

# 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

选题

# 山海經



《山海经》是中国志怪古籍，大体是战国中后期到汉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。

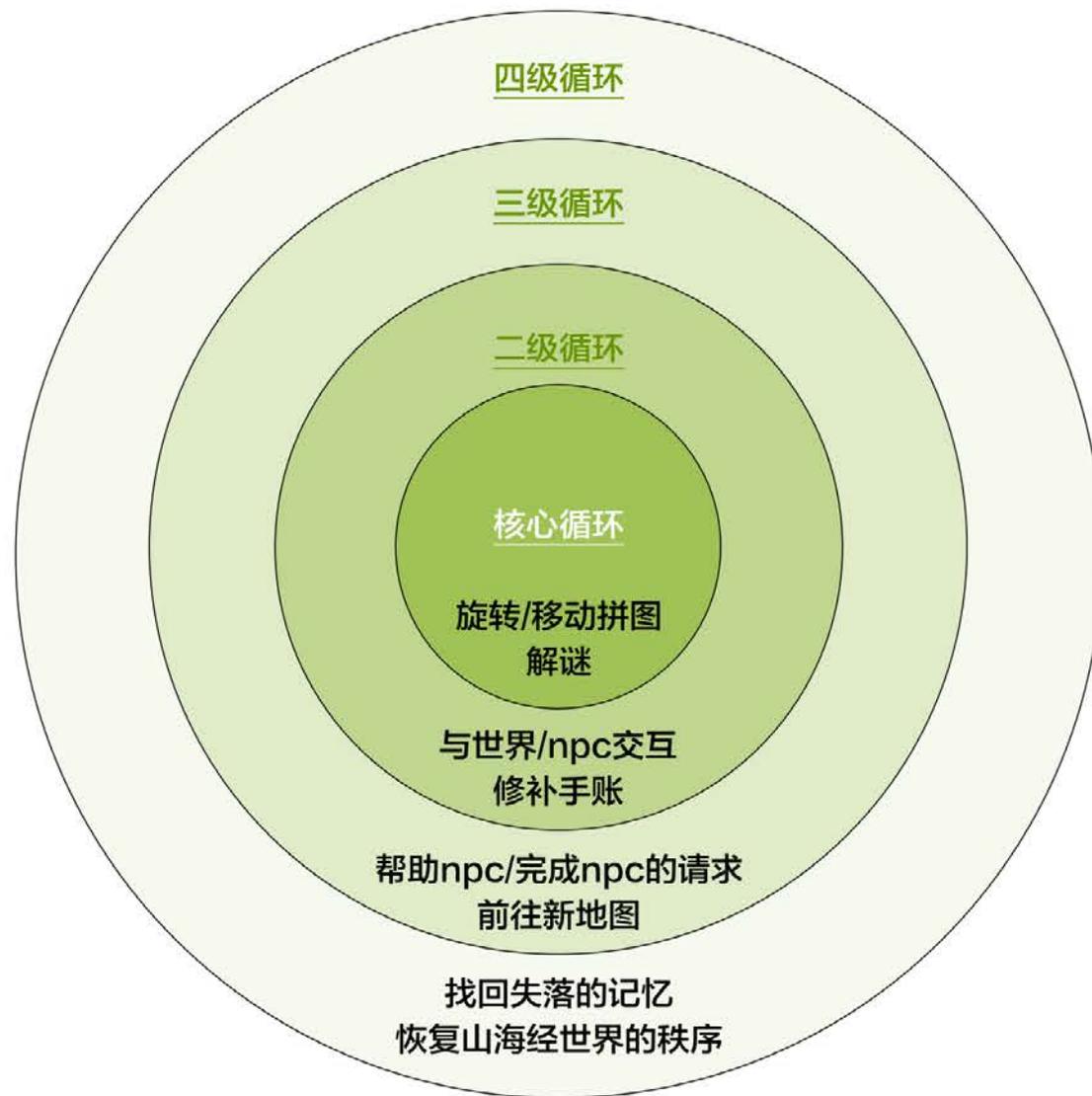
《山海经》包含着关于上古地理、历史、神话、天文、动物、植物、医学以及人类学、民族学、海洋学和科技史等方面的诸多内容，是一部上古社会生活的百科全书。



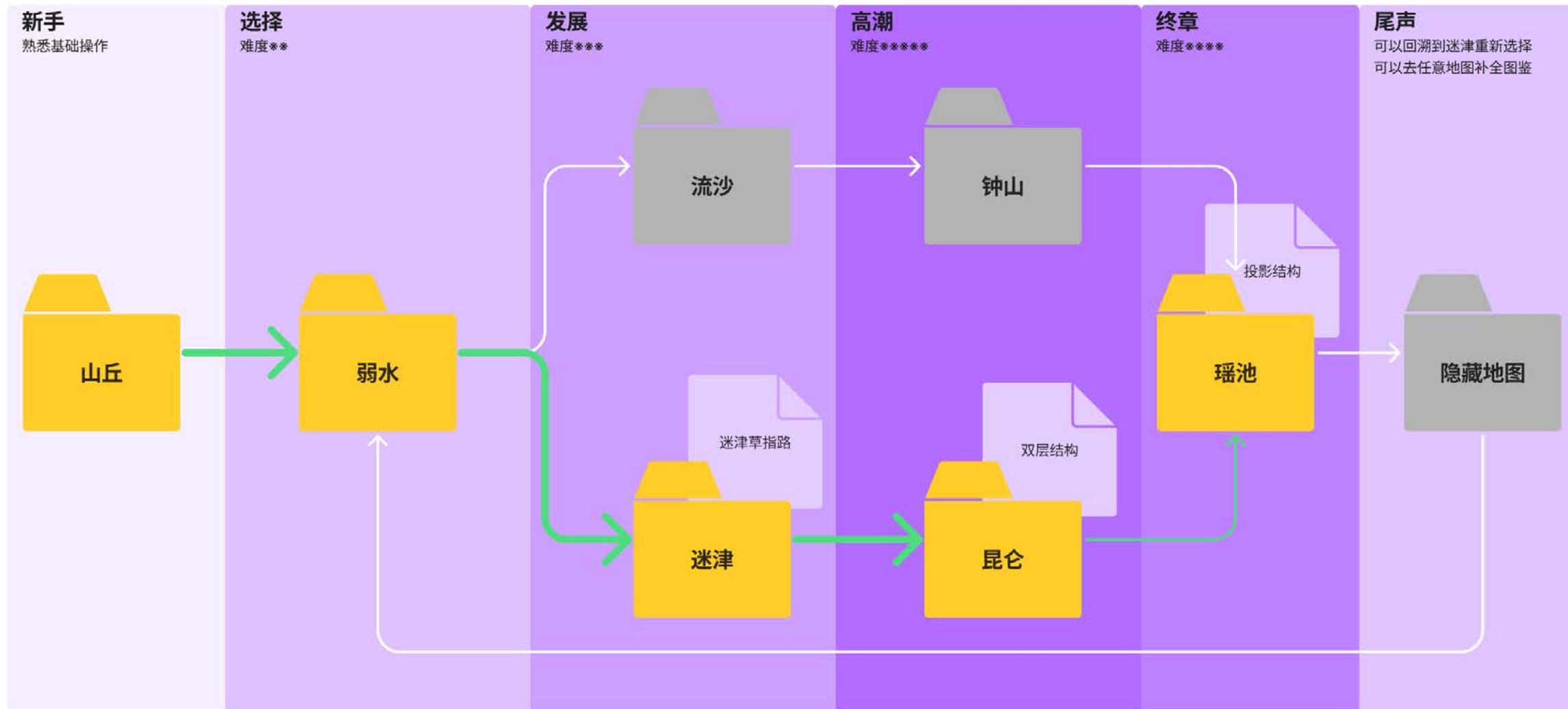
>治愈

>解谜

>艺术



# \*带着不同的问题出发



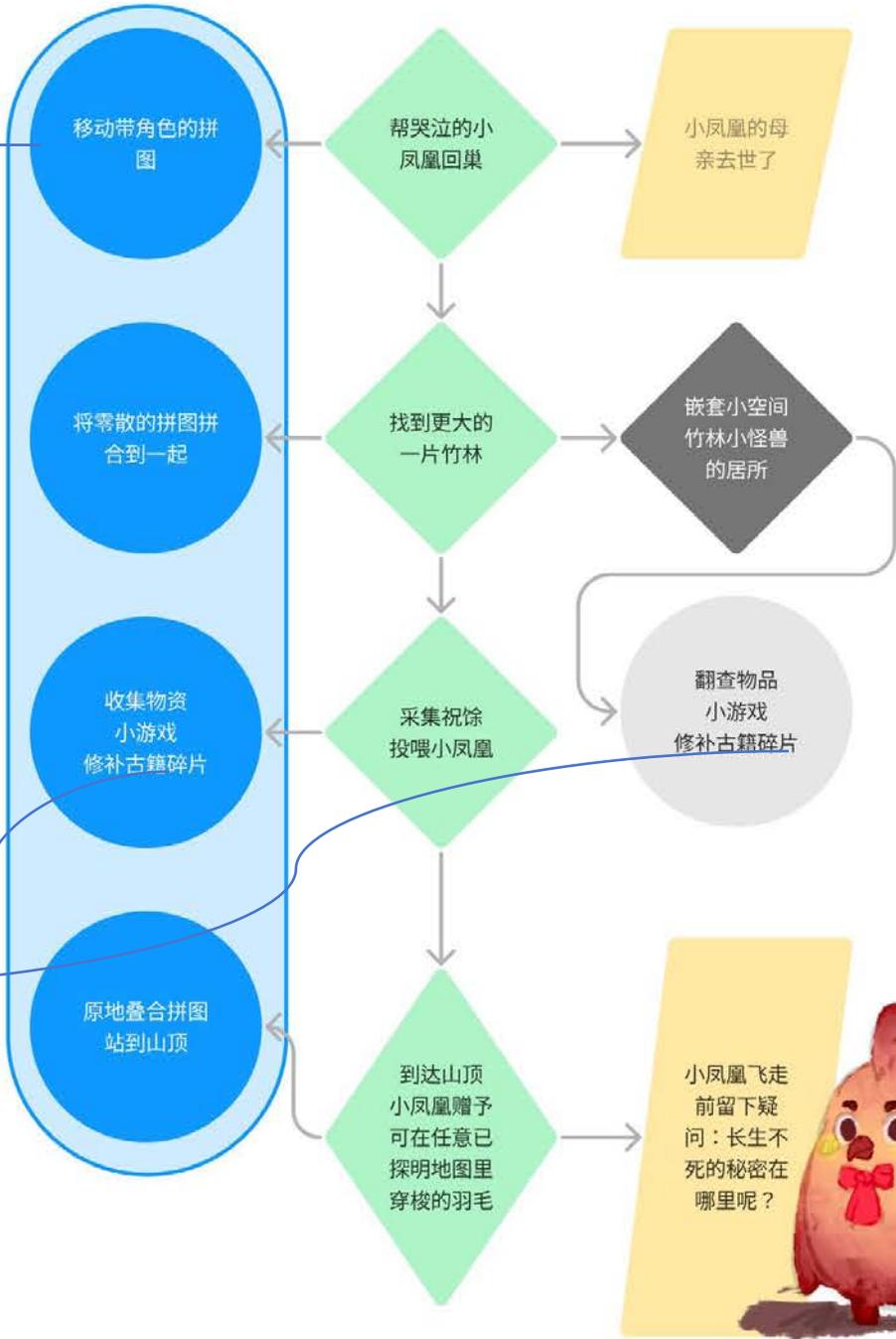
拼图是一切的钥匙



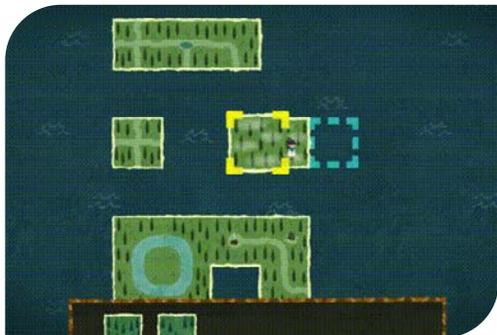
>这是我的能力吗...?



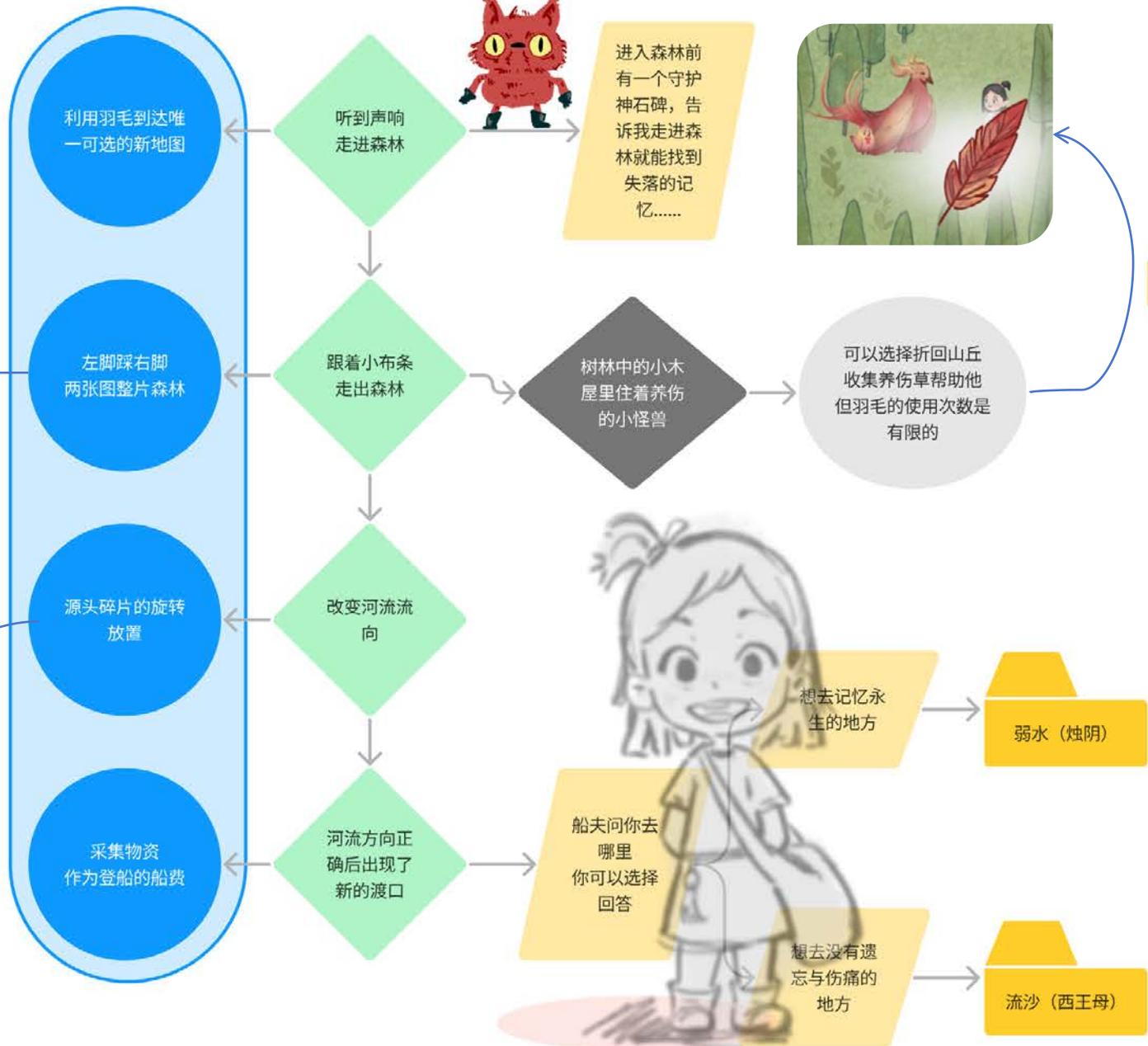
>我丢失了许多记忆.....



>如何走出这片森林?



>当河水不再奔流到东.....



利用羽毛到达唯一可选的新地图

听到声响走进森林

进入森林前有一个守护神石碑，告诉我走进森林就能找到失落的记忆.....

左脚踩右脚两张图整片森林

跟着小布条走出森林

树林中的小木屋里住着养伤的小怪兽

可以选择折回山丘收集养伤草帮助他，但羽毛的使用次数是有限的

源头碎片的旋转放置

改变河流流向



想去记忆永生的地方

弱水 烛阴

想去没有遗忘与伤痛的地方

流沙 西王母

采集物资作为登船的船费

河流方向正确后出现了新的渡口

船夫问你哪里，你可以选择回答

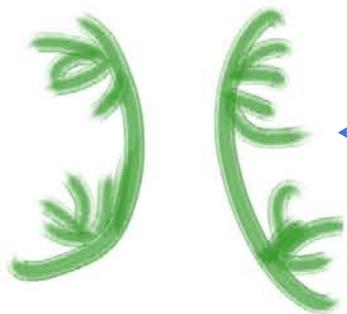
>这个神秘的符号是什么?



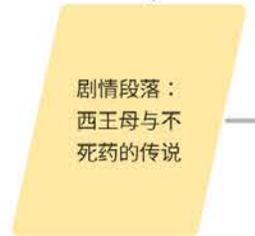
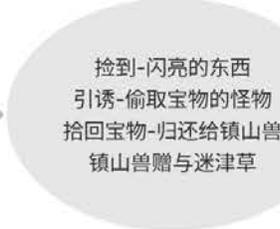
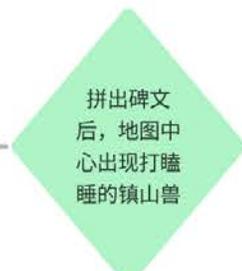
>我们该往那边走呢?

为什么不问问神奇的迷津草呢? <

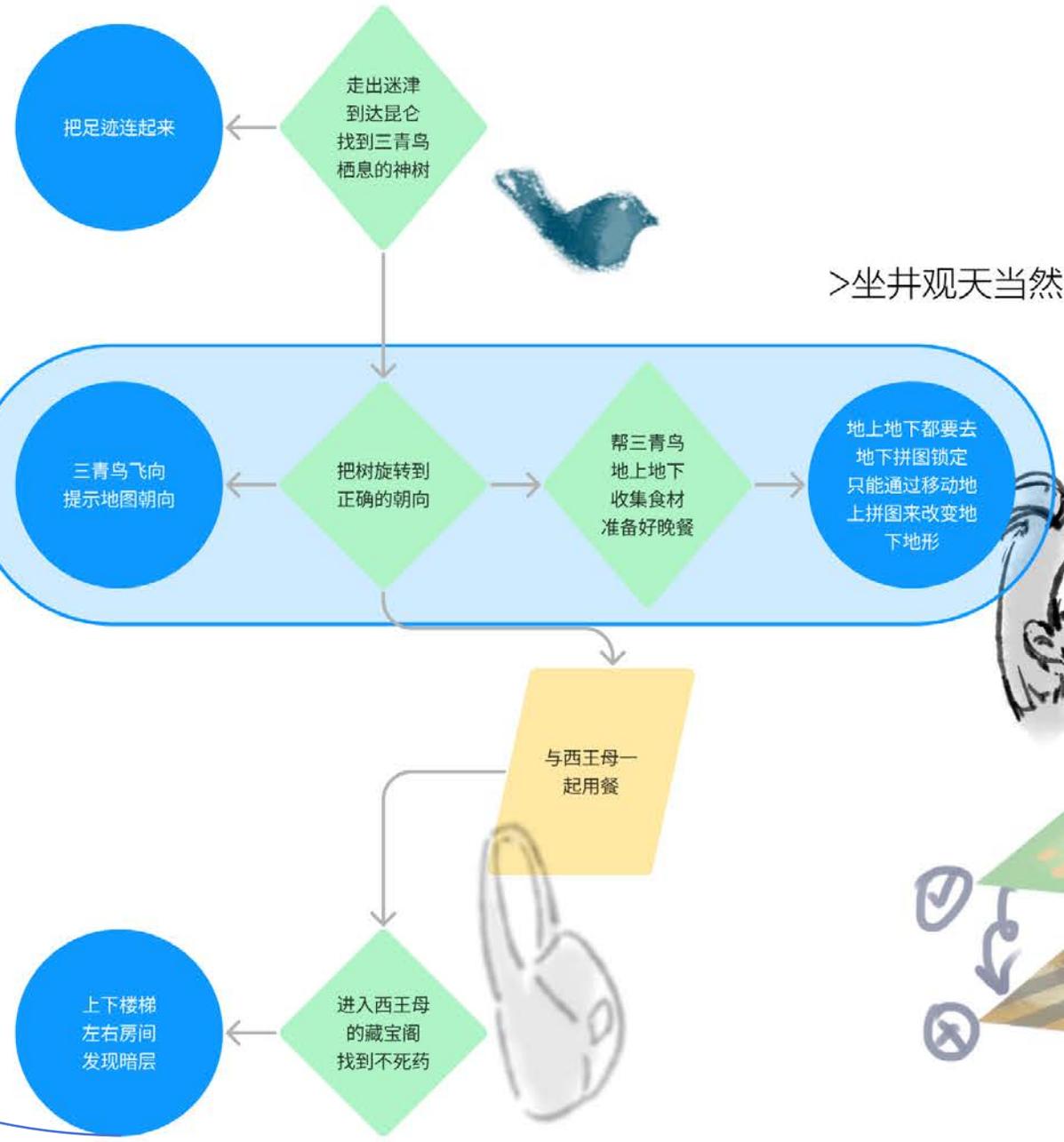
\*每次对话后翻开手账  
迷津草都会变换形状  
提示方向



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<

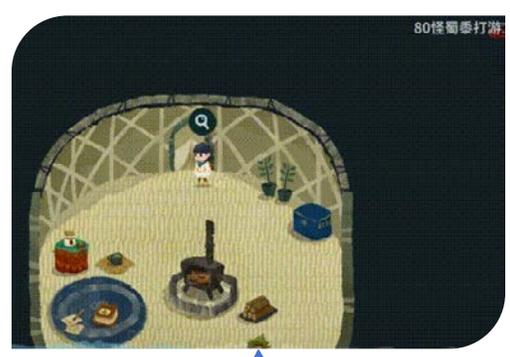


迷津



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





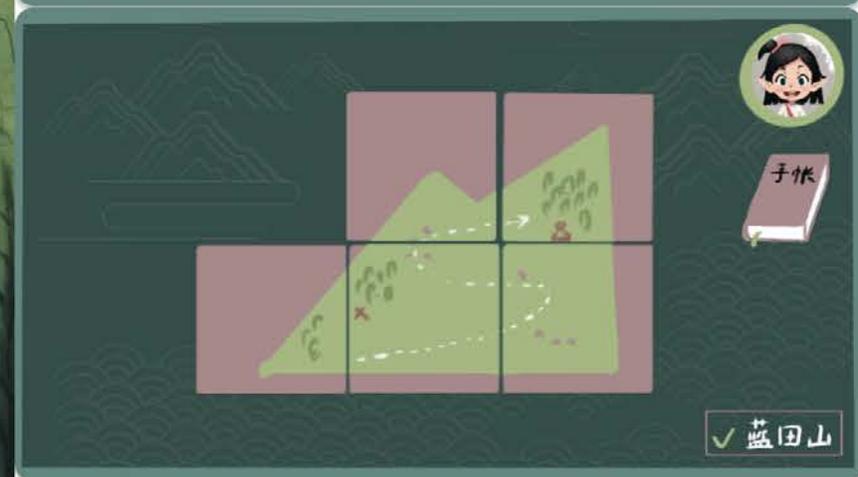
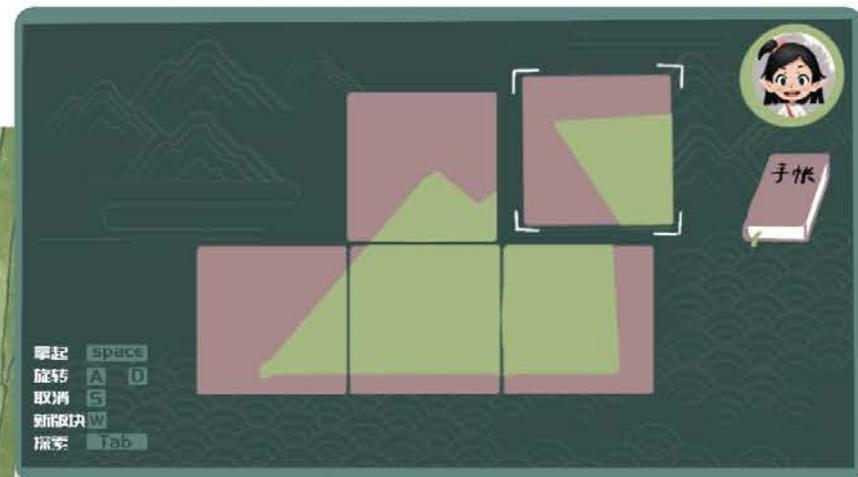
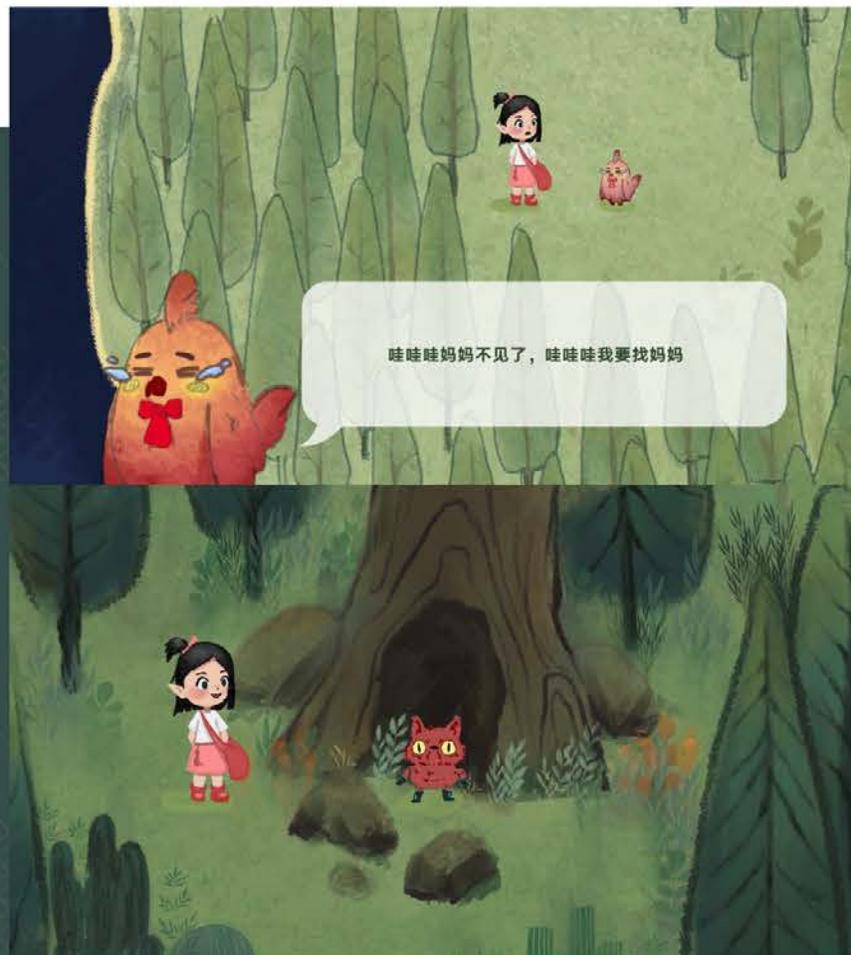
**\*故事开发中**

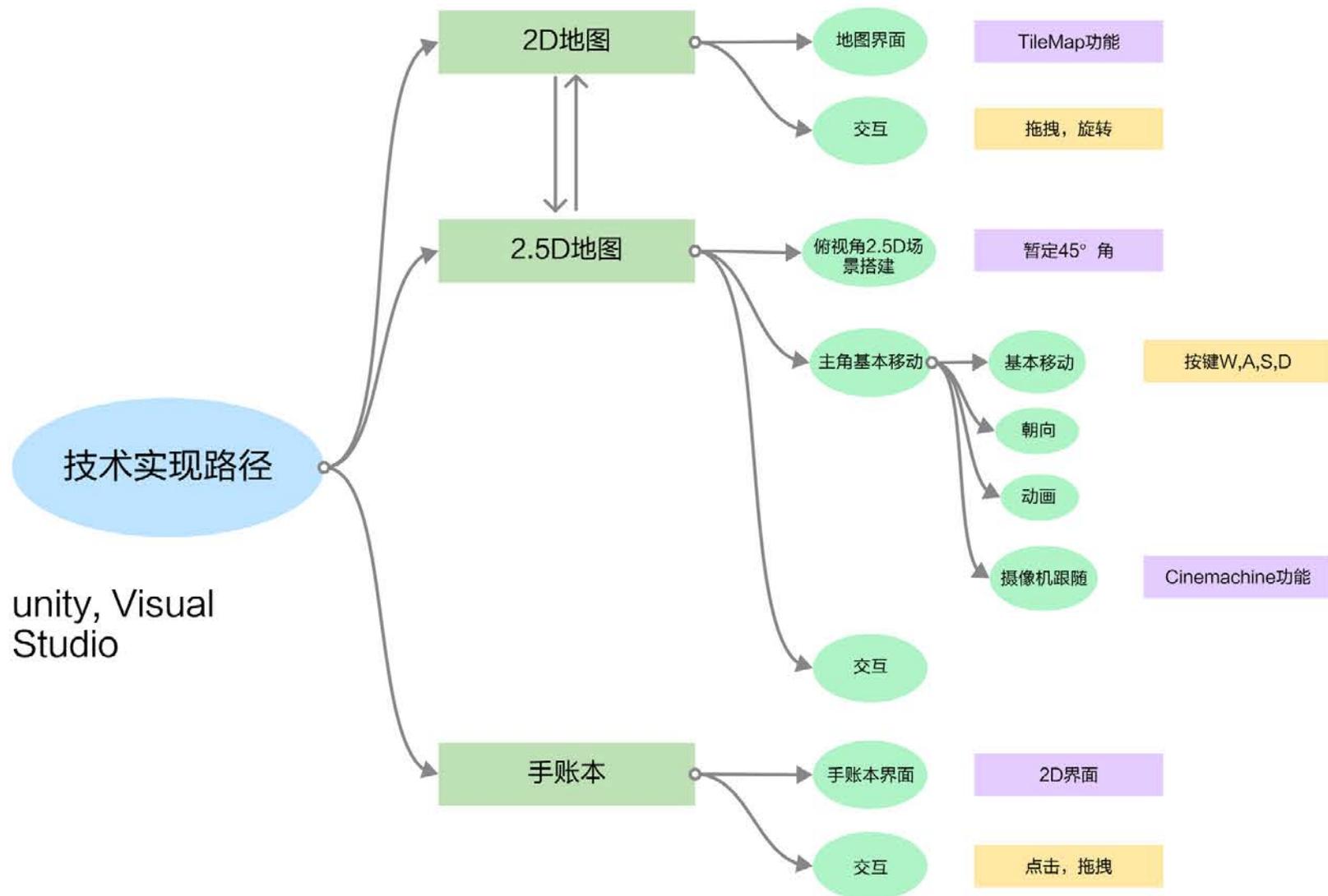


# \*地图操作

# \*场景交互

# \*拼贴手账





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