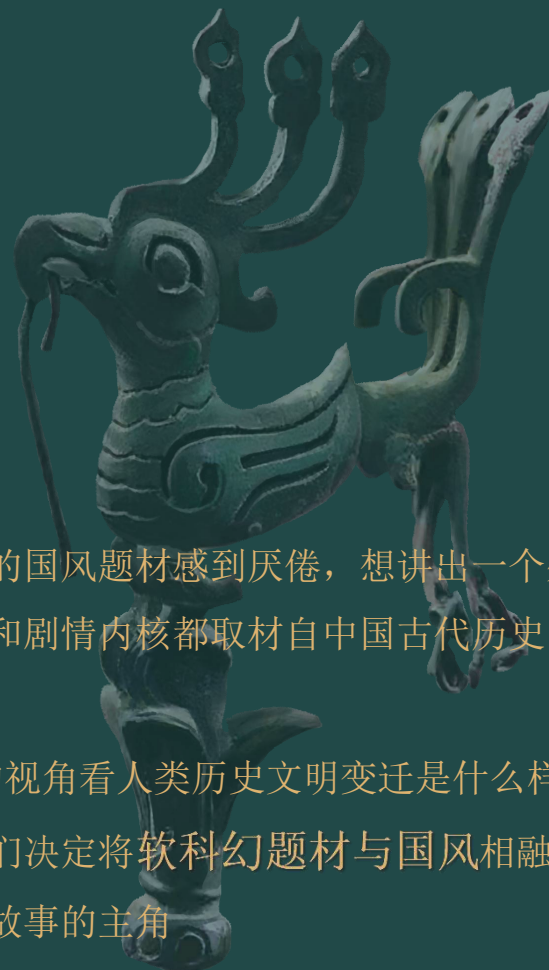
我想起马嵬坡下混杂着泪与血的金钗，想起见证了诸王纷争的和氏璧，想起与巫术神权一同破碎的青铜面具。

任由时空流转，它们的故事应该始终被记得。

• 创作亮点

对当前市场上同质化的国风题材感到厌倦，想讲出一个外在美术风格、玩法设计和剧情内核都取材自中国古代历史的“新国风”故事。

“如果站在机器人的视角看人类历史文明变迁是什么样？”带着这样的思考，我们决定将软科幻题材与国风相融合，让一名小机器人成为故事的主角。我们希望玩家通过从商周到明清这段跨越数千年的冒险，更加了解历史、重视历史，不仅仅是作为旁观者，而是成为“历史中的人”。



同类游戏对比

国风解谜

受众特点

- **主要用户构成：**书影音等文娱和剧情向爱好者、国风/古风爱好者、解谜爱好者、猎奇向玩家

诉求

- **世界观：**要求创新性同时能够自圆其说，要求整个架构能够自洽且逻辑严密
- **剧情：**循序渐进，要求阶段性地设置爽点
- **解谜：**要求设计精妙，与剧情和中国传统文化紧密结合且形式要求多变，拒绝收集物品解谜的单一形式；同时难度不能过高，需要合理数量的提示和关联性辅助解谜
- **美术：**自成风格，但须与国风较好搭配
- **对话：**要求一定的文言设置
- **角色：**要求历史感浓厚或能代表古代某些意向

平台跳跃

受众特点

- **主要用户构成：**动作游戏爱好者、小游戏爱好者等

诉求

- **动作：**流畅且丰富，依据不同的路障要求动作操作有变体
- **难易度：**要求“又难又易”，既需要难度兑现过关后的成就感，又不能难度过高导致挫败感强烈进而弃坑，同时要有合理的回血机制
- **世界观：**要有较为鲜明的世界观和目的性驱动过关
- **动画：**自成风格且前后统一
- **角色：**人设突出且形象讨喜

游戏特色

玩法介绍

- 核心体验与3C
- 关卡设计思路
- 关卡设计流程

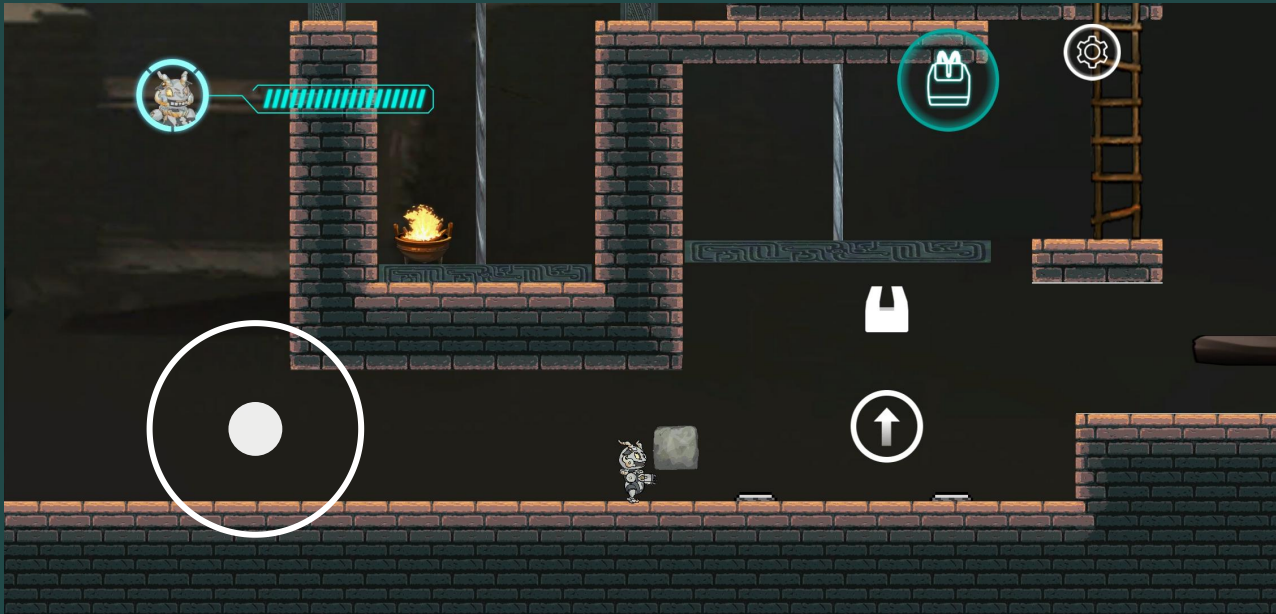
叙事设计

- 双线叙事结构
- 柯南式的剧本编排

美术风格

- 2D游戏的影视化风格
- CG行业赛博国风盛行
- 史诗感和神话感
- 共生美学

玩法设计思路—核心体验与3C



- 核心体验

2D横版闯关游戏

重叙事解谜，轻战斗

碎片化叙事

- 游戏3C

角色 Character

“机器人”：左右移动，抬头/低头，跳跃以及场景交互。

摄像机 Camera

跟随玩家进行移动，个别关卡会进行变化

控制 Control

传统：虚拟摇杆+ A/B键设置

叙事设计

双线叙事的叙事结构

游戏分为机器人线和人类线，默认机器人线开局，通关后会解锁全新的故事线。借鉴了生化危机2的表里关设计，先游玩的故事线会对后续游戏故事产生影响。通过双线游玩，玩家才能获得完整的游戏体验并知晓真正的故事。

“柯南式”的剧本编排

主线剧情，隐藏于相对独立的单元剧下；单元剧中也埋藏着与主线呼应的线索与隐喻以朝代划分时间跨度，选取当时最具故事性的内容进行演绎与改编

单元剧在创造差异化而多元的游戏体验上有着得天独厚的优势，用涌现性的设计为玩家带来更“奢侈”的观感冲击（如双人成行）

主线剧情并非明确告知，而是需要玩家自行探索，通过隐喻暗示和碎片化叙事，让对游戏剧情本身的发掘与解读也成为解谜的一环，游玩过程就是玩家从0到1认识这个过程。



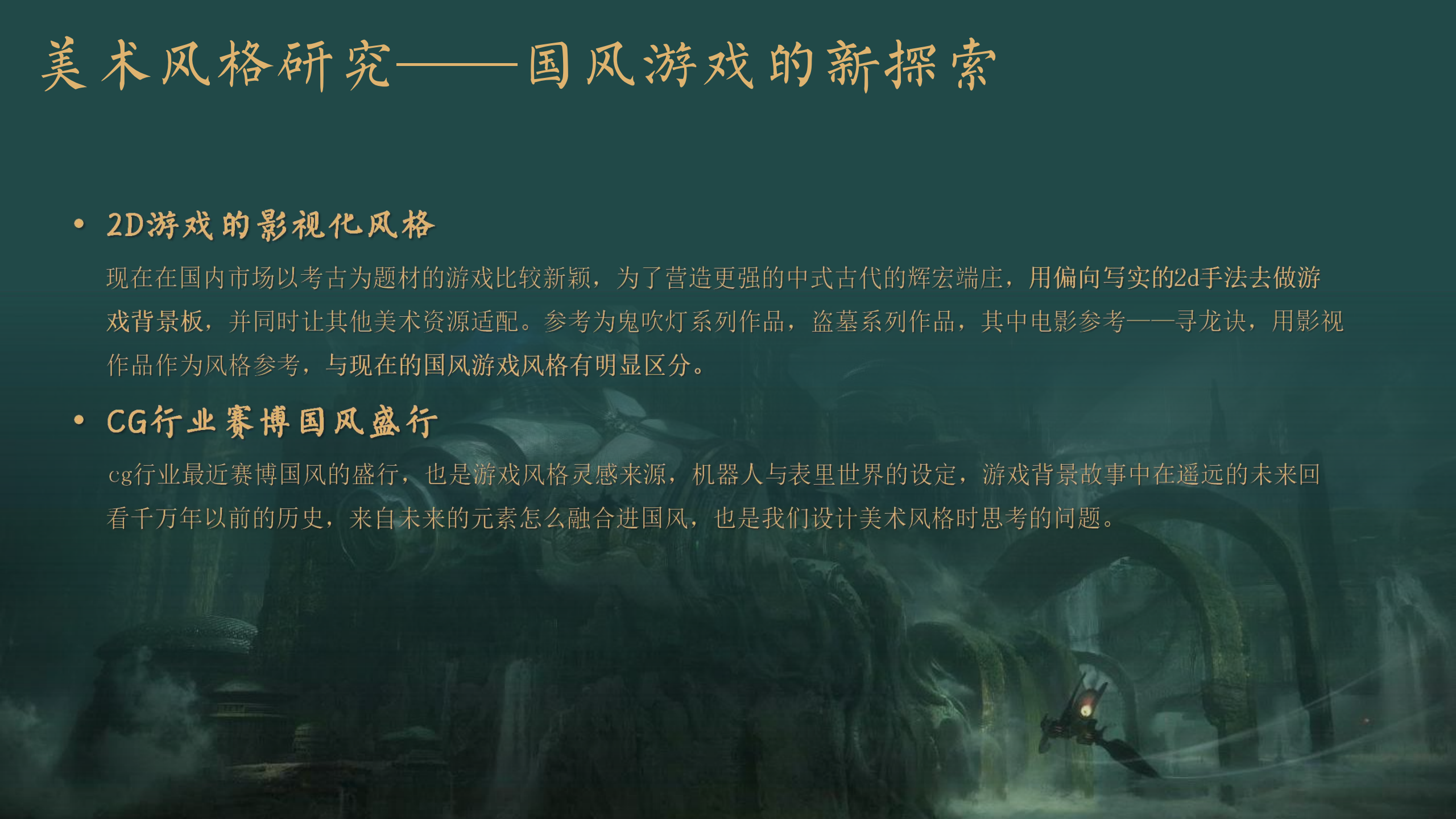
美术风格研究——国风游戏的新探索

- 2D游戏的影视化风格

现在在国内市场以考古为题材的游戏比较新颖，为了营造更强的中式古代的辉宏端庄，用偏向写实的2d手法去做游戏背景板，并同时让其他美术资源适配。参考为鬼吹灯系列作品，盗墓系列作品，其中电影参考——寻龙诀，用影视作品作为风格参考，与现在的国风游戏风格有明显区分。

- CG行业赛博国风盛行

cg行业最近赛博国风的盛行，也是游戏风格灵感来源，机器人与表里世界的设定，游戏背景故事中在遥远的未来回看千万年以前的历史，来自未来的元素怎么融合进国风，也是我们设计美术风格时思考的问题。



美术风格研究——国风游戏的新探索

- 史诗感和神话感

画面追求，因为考古题材的特殊性，相对于二次元游戏或者其他2d游戏打造的氛围而言，更倾向于营造史诗感和神话感。

- 游戏中的共生美学

在游戏文案策划阶段，游戏变确定了未来于过去共生，现实与虚拟共生的框架，所以在角色设计中，来自神话的角色有双重形态，来自未来的机器人身上结合了中国传统元素。



竞品分析



山海旅人



细胞迷途



烟火

简介

类型：国风解谜

描述：玩家扮演一名游走于黄泉与现世之中的特殊角色，受黑白无常委托调查灵魂无法转世的问题。

类型：平台跳跃

描述：玩家扮演史莱姆击败怪物，探寻黑暗背后的秘密

类型：恐怖解谜、表里世界

描述：新人警察林理洵在机缘巧合下重新调查灭门案，随着调查深入，受害者的过往和案件真相慢慢浮出水面。

优点

对场景合理分割使得解谜过程更加流畅

解谜高度与中国文化结合且形式创新，涂脸谱、纺纱、宫商角徵羽五音、杆秤

RogueVania：关卡相连，rogue-lite类型的可重复游玩性

2D动作体验：玩家需洞悉敌人的套路灵活走位并相应出招，可玩性高，打击感强

非线性进程：玩家在反复的死亡中突破难关，根据游玩风格或心情自由选择装备与技能搭配

剧情紧贴社会痛点，利于玩家产生共鸣和沉浸感
人物特点鲜明，身世谜团重重，随着剧情推进真相缓缓揭开，节奏紧凑充满悬念

表里世界穿插进行，给玩家丰富的沉浸体验，帮助玩家更好理解剧情。

缺点

“逆梦师”世界观略显虎头蛇尾且老套
选项和支线剧情较为单一

选择冷门的道教神明四值功曹来展开故事，生疏感较强

难度较高，新人难上手，Bug较多

剧情占比过高，解谜玩法较为轻度且难度低

关卡设计思路

压抑-释放 (compression-expression) 的玩家心理模型

- 1 祭祀坑道 (大型关卡, 压抑) (点灯解谜)
- 2 解救女孩 (中型关卡, 释放) (滑轮平台解谜)
- 3 青铜神庙/龟甲占卜 (小型关卡, 压抑) (点灯解谜)
- 4 Boss解谜 (小型关卡, 压抑) (传统平台解谜)
- 5 Boss战斗 (中型关卡, 释放)

关卡设计流程

- 1 关卡纸模
- 2 关卡白模实现
- 3 关卡Beta测试
- 4 关卡完善

关卡纸模

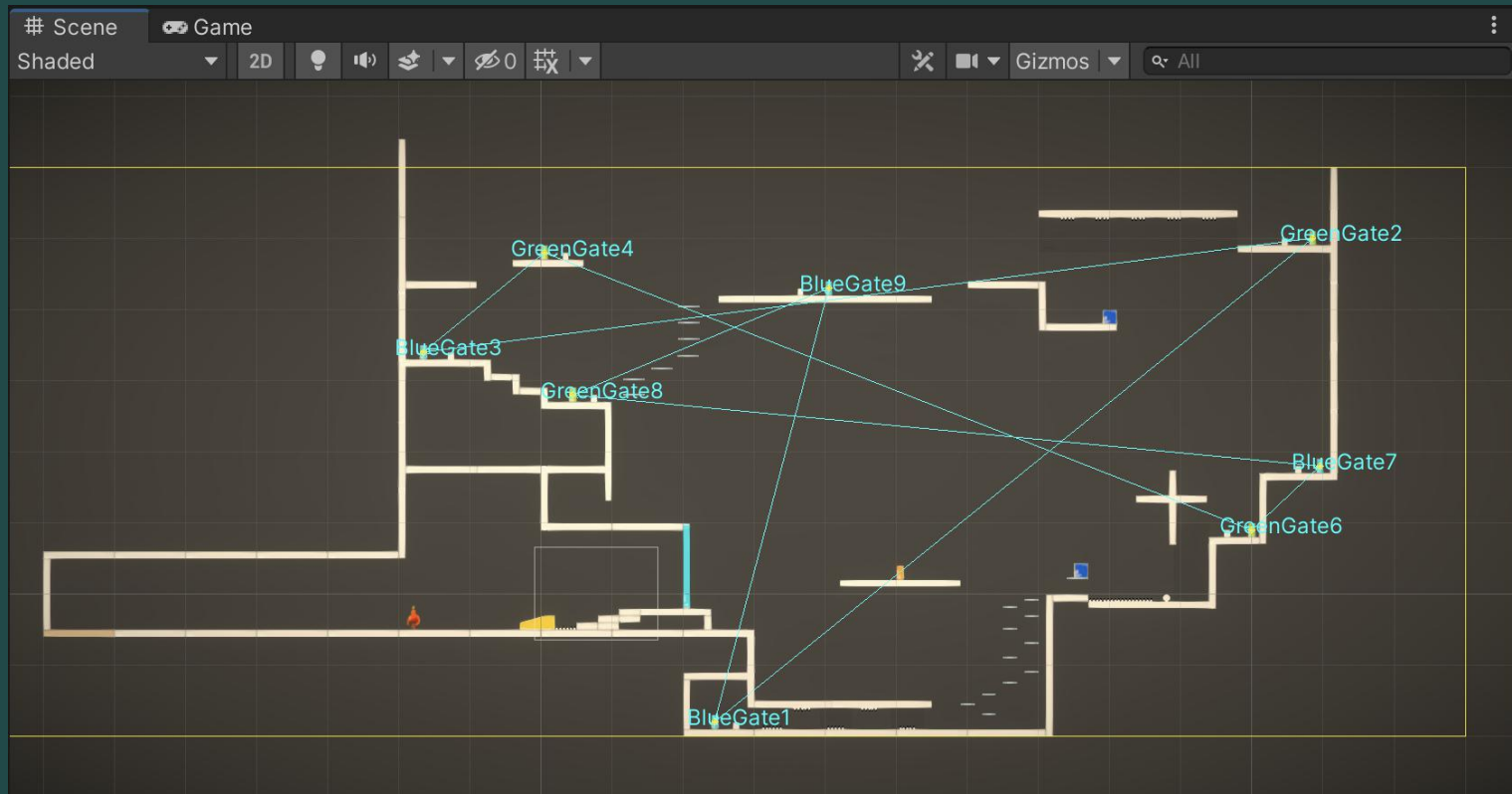


阶段目的：确立关卡核心机制

第一关：祭祀坑道

- 核心体验：莫比乌斯环（半开放沉浸体验）
- 周易解谜 至 洛书解谜
- 确定关卡机制与叙事需求的相容性
- 最终成果：需要激活所有的阳数门（1-3-7-9），关闭所有的阴数门（2-4-6-8），方可打开青铜大门（5）。

关卡白模实现



阶段目的：Unity引擎初步搭建

第一关：祭祀坑道

- 测试“洛书解谜”的可行性：添加点灯机制
- 测试关卡节奏和通关时间（5分钟左右）
- 提出美术素材要求

关卡Beta测试

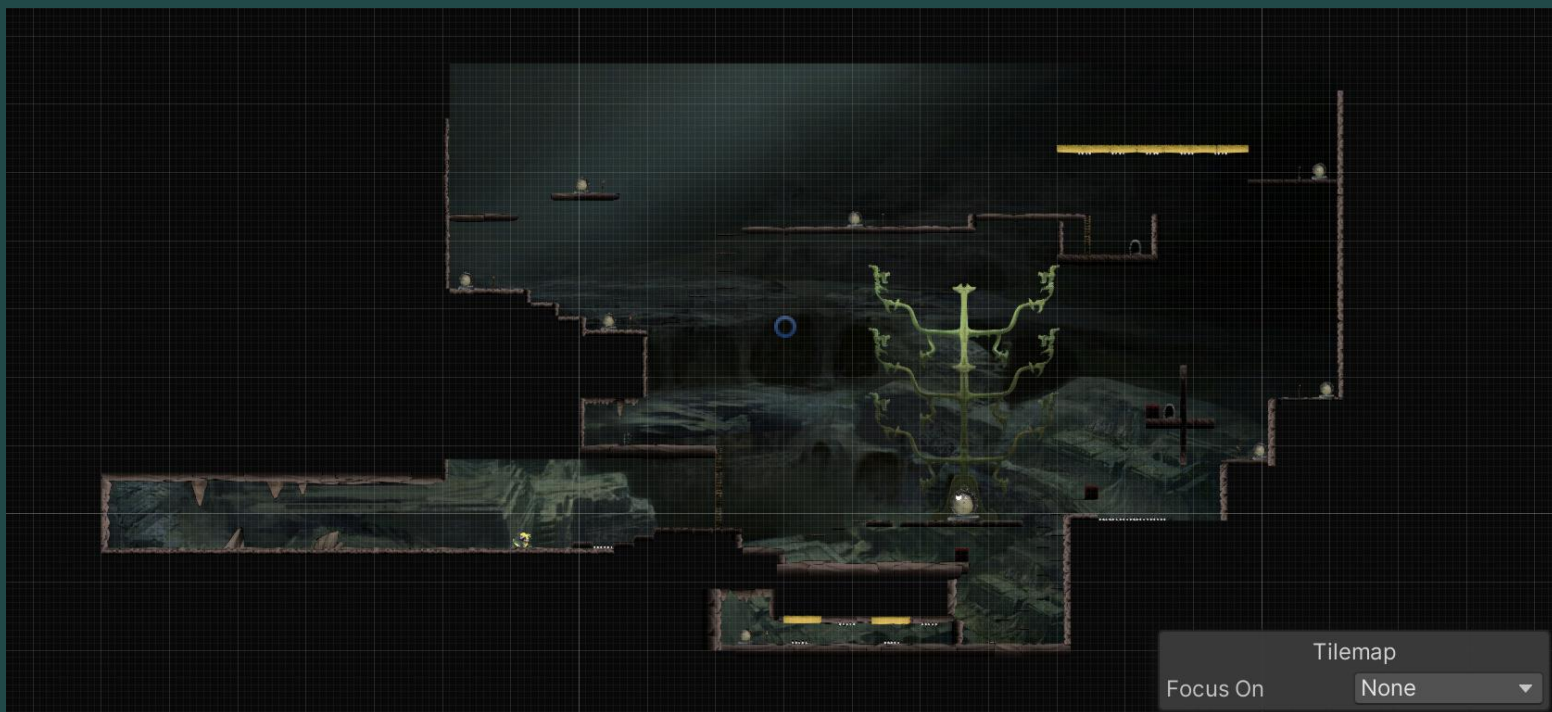


阶段目的：游戏测试（Debug）

第一关：祭祀坑道

- 多名玩家参与游戏测试
- 根据游戏反馈进行迭代（平台缝隙、点灯解谜UI导入等）
- 美术风格调试

关卡完善

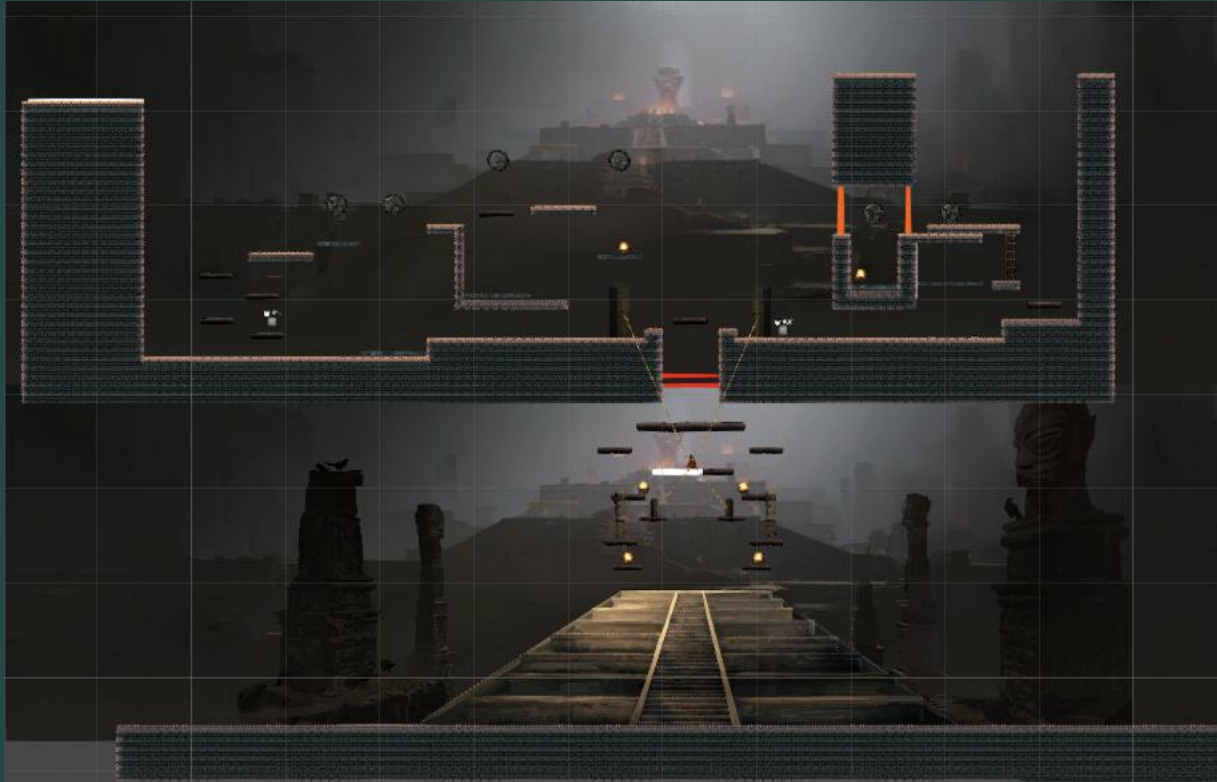


阶段目的：关卡封装

第一关：祭祀坑道

- 道具，对话，场景切换模块导入关卡
- 关卡的额外UI提示：触击反馈与提示
- Debug

关卡二：解救女孩



立体解谜方式，增进游戏趣味

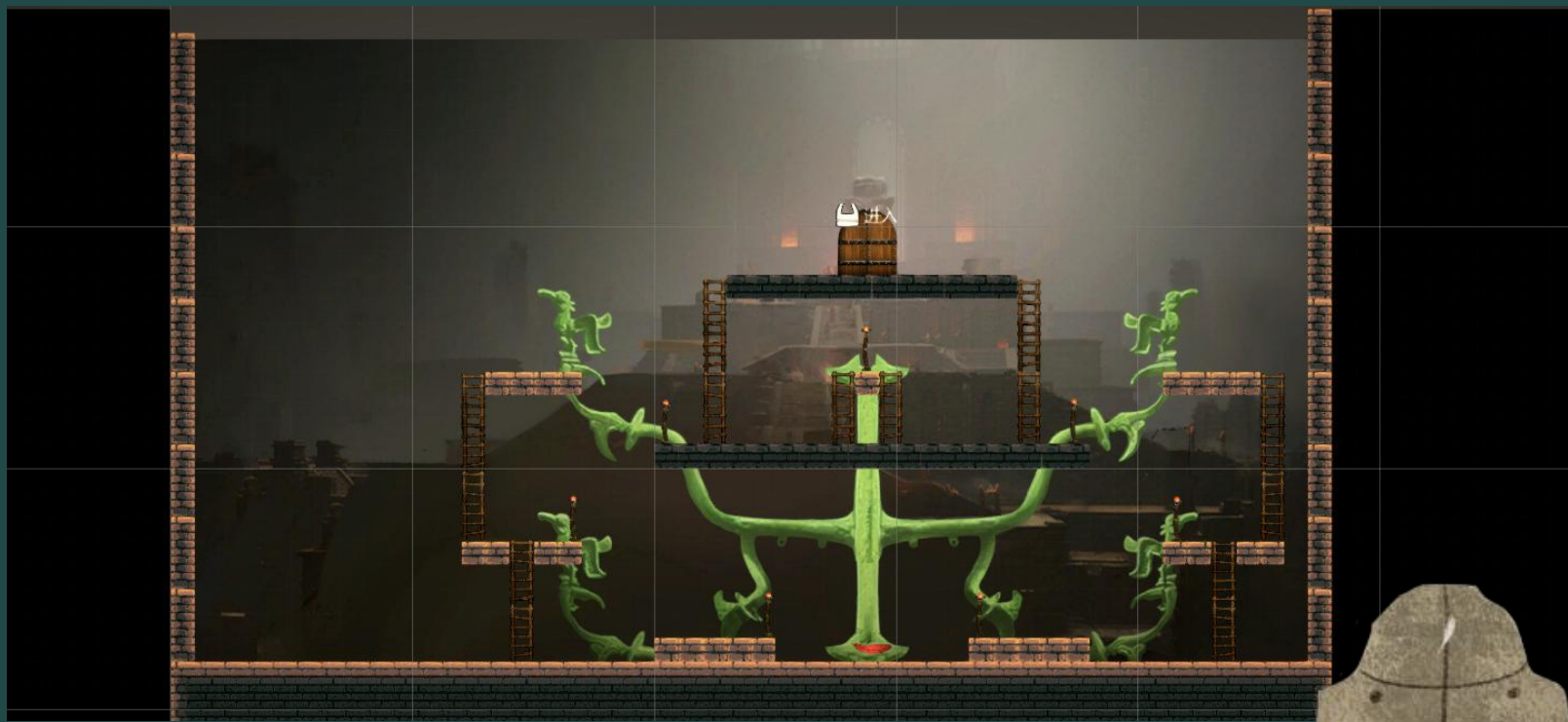
第二关：解救女孩

核心体验：双区域滑轮系统解谜

不同于第一关卡的解谜机制：滑轮系统

双区域解谜

关卡三：青铜神庙



优化重复体感，重置游戏体验

第三关：青铜神庙

核心体验：羽毛点灯机制

可重复的核心体验：“点灯机制”

可积累的游戏技巧：“观察”，
“思考”，“尝试”和“享受反馈”

的关卡学习途径

不同的游戏体验：点灯机制的不同

合理利用关卡进行新机制创作：羽毛
的本质

Boss战斗设计



看似战斗，实为解谜

Boss关卡：

核心体验：击败巫山双头龙

通过解谜得知Boss弱点

“不堪一击”的Boss：外强中干

系统设计



- 背包系统

设置在游戏界面的右上角，用于储存获得的各种道具，玩家可以通过反复查看道具获得线索

- 解谜系统

利用石块等道具辅助通关，在关卡内置解密环节

- 血量系统

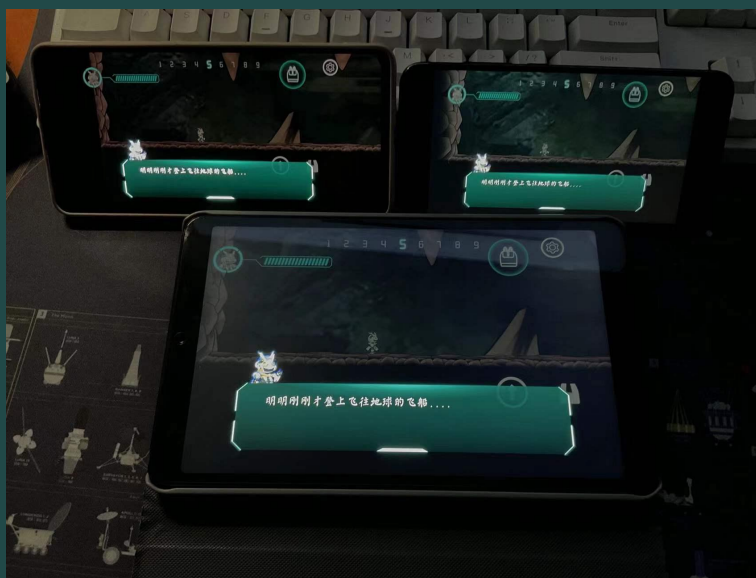
设置于游戏界面的左上角，常规关卡为一击必杀，Boss战中按比例扣血



系统设计

全机型适配

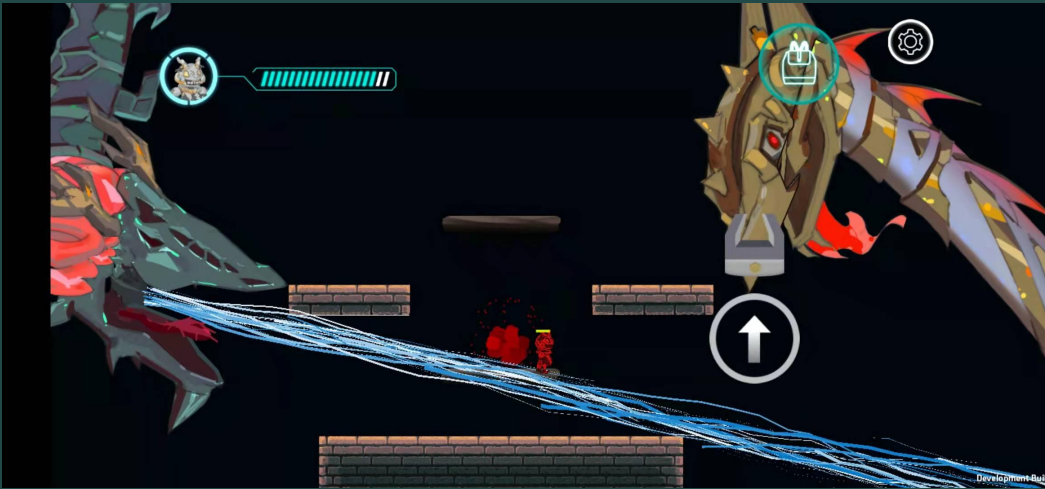
- 为移动端的多分辨率做了适配



数值设置



进行数值设计主要服务于BOSS战进行运用，玩家的初始血条为19格，在BOSS关每被攻击到一下将会减少一格血量，若血量为空则闯关失败



进行数值设计主要是相对于前面的解谜关卡给玩家带来一定的刺激感

世界观设计

在国风朋克的背景下，暗含了一个反对控制论的软科幻故事。

22xx年，人类已具备大规模星际航行的能力，星际航行成为一种职业。

很幸运，人类选择了那条向外探索的道路。

为了缓解远航者对家乡的思念，一款名为“元”的产品诞生，它可以再现地球所有的景象，使用者在其中也可以体验想象中的一切。

但某天，“元”失灵了，“元”系统的崩溃成为了舰队内部混乱的推手，无数船员忍受不了置身太空的孤独，航行任务收到极大影响。舰队向地球请求同步“元”的信息，却未收到地球方面的回应。为了迅速平息动乱，让一切重回正轨，智能派机器人Adios和其搭档前往地球对数据库人工拷贝。

但在adios和搭档刚乘坐飞船离开后，舰队便毁灭了。

“元”已经开始能够影响现实，并能够具象化，adios回到地球后遇到的离奇现象都是“元”具象化所导致的。

关卡中的表世界就是没受到“元”影响的现实世界，里世界是“元”具象化的世界

表里世界相互影响：里世界的NPC有单纯的NPC，也有困在“元”中的真实人类，主角能帮助“元”中的人醒来，也能让“元”中的NPC具象化。

当元成为虚拟的真实，人类的未来该何去何从。If you can't tell, does it matter?

在故事的最后，每个玩家都会选出自己的结局。

美术展示——角色

在未来，人类文明成功地飞向了太空

星际航行成为像新航路开辟后如航海般火热的事业

谁不想成为发现宇宙中“美洲大陆”的哥伦布呢？

于是Adios诞生了

为未来而生的考古机器人，是考古学家和探险家们梦寐以求的好帮手

尽管是“地球制造”，但他的多数时间却是在舰船和其他星球上度过的

直到某天，他和人类搭档■■■■被派往地球执行任务

怀揣着好奇、未知与些许欣喜，Adios终于踏上了这片熟悉又陌生的土地

Adios



美术展示—角色



鳖灵幻化成人的形态

背后多出一个可爱的脑袋

藏在墨镜后的眼神

用头套和斗篷包裹起了全身

他在逃避什么？

“原来乌龟大叔真的是大叔”

“衣服难道也是直接用壳变的吗？”



举手投足之间都透露着威严的神鸟

（尽管它没有手）

羽毛的花纹和头顶皇冠般的头饰

似乎都暗示了它不同寻常的来历

它并不喧闹，只是毅然地在空中盘旋

“大鸟的羽毛真可爱”



憨态可掬又沉稳的乌龟

和他在一起像待在阅历丰富的长辈身边

在它的壳上你甚至还可以看到星空

“会说话的乌龟，真是太稀奇了”

“等等，他背上的，是蛇吗？”

美术展示—角色



冷漠中透着凶狠的眼神，对一切都无所谓的态度

身着红衣的神秘少女“绫”，似乎有着不为人知的过去

她经历了什么，又为什么会来这里？

Adios没有得到答案

“她就像只不愿意和人亲近的猫一样”



《蜀志》记载“巫山龙斗，壅江不流”

巫山龙便是造成古蜀国水患的源头

神话传说里，龙自上而下意味着诞生，

自下而上则意味着死亡

也有说法是：“龙形和鸟形的禽兽可以招来风雨、雷电、霓虹、霞彩，升

华到管理一切上下关系，将天的生命力降到地上

又吞噬、杀害万物，依此完成万物死

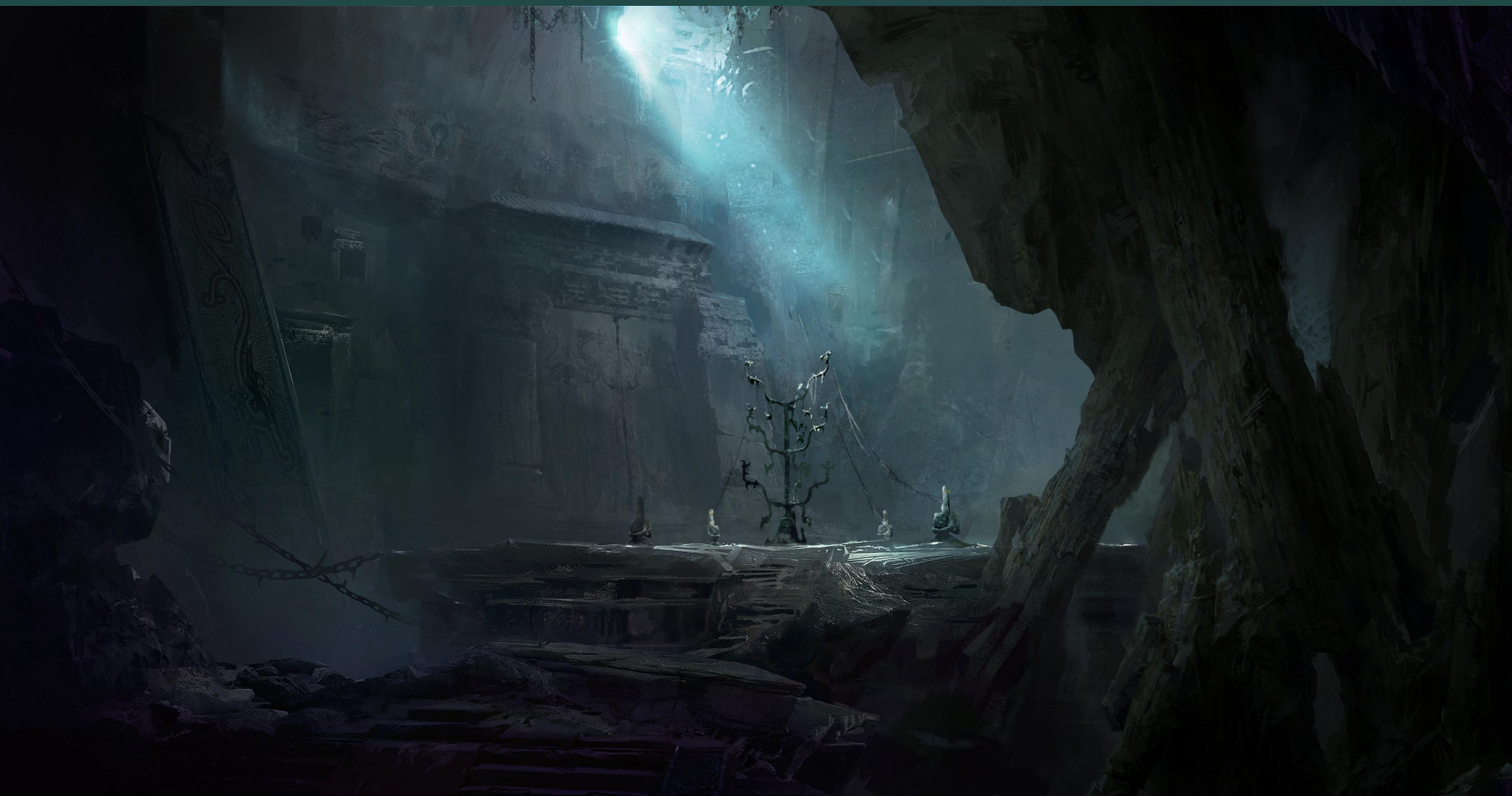
生的周期循环“

但龙则凌驾于这一切之上

因为龙本身就是生死

“太可怕了”

青铜地宫



祭祀坑道（表世界）



祭祀坑道（里世界）



祭台（里世界）



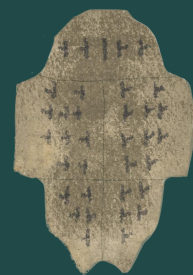
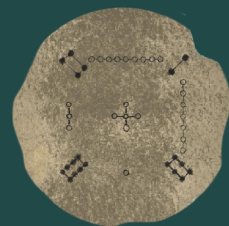
美术展示—道具



鸟，树纹章



龙，鱼树枝



刻在龟甲上的《河图洛书》



青铜神鸟



青铜传送门

商业化方案

手办白模



多彩手办盲盒





开发者日志

成品迭代



设计拆分

朱雀



设计拆分

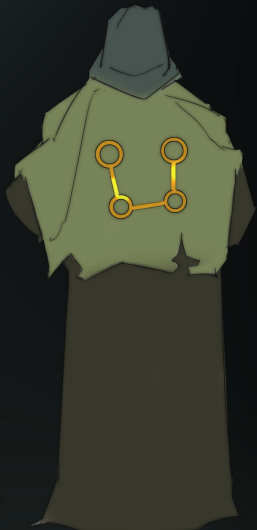


神鸟

设计拆分



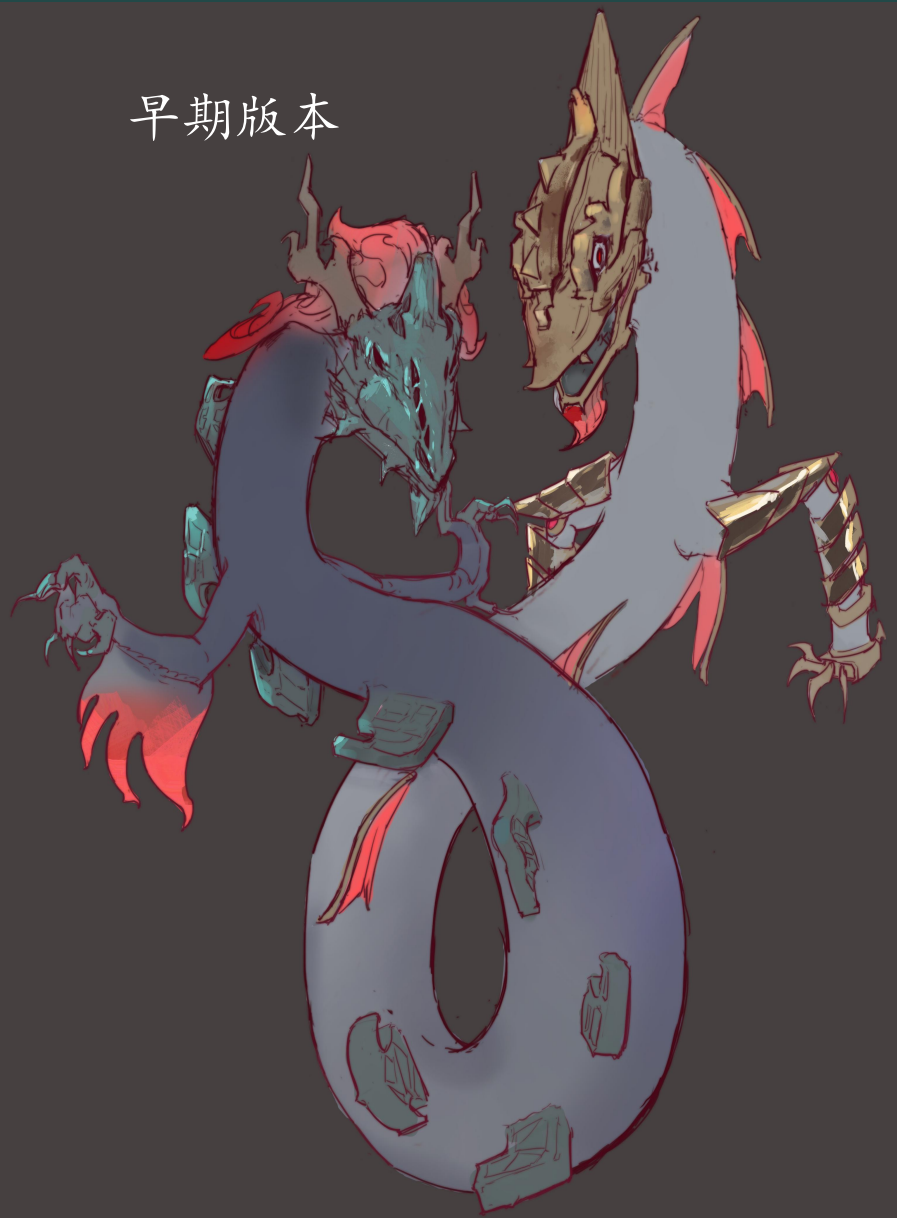
警灵



警灵



早期版本

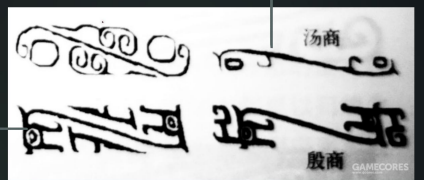
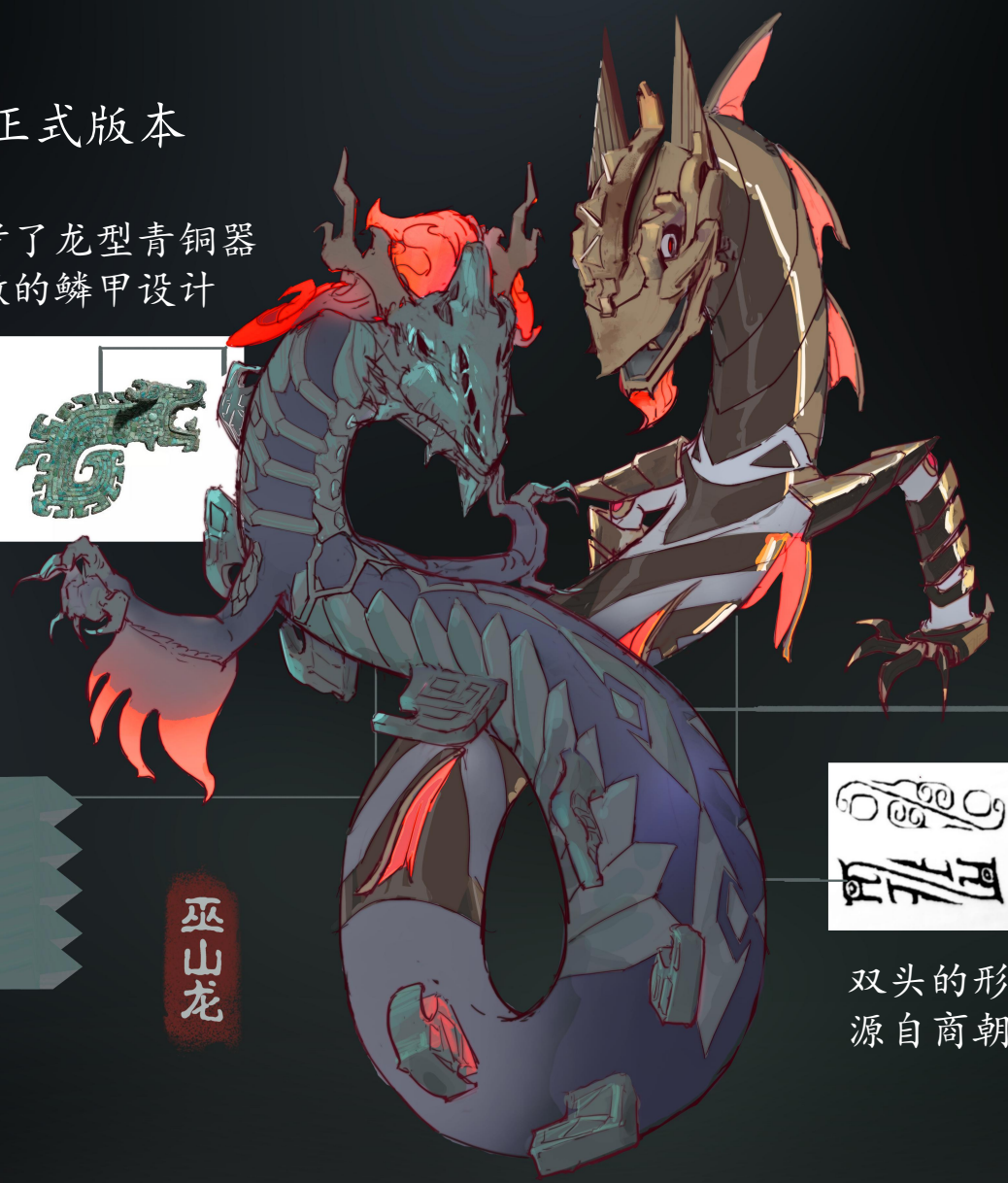


正式版本

参考了龙型青铜器所做的鳞甲设计

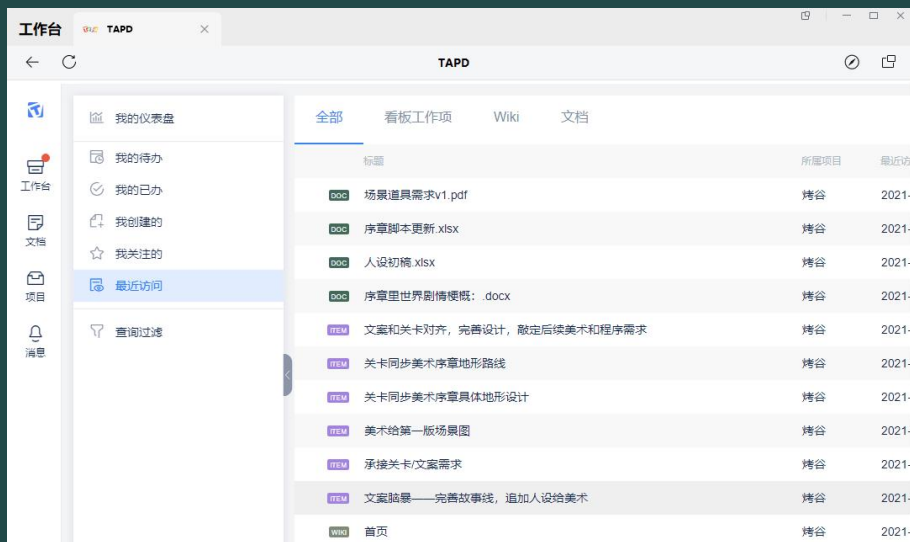


巫山龙



双头的形象设计源自商朝的龙纹

流程规范



名称	时间	类型	大小
女儿设计参考图	2021/10/7 20:30	文件夹	
全对话	2021/12/8 15:21	文件夹	
游戏全设定梳理	2021/11/14 14:28	文件夹	
10.15 烤谷队过场剧情+关卡文字分镜.xlsx	2021/10/15 21:14	XLSX 工作表	18 KB
10.16 烤谷队过场剧情+关卡文字分镜 (...)	2021/10/16 10:50	XLSX 工作表	23 KB
10.27烤谷队过场剧情+关卡文字分镜+道...	2021/12/1 22:48	XLSX 工作表	28 KB
12.1烤谷队过场剧情+关卡文字分镜+道...	2021/12/1 22:48	XLSX 工作表	28 KB
12.8烤谷队过场剧情+关卡文字分镜+道...	2021/12/8 13:41	XML 文档	91 KB
CG参考.docx	2021/11/13 12:06	DOCX 文档	14,641 KB
memories of nobody.docx	2021/11/23 13:06	DOCX 文档	13 KB
Persensation - Demo12.10.pptx	2021/12/11 13:39	PPTX 演示文稿	67,962 KB
Persensation - Demo12.11.pptx	2021/12/11 13:40	PPTX 演示文稿	67,962 KB
Persensation - Demo12.13.pptx	2021/12/13 20:59	PPTX 演示文稿	67,751 KB
Persensation - Demo12.14.pptx	2021/12/14 11:16	PPTX 演示文稿	77,022 KB
u=2671373149,4076744111&fm=268...	2021/10/11 14:57	图片文件(.webp)	20 KB
UI设计参考.docx	2021/10/18 13:37	DOCX 文档	7,366 KB
UI设计参考.pdf	2021/10/18 13:04	WPS PDF 文档	1,839 KB
标签代表游戏及配图.docx	2021/12/12 13:03	DOCX 文档	1,528 KB
蟹灵设定补全版.docx	2021/10/12 12:06	DOCX 文档	527 KB
道具文案需求.docx	2021/10/11 14:47	DOCX 文档	12 KB
对话&道具文本UI设计框架.xlsx	2021/10/12 10:52	XLSX 工作表	11 KB
对话触发场景.xlsx	2021/12/8 15:20	XLSX 工作表	17 KB
访谈整理.pptx	2021/11/24 18:16	PPTX 演示文稿	1,947 KB
故事灵感+用户画像整理.docx	2021/12/7 14:05	DOCX 文档	15 KB
汇报PPT12.14.pptx	2021/12/14 21:26	PPTX 演示文稿	79,599 KB
脚本0927.pdf	2021/9/27 14:22	WPS PDF 文档	192 KB
烤谷队过场剧情+关卡文字分镜.xlsx	2021/10/13 0:03	XLSX 工作表	17 KB
美术设定.pptx	2021/11/26 13:55	PPTX 演示文稿	75,210 KB
女儿设定补全版.docx	2021/10/7 21:51	DOCX 文档	709 KB
女儿设定初版.docx	2021/10/7 21:53	DOCX 文档	709 KB
人设初稿.xlsx	2021/9/29 22:31	XLSX 工作表	3,996 KB
神鸟设定补全版.docx	2021/10/12 11:27	DOCX 文档	648 KB
世界观定稿.docx	2021/11/13 21:02	DOCX 文档	12 KB
世界观灵感.docx	2021/9/12 14:52	DOCX 文档	14 KB
巫山龙参考.docx	2021/10/2 11:30	DOCX 文档	4,136 KB
巫山龙设定补全版.docx	2021/10/2 20:13	DOCX 文档	1,854 KB
序章脚本更新.xlsx	2021/9/29 22:31	XLSX 工作表	8 KB
序章结尾场景设计.docx	2021/10/13 0:03	DOCX 文档	783 KB
序章剧情思路.docx	2021/9/27 14:43	DOCX 文档	16 KB
序章里世界剧情梗概.docx	2021/9/29 22:31	DOCX 文档	18 KB
最终-前50.xlsx	2021/12/11 20:39	XLSX 工作表	11,919 KB

目录

1. 游戏总概	4
1.1 产品概述	4
1.2 产品背景	4
1.3 产品特性	4
2. 玩家故事	5
3. 产品功能总览	6
3.1 主页面	6
3.2 选择关卡页面	7
3.2.1 是否继续之前的游戏页面	7
3.2.2 选择关卡页面	8
3.3 设置页面	8
3.4 图鉴页面	9
3.4.1 图鉴总体展示页面	9
3.4.2 图鉴详情页面	9
3.5 关卡 1 页面	10
3.5.1 关卡 1 表世界 页面	10
3.5.2 关卡 1 表世界传送里世界页面	12
3.5.3 关卡 1 里世界 页面	12

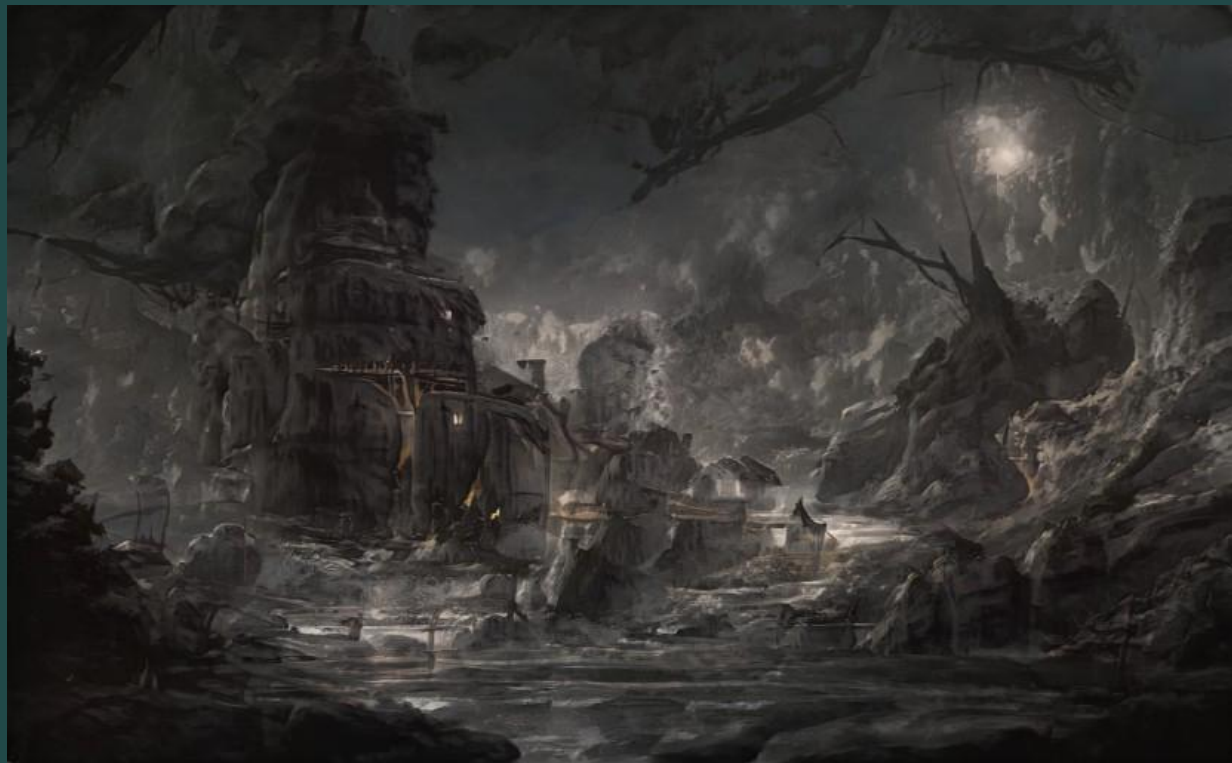
后续更新规划

- 全新的场景、章节和关卡
- 更深度的玩法系统
- 新的可操作角色和故事线
- 皮肤和装扮系统
- 徽章系统
- 新的可操作角色和故事线

- 未完待续.....



后续更新规划



废墟场景



浅滩场景

后续更新规划



沉船场景

后续更新规划



皮肤和装扮系统

后续更新规划



皮肤和装扮系统