

山海

YYXXYYXX

付雨彤 杨蕾 邓茹心 杜雪怡 温艺馨 徐成

设计技术3：数字游戏设计与开发
Design Technology 3: Game Design and Development
中国传统文学的现代演绎
中期汇报2

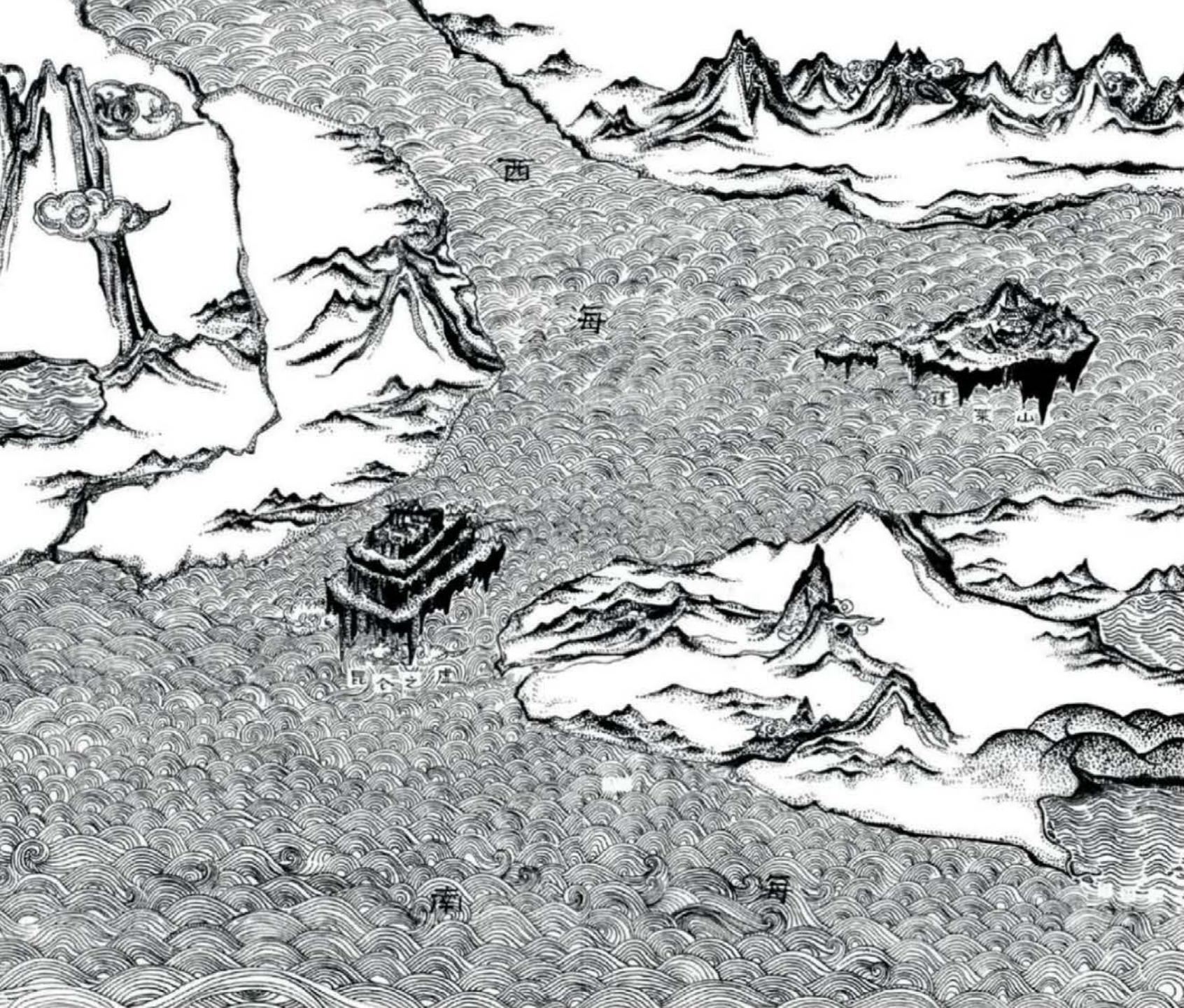
山海經

选题

《山海经》是中国志怪古籍，大体是战国中后期到汉代初中期的楚国或巴蜀人所作。该书作者不详，古人认为该书是“战国好奇之士取《穆王传》，杂录《庄》《列》《离骚》《周书》《晋乘》以成者”。现代学者也均认为成书并非一时，作者亦非一人。

《山海经》全书现存18篇，其余篇章内容早佚。原共22篇约32650字。共藏山经5篇、海外经4篇、海内经5篇、大荒经4篇。《汉书·艺文志》作13篇，未把晚出的大荒经和海内经计算在内。

《山海经》包含着关于上古地理、历史、神话、天文、动物、植物、医学以及人类学、民族学、海洋学和科技史等方面的诸多内容，是一部上古社会生活的百科全书。

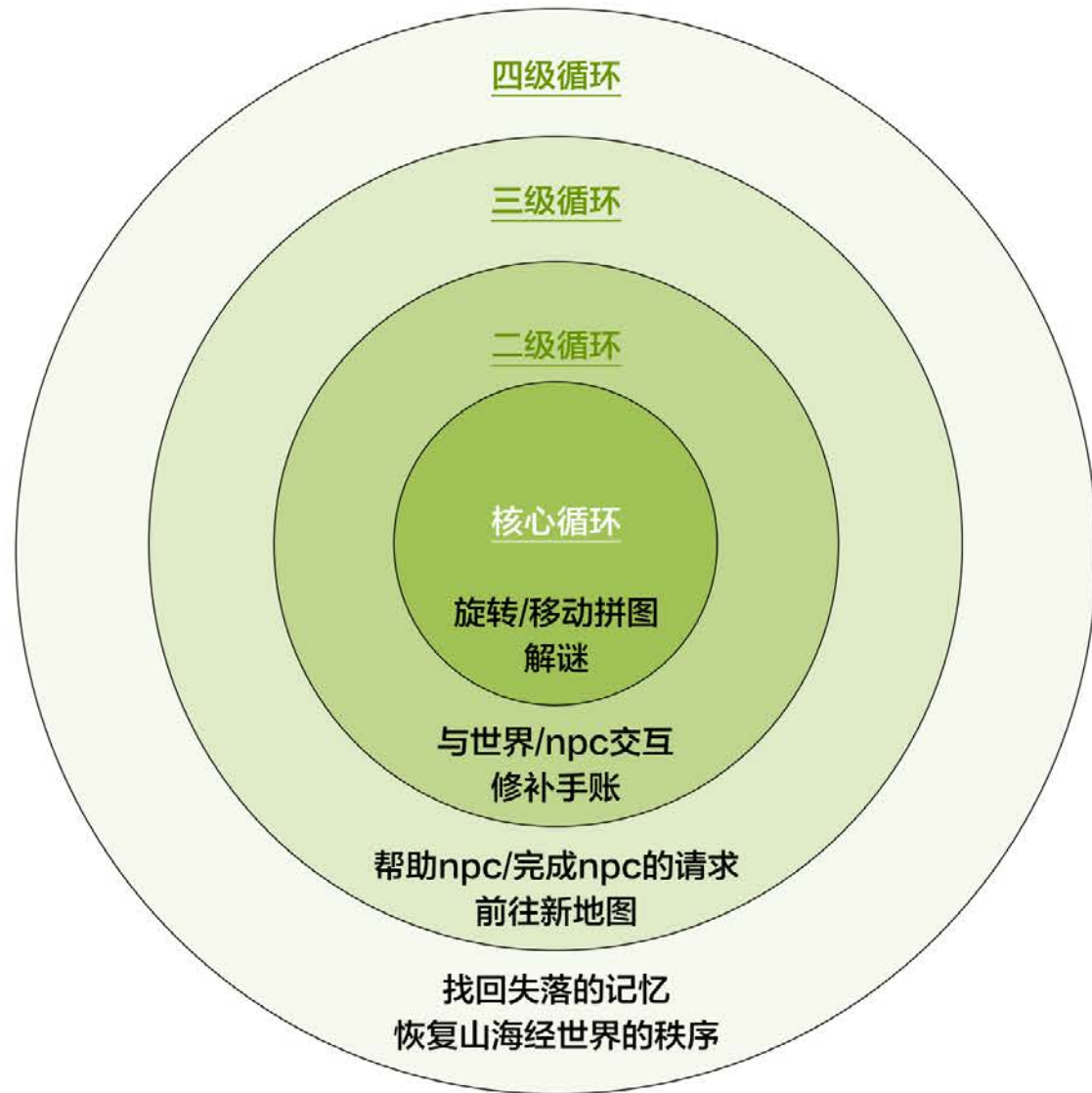




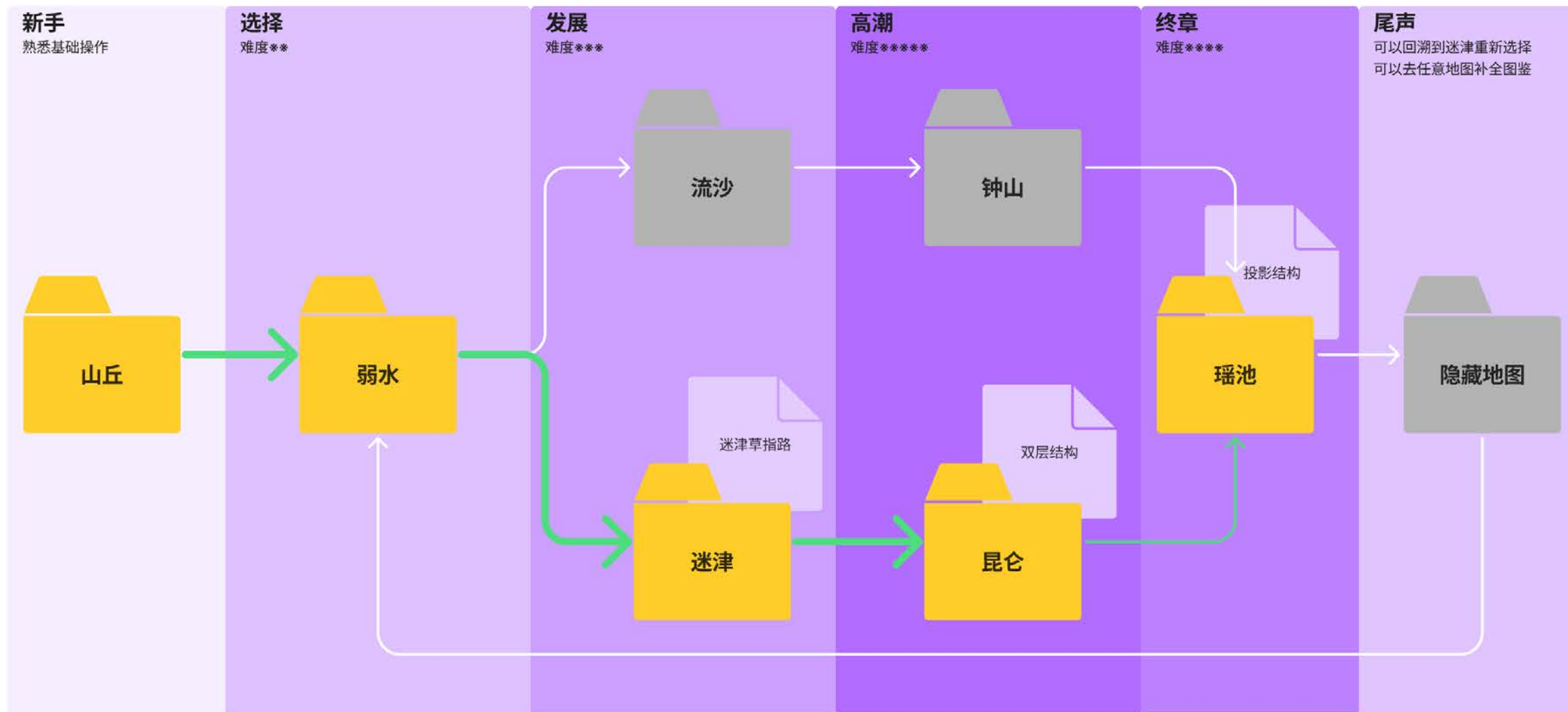
>治愈

>解谜

>艺术



*带着不同的问题出发

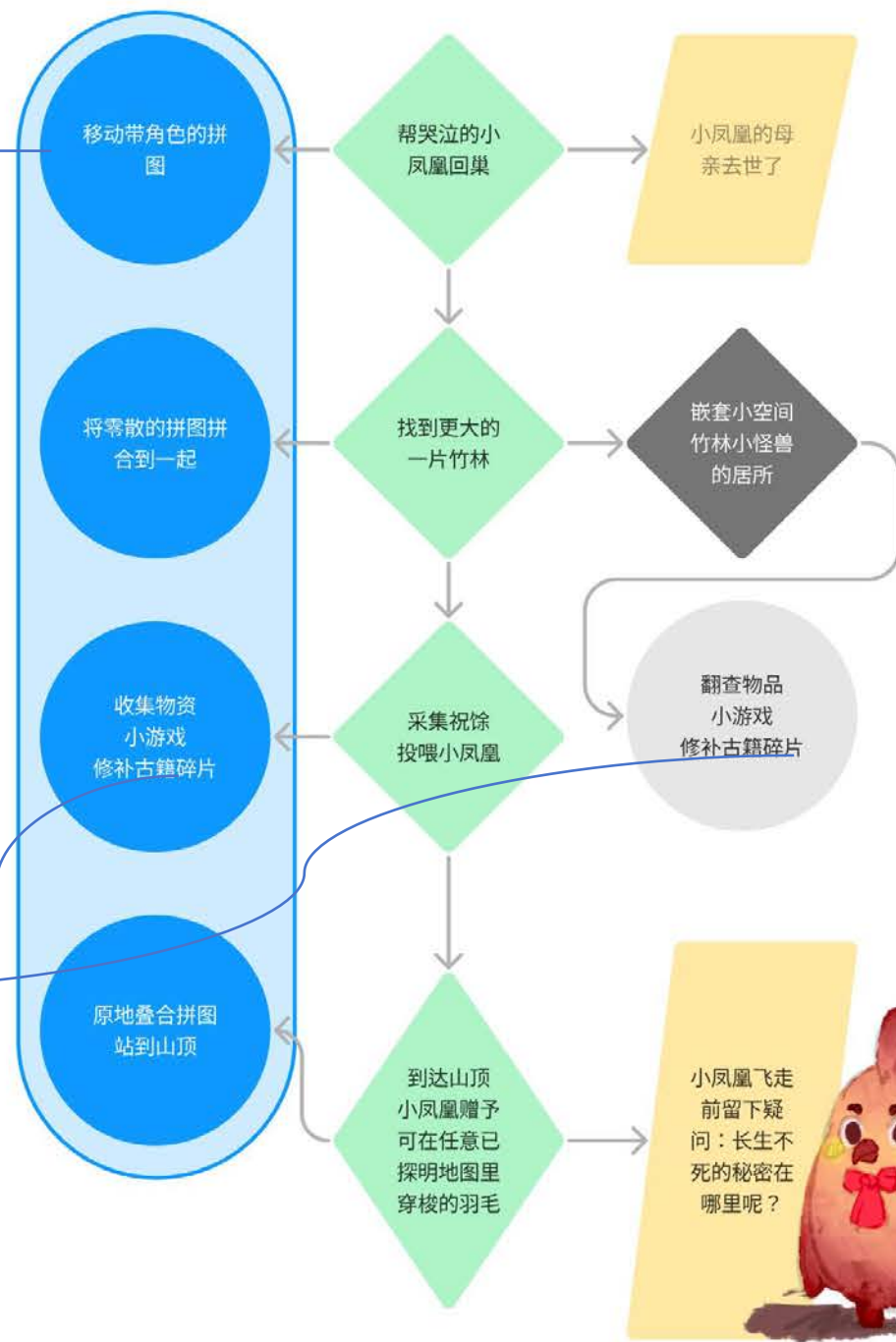


拼图是一切的钥匙

>这是我的能力吗...?



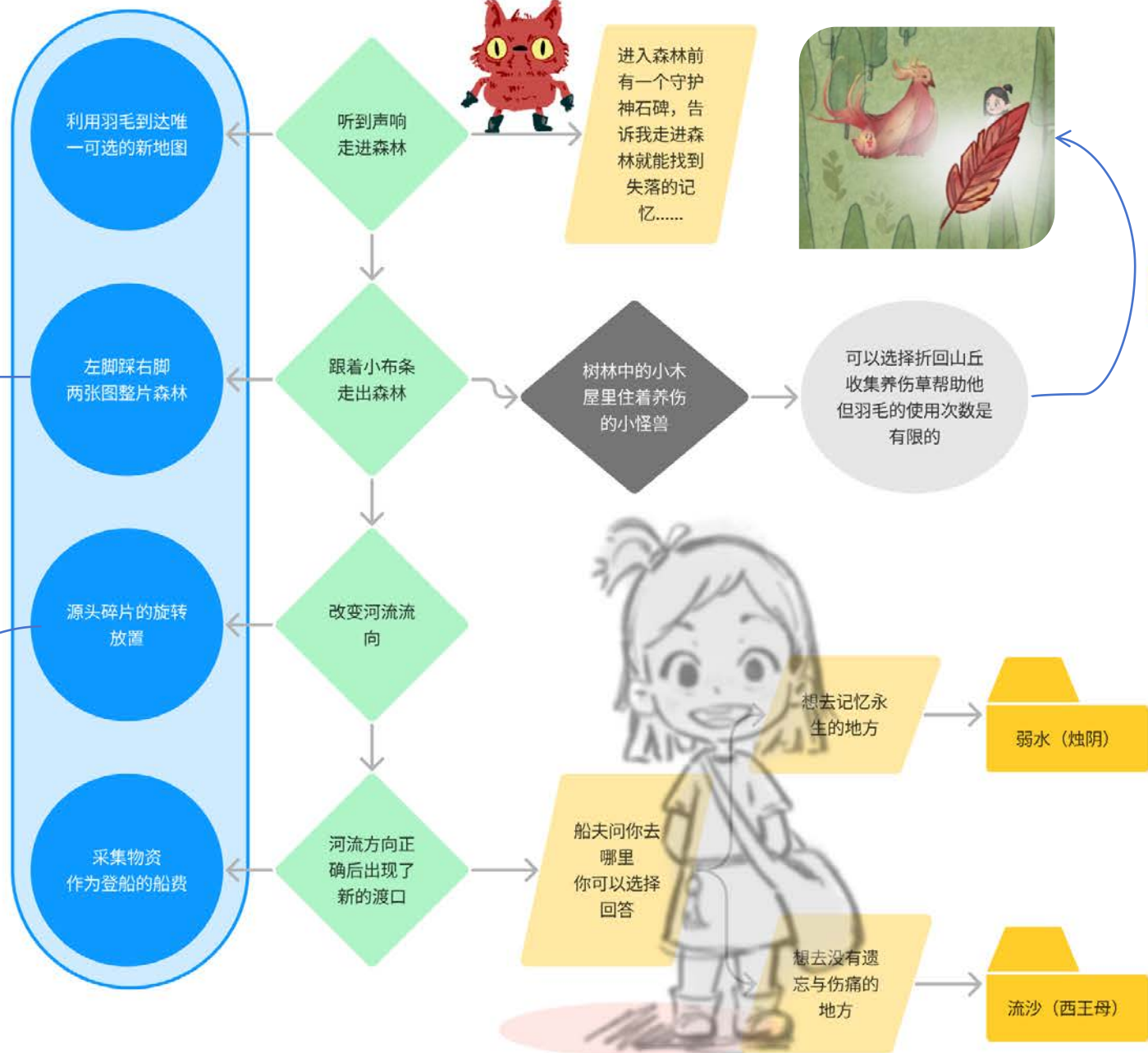
>我丢失了许多记忆.....



> 如何走出这片森林?



> 当河水不再奔流到东.....



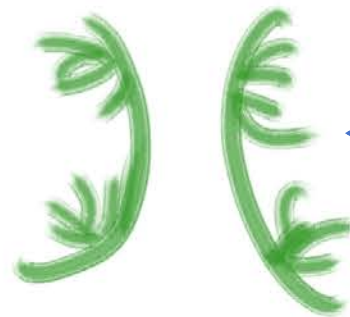
>这个神秘的符号是什么?



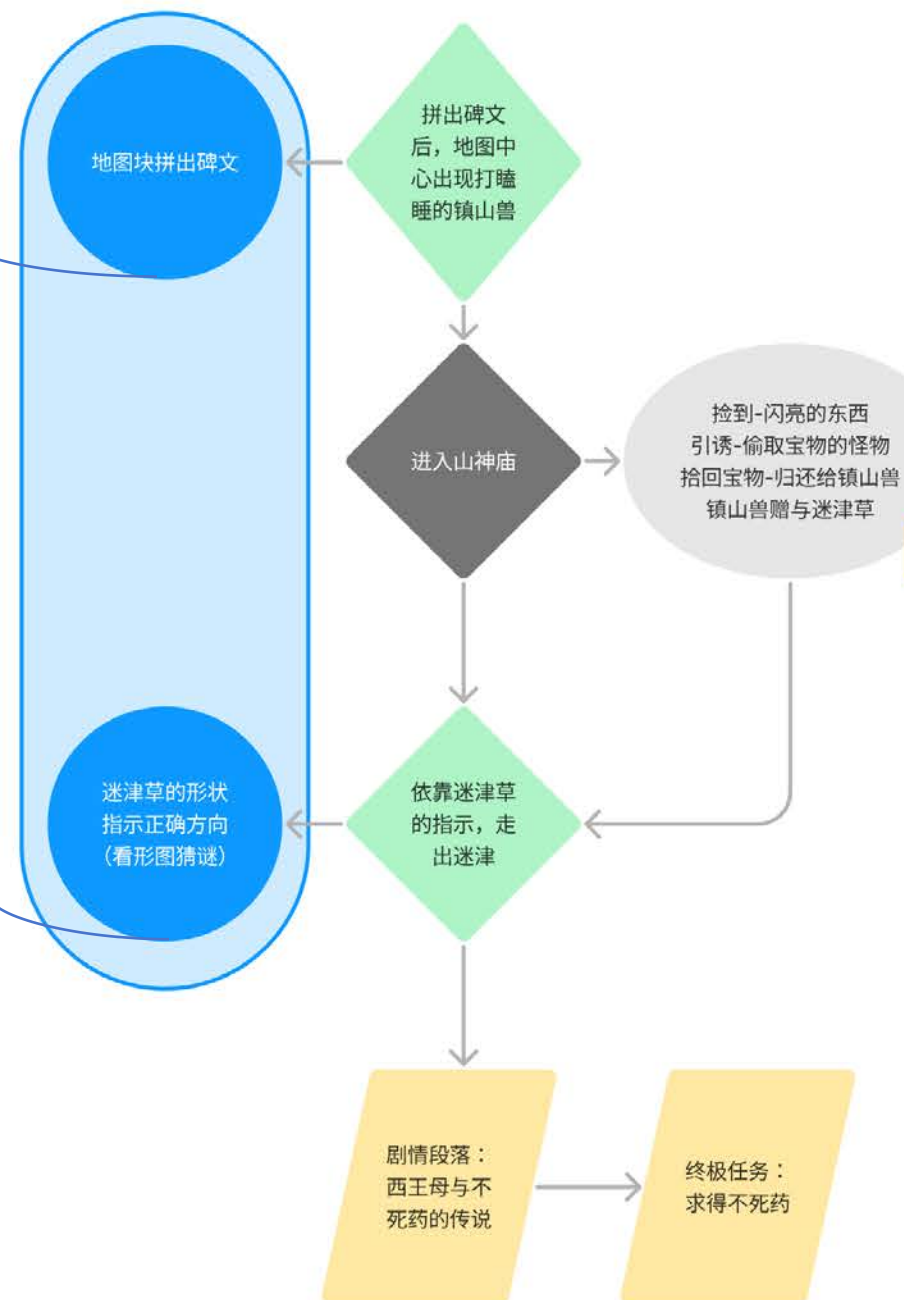
>我们该往那边走呢?

为什么不问问神奇的迷津草呢? <

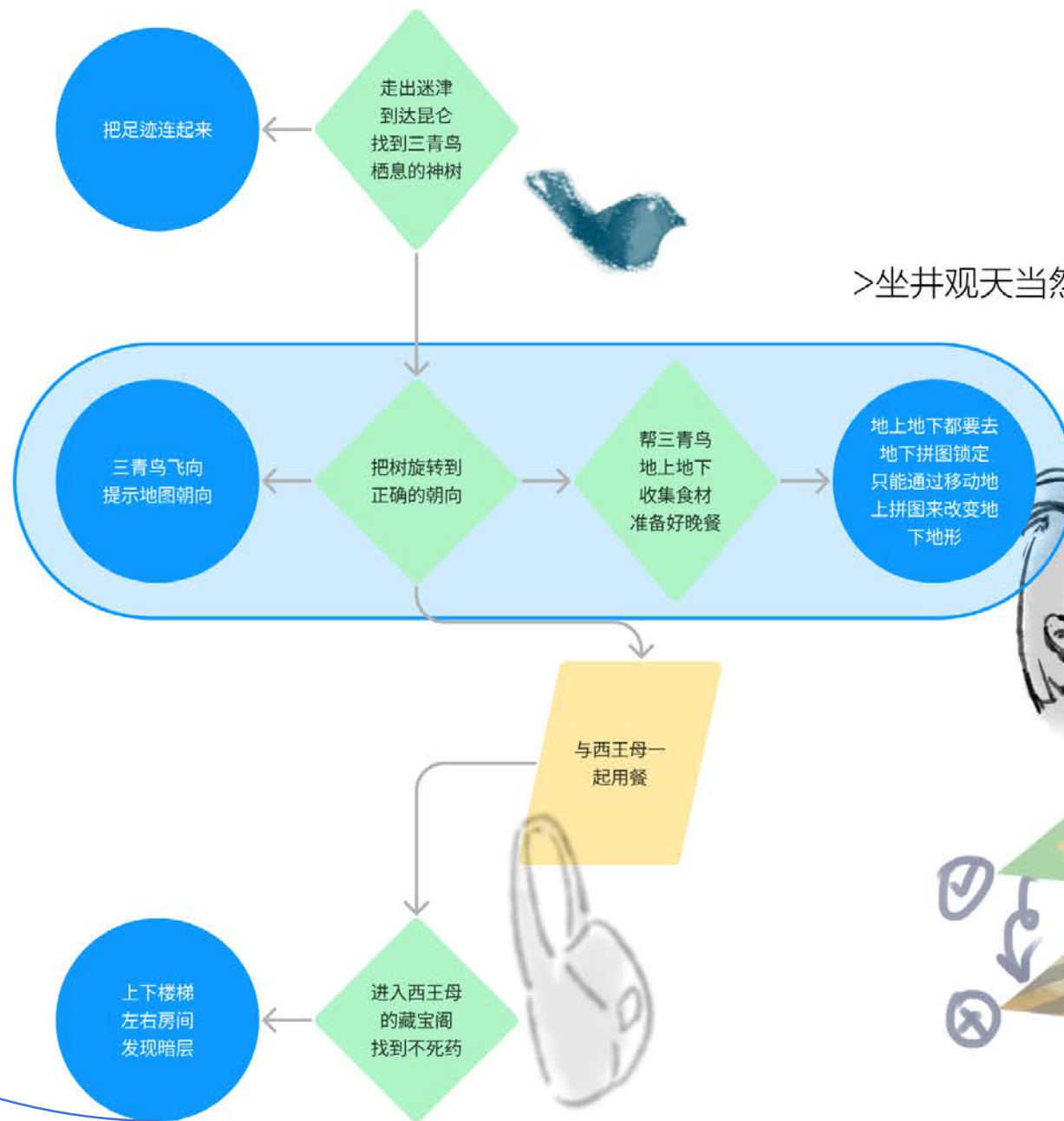
*每次对话后翻开手账
迷津草都会变换形状
提示方向



我们该向北走<
我们该分头行动<
我们该背对背拥抱<
让我再看看<

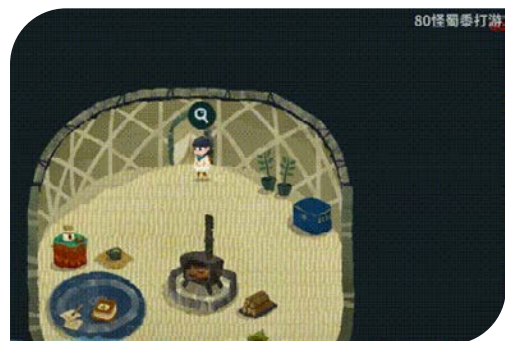


迷津



我的能力好像受到了限制……? <

>坐井观天当然行不通的，出去看看吧!



>怎么不算密室逃脱呢

昆仑



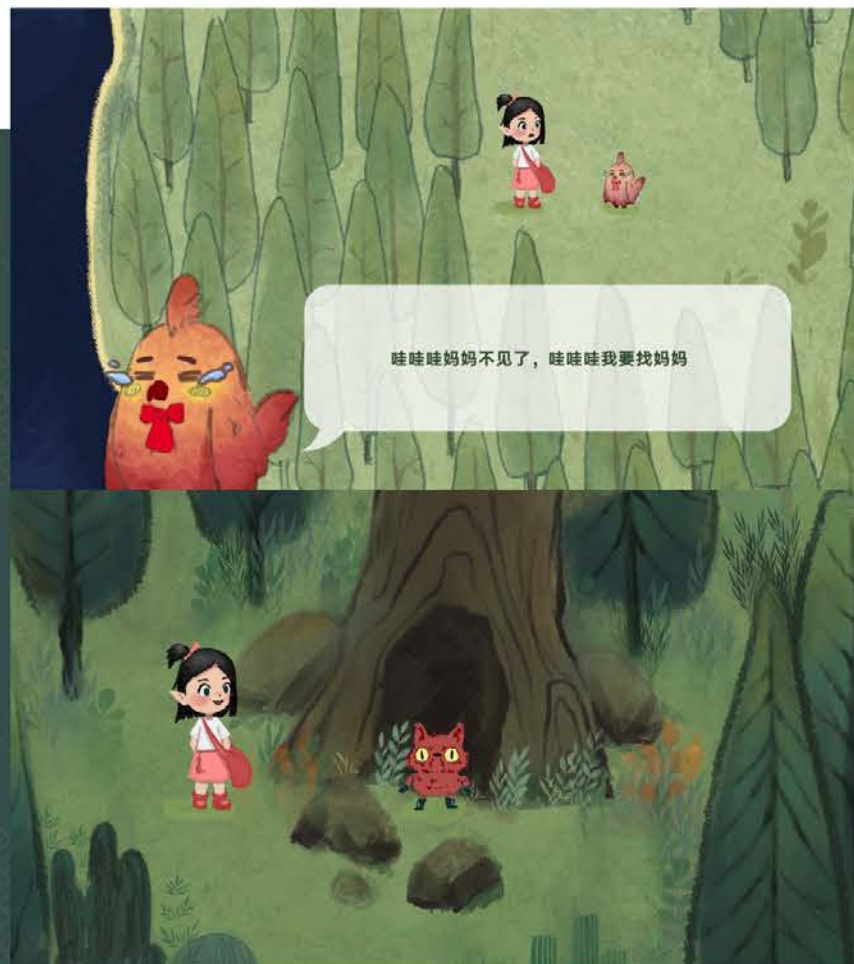
***故事开发中**



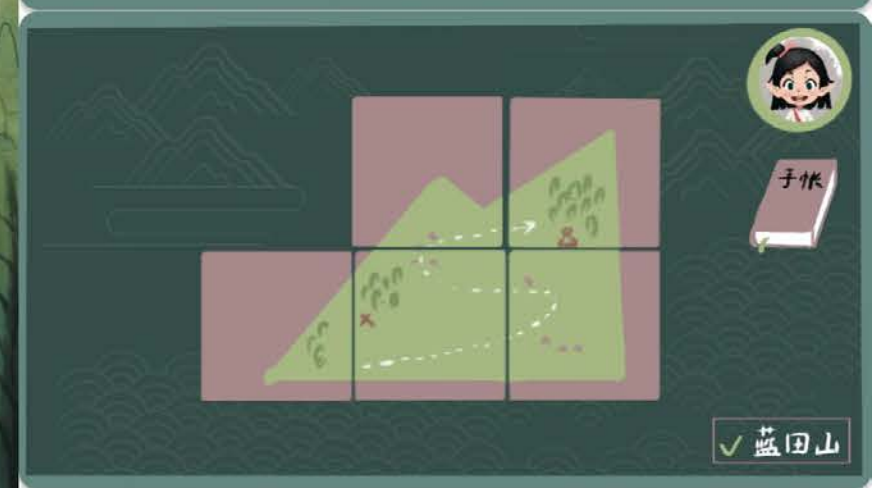
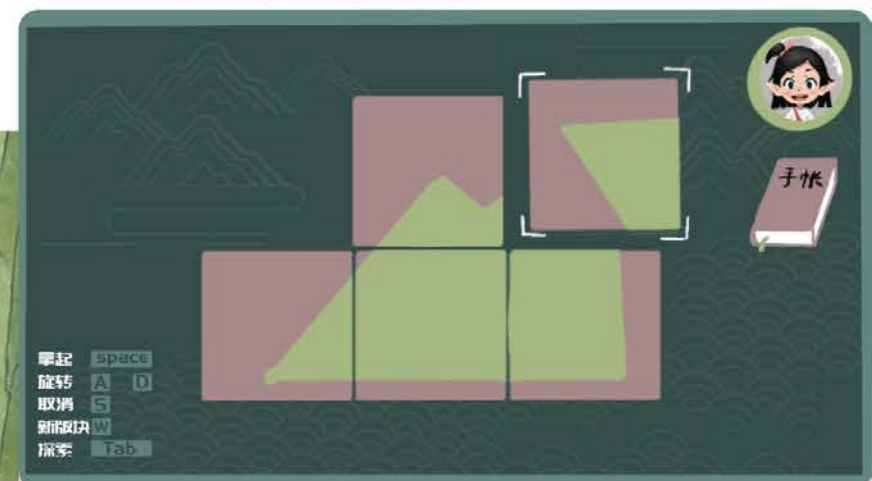
*拼贴手账

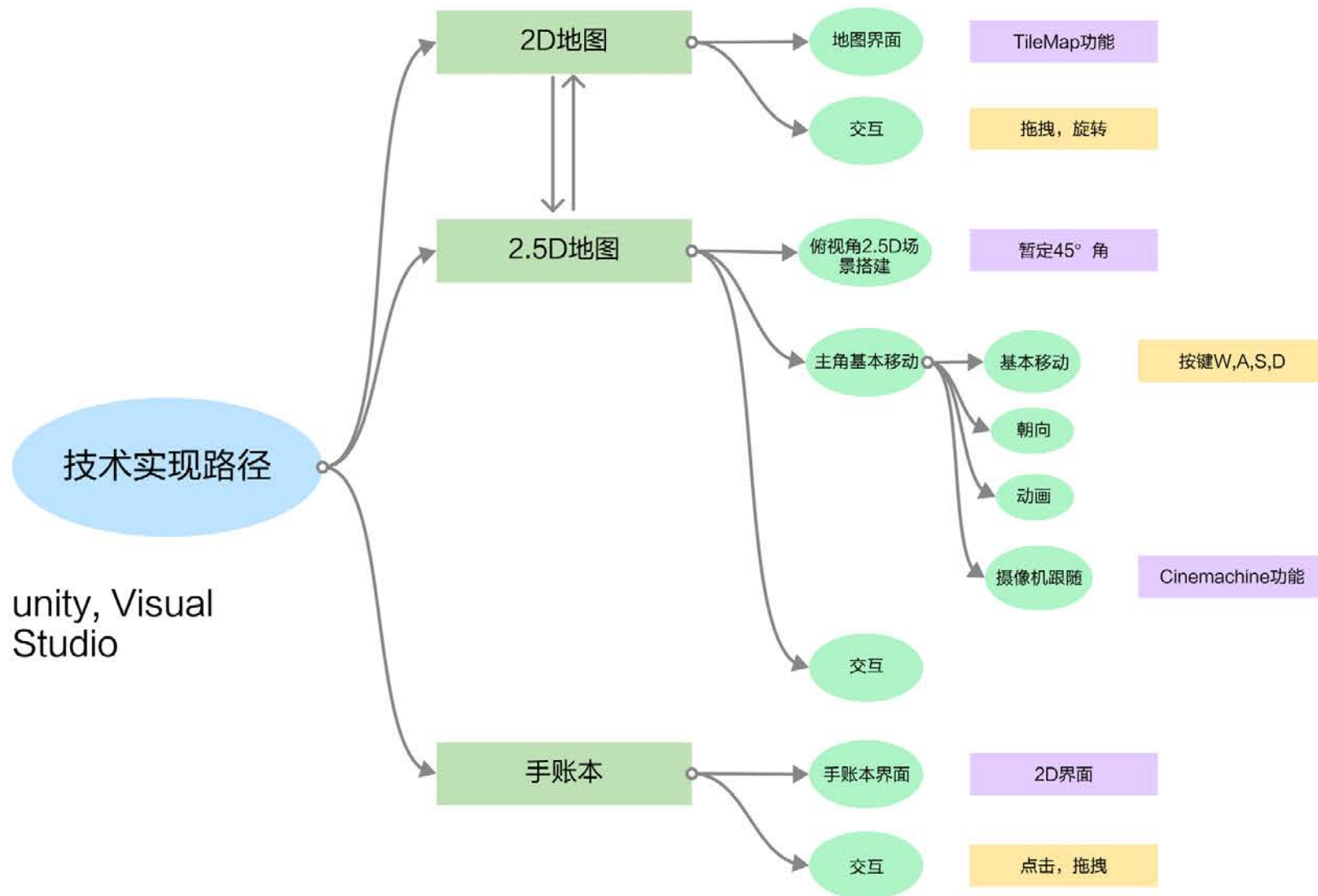


*场景交互



*地图操作





问题:

1. 如何实现2D地图和2.5D地图之间的切换;
2. 2D地图是否可以用TileMap搭建。

● 玩家操作

● 实现方法

谢谢

YYXXYYXX

付雨彤 杨蕾 邓茹心 杜雪怡 温艺馨 徐成

设计技术3：数字游戏设计与开发
Design Technology 3: Game Design and Development
中国传统文学的现代演绎
中期汇报2