

2023/11/15

明月几时有

一款以诗词中月亮意向变化为线索的解谜游戏

游戏设计“中国传统文学的现代演绎”初步方案设想

团队成员：

张欧琦，文倩茹，丁舒妍，施绿筠，徐静雯、周思勉

背景介绍

在浩如烟海的古诗词里，咏月佳句俯拾皆是。

意象

明月几时有？
把酒问青天。
不知天上宫阙，
今夕是何年。

——《水调歌头》

月出皎兮，
佼人僚兮。

——《诗经·陈风·月出》

明月松间照，
清泉石上流。

——《山居秋暝》

春江潮水连海平，
海上**明月**共潮生。
滟滟随波千万里，
何处春江无**月明**！

——《春江花月夜》

象征

故园、团圆

美人

禅意

永恒

月亮往往在不同诗中所传达的情感不同，塑造的形象也不同。

故事

现代的夜晚，人们匆匆走过，屏幕中的世界如此诱人，“举头望明月”已成消逝的过往。月亮在无数遗忘的视线中逐渐失去了她昔日的光泽，变得黯淡无光。

突然的一天，城市中出现了一卷神奇的古老长卷，其上描绘着璀璨的明月和古老的诗词。这个长卷似乎是一扇通往另一个世界的门——一个连接现实与诗意之间的神秘通道。离合、思乡、追怀……卷中之月盈亏复始，萦绕着情思，清辉皎洁。主人公不愿月亮就此消逝，于是进入卷中世界，试图将卷中的明月带回到现实……



机制：循环

核心循环：

走路，改变月相，调整明暗，拿起放下

二级循环：

从左走到右，过关

三级循环：

解救月亮

玩家动作：

》 **走路**：从左侧开始，走到右侧即可成功过关

》 **手捧月亮**：改变月亮的月相，明暗，借此完成挑战

困难与挑战：

》 **障碍**：受水道、障碍物、天狗等影响，玩家不能完全自由行走

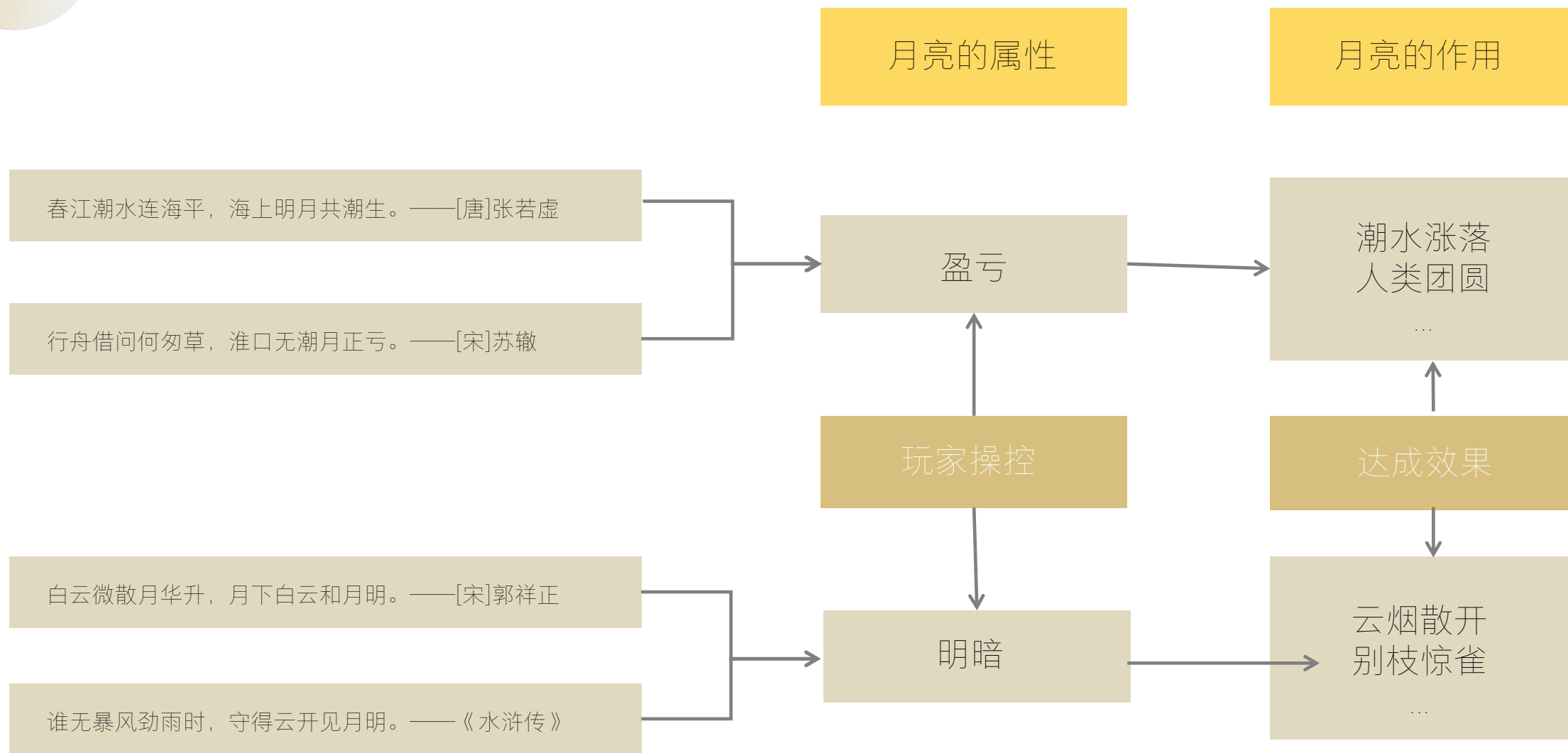
》 **会合**：玩家在最后过关时不能与月亮分离

》 **解谜**：关键障碍需要玩家思考，借助月亮盈亏和明暗的改变来越过障碍

最终目标：

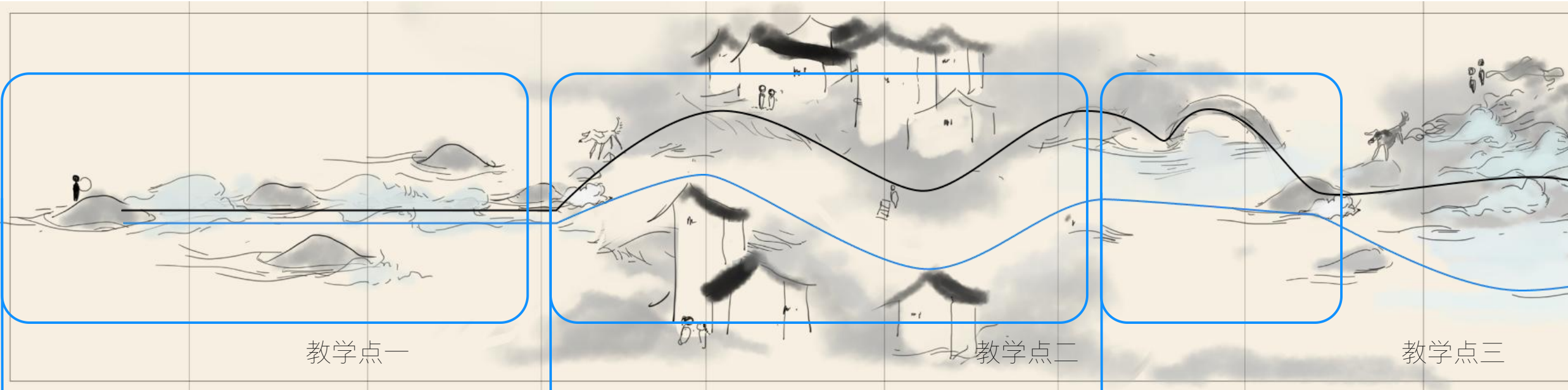
》 **完成所有关卡，收集齐依情思而生的月辉，将月亮解救出来，飞回现实的夜空中**

月亮技能由来



关卡流程 教学部分

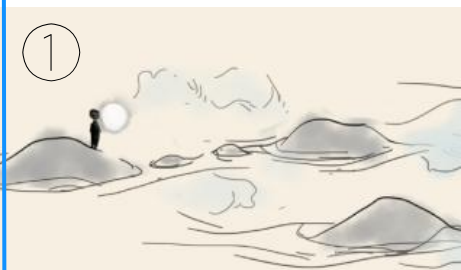
● 人路线
● 月路线



教学点一

教学点二

教学点三



①
月亮变亮
驱散云朵

人被云朵阻挡
操控月亮变亮
露出河道上的路，人继续行走



②



①



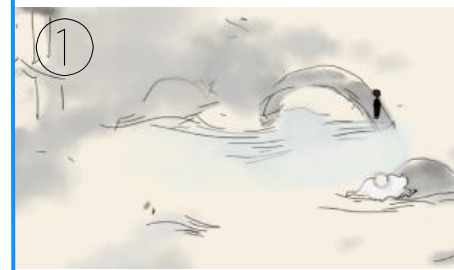
②

月亮放在白云上
沿轨道运动



③

天狗阻拦
人不可携月亮通过
将月放置于白云上走水路
人走陆地，得以通行



①

月相变化
切换场景状态



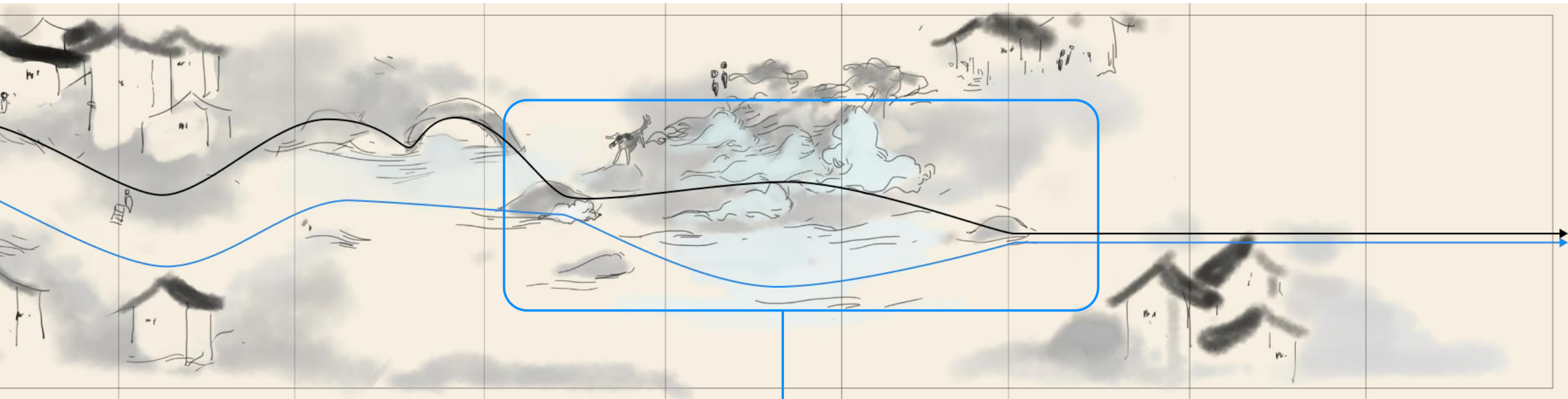
②

人需下桥
桥尾被潮水淹没
使月相变化为弓月
潮水下落
人得以通行

关卡流程 主要解谜部分

● 人路线

● 月路线



① 遇到天狗
无法携月通行



② 将月亮放置于白云上在
河道往返
人走陆地，被云朵阻拦



③ 使月相变为满月，切换场
景状态，潮水上涨，月亮
接近陆地



④ 使月亮变亮，驱散陆地
的云朵
人可通行



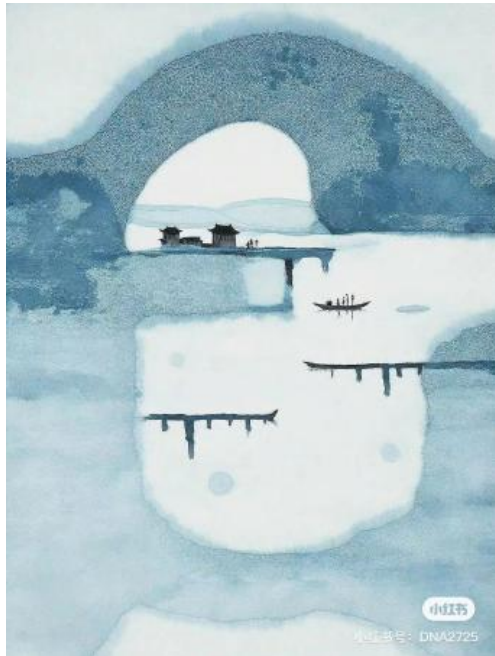
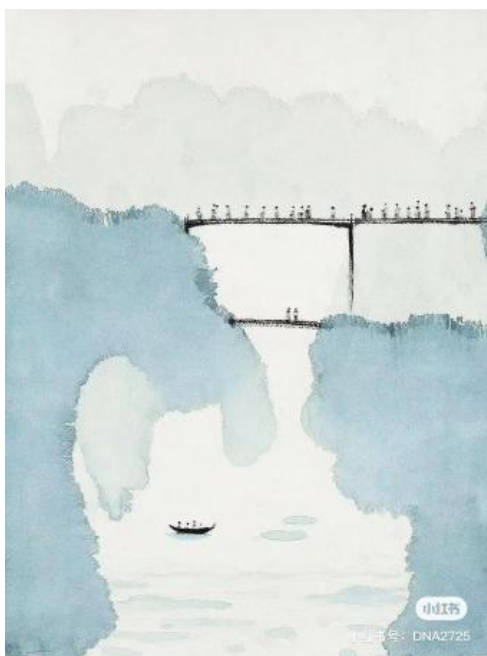
⑤ 趁月亮与白云运动到沙
洲上



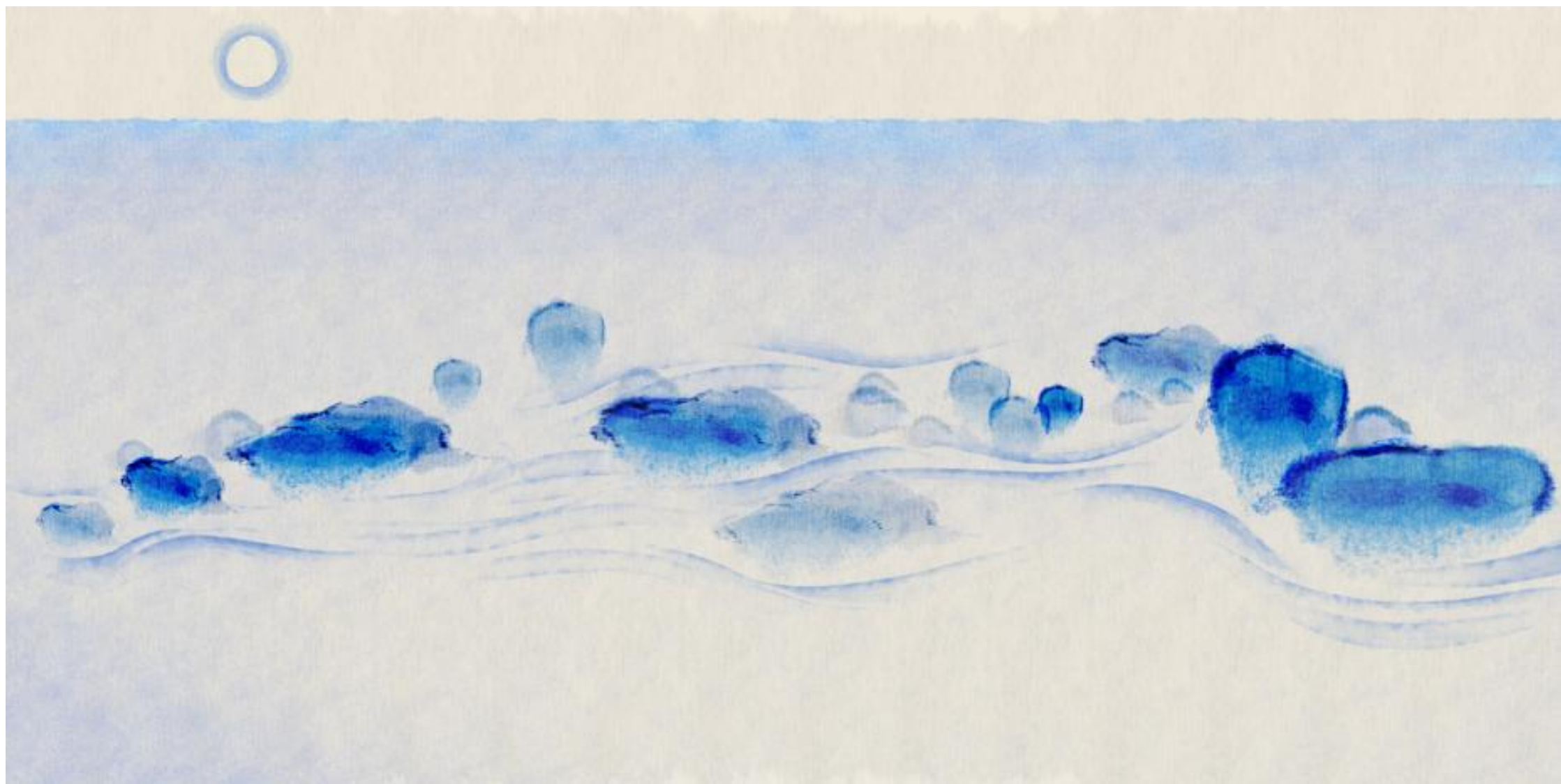
⑥ 拾起月亮，继续行走

美术设计

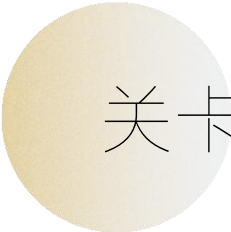
走关卡的主要场景为2d形式，但有近景中景远景的3维空间渲染
转场、叙事时主角为2.5d（即3渲2）渲染。



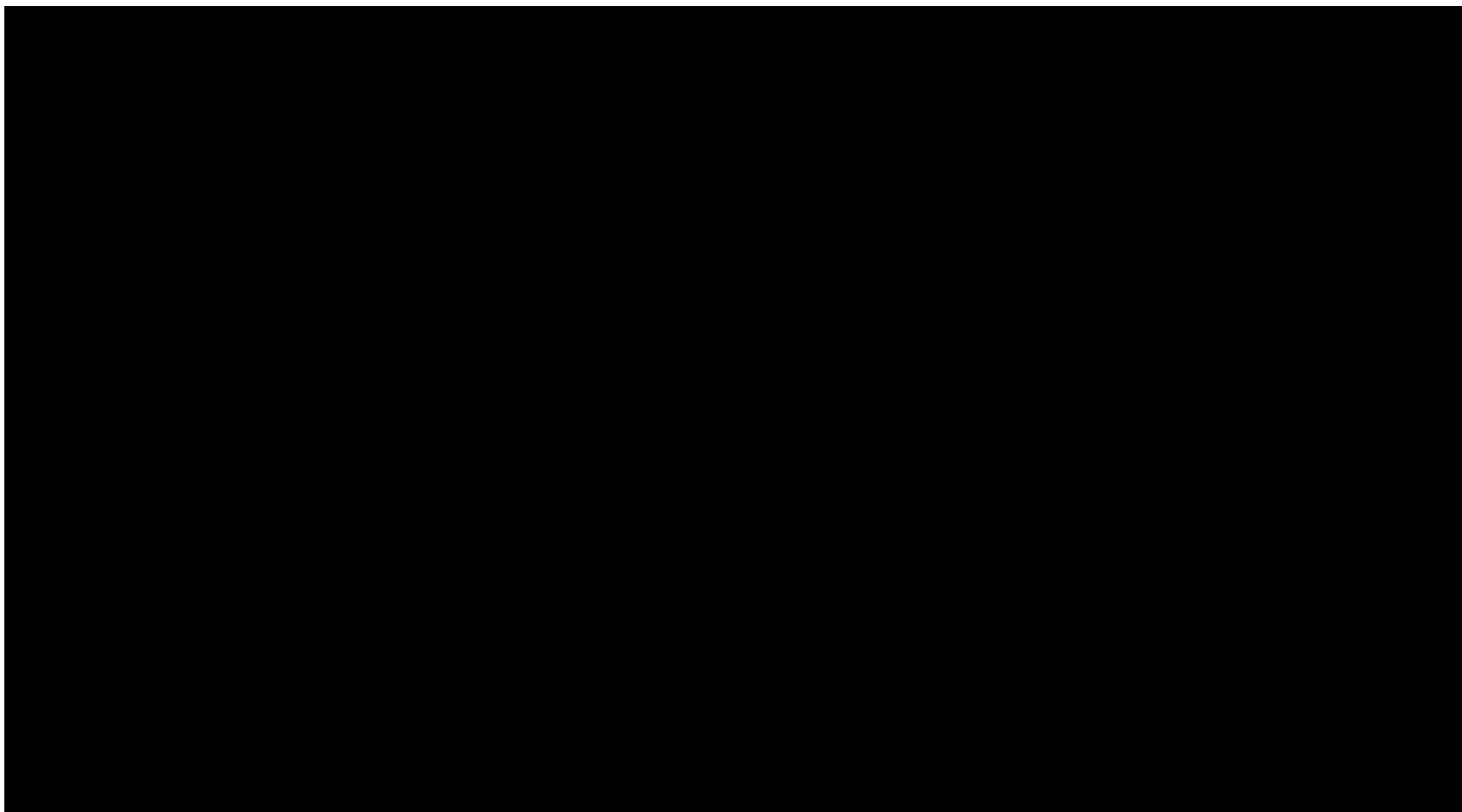
参考风格：新水墨风，以抽象水墨晕染的色块为主



关卡1开头的美术风格尝试



关卡片段尝试demo



关卡1开头的美术风格尝试

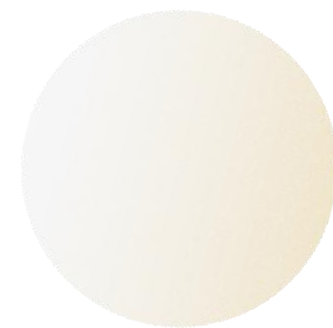


团队分工

美术设计：张欧琦、施绿筠、周思勉

场景搭建、3D部分：丁舒妍

程序：文倩茹、徐静雯



工作计划

根据汇报反馈调整方案
完整叙事
所有关卡具体设计完成
技术、美术实现路径确定计划

W10

关卡2美术制作、程序编写
结尾动画制作

W12

中期汇报
根据汇报反馈调整方案
迭代前三个关卡程序

W14

串联各资产，测试效果 并调整
修改

2-3分钟宣传影片制作
3-5分钟理念阐述影片制作

W16

结题汇报

W18

W11

关卡1美术制作、程序编写
开头结尾及连接处动画分镜
开头动画制作

W13

关卡3美术制作、程序编写
关卡1&2通关动画制作

W15

关卡4美术制作、程序编写
关卡3&4通关动画制作
2-3分钟宣传影片脚本策划
3-5分钟理念阐述脚本策划

W17

最后效果测试
结题汇报PPT制作
2-3分钟宣传影片收尾
3-5分钟理念阐述影片收尾



2023/11/15

感谢聆听

团队成员：

张欧琦，文倩茹，丁舒妍，施绿筠，徐静雯、周思勉