
OTTER:
HIDDEN SIGNS
Serious Game | Gameplay Design | Unity Prototype
《Otter: Hidden Signs》是一款与爱丁堡动物园（Edinburgh Zoo）及苏格兰皇家动物学会（Royal Zoological Society of Scotland, RZSS）合作开发的严肃游戏项目，旨在通过互动体验探索动物福利评估以及保育繁育过程中的决策挑战。
游戏中，玩家将以动物饲养员（Keeper）的身份，负责观察并评估一只名为 Luna 的亚洲小爪水獭。玩家不会直接获得结论，而是需要通过观察动物行为、环境变化以及各种监测数据，逐步发现隐藏在日常护理中的重要线索。游戏采用侦探式调查结构，玩家需要在湿地栖息环境中寻找线索，将发现的信息记录至电子笔记本，并结合不同证据进行推理分析，最终针对水獭的健康状态、福利需求以及未来管理方向做出决策。不同案件围绕不同的保育问题展开，包括饮食与行为异常、压力迹象分析、个体关系评估以及保育计划适宜性判断等。
项目希望向玩家展示现实动物保育工作的复杂性。在保育繁育过程中，动物管理者需要综合考虑个体动物福利、行为需求以及更广泛的物种保护目标，而这些决策往往需要建立在长期观察和多方面证据分析的基础之上。通过将真实的动物观察流程转化为互动调查体验，《Otter: Hidden Signs》尝试降低公众理解动物保育知识的门槛，让玩家在探索和推理过程中认识到科学监测、动物福利以及保护行动之间的联系。
该项目基于 Unity 开发，结合 2D环境设计、交互探索机制以及教育游戏设计理念，打造一个融合学习、推理与叙事体验的严肃游戏原型。







项目背景

《Otter: Hidden Signs》以亚洲小爪水獭的保育繁育与个体福利为主题，并从 Edinburgh Zoo / RZSS 合作课题为背景展开设计。相比物种信息、栖息地或保护等较容易直接展示的内容，动物园日常管理中大量判断其实来自长期观察：动物是否出现行为变化、进食是否异常、环境是否适宜，以及何时应继续观察、何时需要采取行动。

因此，我希望游戏不仅告诉玩家"什么是正确答案"，而是让玩家亲自经历发现异常—寻找证据—比较信息—形成判断的过程。

设计问题

《Otter: Hidden Signs》以亚洲小爪水獭的保育繁育与个体福利为主题，并从 Edinburgh Zoo / RZSS 合作课题为背景展开设计。相比物种信息、栖息地或保护等较容易直接展示的内容，动物园日常管理中大量判断其实来自长期观察：动物是否出现行为变化、进食是否异常、环境是否适宜，以及何时应继续观察、何时需要采取行动。

因此，我希望游戏不仅告诉玩家"什么是正确答案"，而是让玩家亲自经历发现异常—寻找证据—比较信息—形成判断的过程。

设计目标

01 主动观察

让玩家主动寻找行为、进食、粪便和环境变化，而不是被动阅读科普文本。

02 多证据推理

避免"一条线索对应一个答案"，要求玩家结合多种观察结果形成判断。

03 谨慎决策

让玩家理解继续观察、延迟行动本身也可能是一种合理的管理选择。





核心玩法

玩家通过观察场景—发现线索—记录证据—综合推理—提交决策—获得反馈完成每个案件。游戏不直接提供答案，而是要求玩家结合多种行为与环境信息形成判断。



案件引入
通过case_panel了解当前案件背景、异常现象与调查目标

观察与收集
观察物体、场景与环境变化，决定投入多少时间与精力收集信息

整理
在Notebook中比较和整合证据

决策
根据现有信息选择合适的行动方案

反馈
理解结果并对判断

案件递进设计

Case 1 | 进食变化
从水生完的食物开始，学习感知调查。

Case 2 | 粪便线索
结合粪便、进食与行为进行判断。

Case 3 | 压力与环境
关注行为、排泄物、休息区与干扰变化。

Case 4 | 配对适宜度
综合福利证据判断是否适合配对。

Case 5 | 放归适宜度
将已有观察方法用于更复杂的放归判断。

案件操作保持一致，难度主要通过证据关、系与判断范围逐步增加

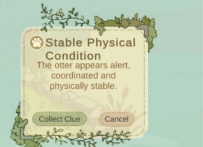
线索系统与证据整理

线索从较自然的状态融入栖息地场景，避免从一开始就直接暴露答案。当玩家悬停至当前案件可调查的对象时，物体会出现白色描边与交互提示，帮助玩家确认可调查区域。

点击后首先显示简短的 Clue Detail，玩家确认信息后再选择是否收集，使"发现线索"和"记录证据"成为两个独立步骤。

收集后的线索会自动记录至 Notebook。Notebook并非单纯的道具背包，而是玩家整理与比较证据的核心工具。玩家可以在提交决策前反复查看已获得的信息，将分散的行为、进食、粪便与环境线索放在一起进行综合判断





判断结果与反馈

当玩家收集到足够的核心线索后，即可进入 Decision 阶段。系统不会直接告诉玩家"正确答案"，而是要求玩家根据 Notebook 中的信息，自行选择当前情境下更合适的管理行动。

如果判断不够准确，游戏不会活泼已获得的线索，而是通过反馈说明当前判断中忽略的信息，引导玩家返回 Notebook 重新查看证据并调整选择。

因此，反馈并不是单纯的"对 / 错"，而是推理循环中的一部分：
证据比较 → 形成判断 → 获得反馈 → 回看证据 → 修正理解



项目简介

Break or Brake 是一款面向青少年的交通安全教育类严肃游戏，以“帮助小动物安全迁徙”为叙事框架。玩家在幻想世界 Anju Valley 中扮演路线引导者，通过驾驶、路线判断、交通标志识别和停车等任务，学习地面认知、交通规则认及安全出行相关知识。游戏采用循序渐进的关卡结构，将交通标志、红绿灯、道路类型、违规驾驶和复杂路况等内容融入实际驾驶情境，让玩家通过判断、操作、犯错与反馈理解交通规则，而不是纯记忆知识。

项目整体采用 Stylized Low-Poly 的卡通视觉风格，通过较清晰的道路结构、交通标志和信息提示降低学习压力，同时保证游戏中的交通标识与现实交通符号具有一定对应关系，使游戏内形成的规则认知能够进一步迁移到现实场景

负责内容

负责 Level 3 核心玩法及系统开发，包括城市道路与停车场景搭建、停车区域判定、违规停车反馈、限时停车任务和手机 UI 动画；管与星级评价系统与 GameManager 的整合，完成胜负逻辑、UI 刷新及关卡 Restart 功能；独立设计并实现地图式关卡选择场景，包括镜头跟随、关卡解锁及进入逻辑；项目后期负责管关卡工程整合与调试，解决脚本冲突、对象绑定及 UI 一致性问题。









目标停车区





禁停 / 特殊车辆区域





道路引导

关卡目标

玩家需要在限定时间内驾驶车辆找到正确停车区域，并完成有效停车。相比前期认交通规则识别为主的关卡，Level 3 增加了时间压力、空间判断与停车精度，要求玩家在驾驶过程中同时处理路线、规则与任务目标。

Parking Validation | 停车判定

我使用 ParkingSpotChecker 检测车辆是否进入正确停车区域。早期版本中，车辆只要短暂接触检测区就会直接判定成功，导致玩家可以“擦过停车位”完成任务。

因此我加入了短暂驻留判定：车辆需要真正进入目标区域并保持一定时间后，系统才触发 ParkingSuccess 与胜利流程，使停车行为更加合理。



进入停车区 → 持续检测 → 满足停留条件 → ParkingSuccess

Incorrect Parking Feedback | 错误停车反馈

如果玩家进入公交车或救护车专用区域，系统会弹出禁停提示，映照该区域会提示自动关闭。通过即时反馈，让玩家知道“能停进去”并不代表“允许停在这里”。

Countdown & Phone UI | 倒计时



正常倒计时 → 30秒提醒 → 10秒红色高频提醒 → 超时失败

倒计时用于强化任务紧迫感。剩余30秒时 Phone UI 开始轻微振动，剩余10秒时振动频率加快并变为红色；若时间结束仍未完成停车，则触发失败。

星级评价系统

星级用于评价玩家整个游戏过程，而不仅是最终是否到达目标。玩家发生碰撞、违反交通规则或触发惩罚条件时会扣除星级，当星级耗尽后再次犯错，则进入失败流程。

这使“完成关卡”和“正确驾驶”成为两个同时需要关注的目标。







3 Stars
↓ 违规 / 碰撞
2 Stars
↓ 再次违规
1 Star
↓ 星级归零后再次犯错
Game Over

GameManager | 统一关卡流程

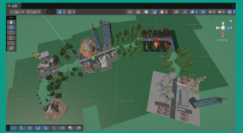
五个关卡拥有不同的胜利条件，但星级、胜负 UI 与公共反馈逻辑需要保持一致。为了减少重复代码，我使用 LevelType 区分不同关卡条件，并通过 GameManager 统一管理星级判断、胜负逻辑与 UI 调用。

这样既保留各关卡独立的玩法条件，也让星级评价与反馈系统可以在整个关卡中复用。











Level Select | 关卡入口设计

我负责 Level Select 场景的环境搭建、镜头调试、UI 与关卡进入逻辑。玩家驾驶车对应区域启按 E 打开确认界面；若前置关卡尚未完成，系统会先提示完成前置内容，再允许继续进入后续关卡。













将也统简单改造成可跳跃探索的关卡入口，让“选择关卡”功能也保持游戏内操作连续性。



Leap Motion Rhythm Game

基于手部追踪的双手体感音乐节奏游戏

本项目是一款基于 Leap Motion 手部追踪技术开发的双手体感音乐节奏游戏。玩家通过移动左右手分别控制判定线上的两个光球，使其与随音乐节奏生成的粒子重合完成击打。系统实时记录 Hit、Miss 与 Combo，并在歌曲结束后根据玩家表现生成最终得分与评级。

HOW TO PLAY

移动左/右手 → 控制左右光球 → 跟随音乐击中粒子 → Hit / Miss → Combo → 最终评分

↓ ↓ ↓

节奏粒子向判定区移动

左侧光球　　右侧光球

判定线

左手移动　　右手移动





双手映射

Leap Motion 实时获取左右手的位置数据，并分别映射至判定线上的两个控制光球。玩家无需按键，通过左右移动双手即可完成游戏操作。

节奏判定

当节奏粒子到达判定线时，系统检测粒子与对应光球的位置关系。成功重合记为 Hit 并累计 Combo；未能完成匹配则判定为 Miss。

Music-driven Particle Generation

玩家可以导入不同音乐，系统根据音乐节奏生成对应的节奏粒子，使不同歌曲形成不同的游玩序列。同时可调整粒子数量、生成密度等参数改变节奏强度，粒子越密集，玩家需要更频繁地移动双手，从而形成不同难度的挑战。

Scoring System | 评分系统

评分系统由即时判定、连击反馈和最终结算组成。Hit / Miss 为玩家提供每次操作的即时反馈，Combo 用于表现连续命中的稳定性；歌曲结束后再根据整局表现生成最终成绩与等级评价，形成从单次操作到整局表现的完整反馈





从按键输入转向身体交互

项目的核心设计目标是探索手部追踪设备在音乐游戏中的交互可能性。相比传统音游通过固定按键完成节奏输入，本项目将玩家左右手的位置直接作为游戏控制信息，使节奏操作从离散的按键输入转变为空间中的连续移动。

建立直观的手眼对应关系

左右手分别对应屏幕中的左右控制光球，玩家能够通过光球位置直接理解自己的手部输入状态，从而形成"手部移动→光球移动→粒子匹配"的即时视觉反馈。



Introduction:

项目介绍：
该项目以数字游戏和虚拟世界的形式呈现，创作一个以主人公探索未来世界为主线剧情的解谜类游戏**demo**。利用高空坠落的钟表，被摧毁的城市，漫步在超现实的场景的未来人，空中散落的骨头与零件、福尔马林中浸泡这的人体残骸等等场景，构建一个未来主义式的场景，从人类社会主义的角度，探讨在超越当代的科学技术与社会边缘人的冲突，如受到战争迫害，底层穷苦人对于社会不公的呐喊，极端、激烈地反对现行文化的规则。
灵感来源：

TYPE: GAME DEMO VIDEO
LENGTH: 30S
DIMENSIONS:1980X1080
SOFWARE: Octane render-MAYA/C4D \Adobe After Effects

Inspiration:

灵感来源：

世界在一片碎裂之声中仍然面临着战争频发，如叙利亚战争、俄罗斯与乌克兰之战。作为艺术创作者，老人、儿童、流浪动物等处境性群体，受到战争的迫害而面临的死亡。在当今贫富差被两层分化日益严重的世界，未来主义者提出机械、汽车、飞机、摩托越工业化的城市象征着人类依靠技术和科技步步征服了自然。如《荒野大镖客》《重铸第宅2077》等作品中提到的人类对机械文明的高度反思。分析对于当代印度分层前卷来的乱象，讨论观层人物作面临社会不公平、机会不平等的未来。







REFERENCE

研究目的&研究方法：

游戏设计的初衷是通过二维创作，探讨在当今技术的高速迭代下的变革，引发观众思考技术与社会、情感之间的关系。这个项目的创造性方法侧重于对于未来主义的调查和反思。如同马里内蒂曾提出对速度、科技、暴力等元素的狂热崇爱，对现代战争的颂扬与追求，许多未来主义艺术家认为战争才是艺术的最终极双的形式，将先进的科学技术，用以一定程度加以的社会结构趋势相比。

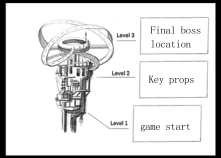
作品中利用多种艺术创作的表现形式，隐喻个体生物在未来世界中的潜在感。提出在时代的更迭中，人类的生物特征、情感需求与科技进步之间的错位和矛盾，深入探讨了人工智能如何改变人类的认知和社会意识形态。

Sketch







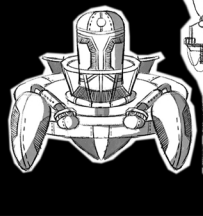


游戏共设计三个主要的关卡

第一关是底层阶级所住的集体宿舍

第二关是废弃的科研室

第三层代表着富人阶级所豪华居所



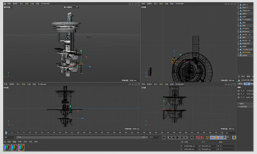
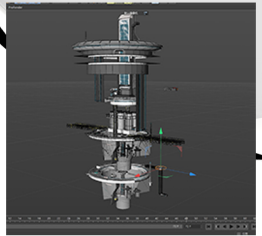
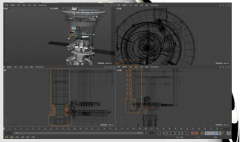
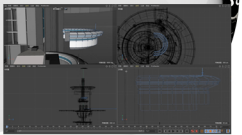
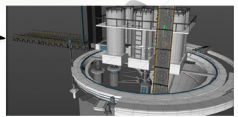
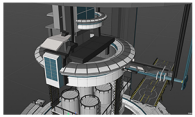
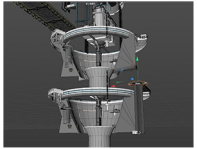
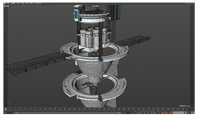
Character design

机械人体设计

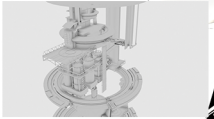
一半机械 一半人体

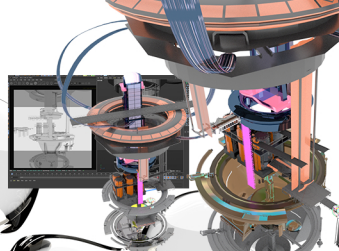
角色设定：在未来的赛博未知世界，人与机械融合的产物，身体早已经流逝，被铸食的只剩骨架。但机器人又将破损的身体与废弃的零件进行融合，创造出超现实新的生命。

Architecture 3D Models

Level description



关卡1

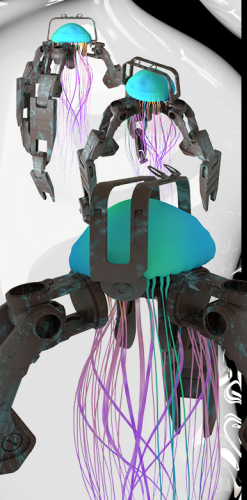
场景风格设计为底层贫困阶级所居住的破败环境、工地、穷街陋巷，部分的生活环境是选取杂乱的场景-破旧的走廊、楼道、地下室风格的房间，光线比较暗、灯光杂乱闪烁。

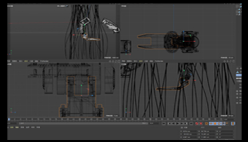
关卡2

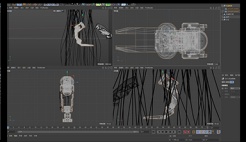
场景设计为实验室，破旧的博物馆等事博那也比较是著的场景环境，例如死亡感、科技感、无人生存的孤独感。在这个场景中，没有活着的生物，在这个场景主角会遇到一个水母

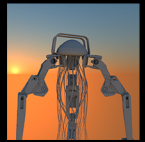
关卡3.

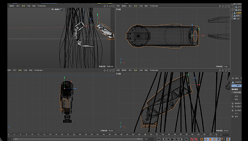
第三层，空间站内单独的休息室，共享的**sparerooms**休息区 茶室-从操控仓内往外看豪华的窗景-可以俯瞰整座建筑-其中还包含飞行器的进仓口-富人阶级可以同飞行器掌握绝对的自由。

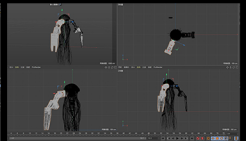




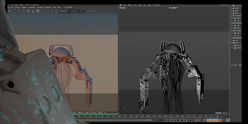


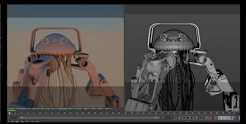














水母机械生物设计



姓名：Nova

机械小水母-围绕在主人公身边

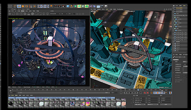
性格：

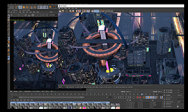
活泼、敏感、害怕机械卡顿的声音

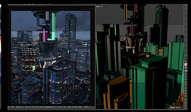
角色设定：

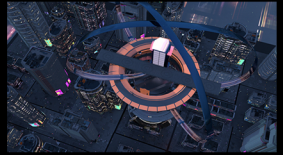
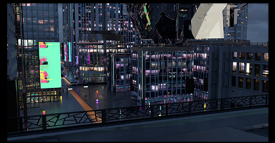
机械小水母孤独的被救的实验室中漂浮，日常的娱乐活动就是与废弃的工业残骸、锁定的木箱和电线玩耍。Nova一直都被禁锢在房间，直到有一天，他第一次看到了其他生物。

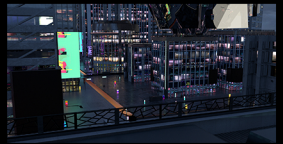










Game Mechanics

作品的风格方向来源游戏，游戏的核心玩法是围绕着主人公与Nova进行地图探索，通过在不同的关卡获得三张卡牌，通过钱索提示通关。难度是Level1-3递增的，通过不同门来进入不同的卧室、实验室、街道等各个场景，通过不同的解码得来揭秘主人公在经历过巨大崩溃后的心理创伤

Key Cards

Leve 1
关键道具-老人的身影 卡牌标志
人际关系的疏离感、分别感，提示进入下一关

Level 2
关键道具-小狗的义肢剪影
同时主人公与Nova相遇，相互陪伴搜索下更高的楼层和关卡

Level 3
关键道具-金钱的标志
在进入到顶层的时候，出现一扇门-进入后出现屏幕-闪回过往画面

Game player group

游戏希望面向的群体为20-40岁青年、成年人、打工族等，长期受到挑肘、社会、生活等多方面压迫的群体，希望通过虚幻世界来获得一口喘息得到时间。

Reflection on the work

通过在虚拟世界中找到现实中存在过的感动本身就是一件非常矛盾的事，但我希望通过对这种矛盾感的反思，呼吁当代大量处于迷茫时期的青少年、成年人群体

在现实世界中遇事学会不再逃避自我、才能寻找自我、接纳自我、进而解放自我、完成自我救赎。



ONE OILED PAPER UMBRELLABRELLA

DIRECTOR'S STATEMENT

在大雨磅礴的一天，主人公在家躲找伞时意外找到了封与爷爷一起制作的油纸伞。

陷入回忆，儿时，大雨中爷爷们的夺走目提醒，主人公的老师小伞作事给予了帮助和安慰，主人公得学回

家后爷爷表达想重拾美伞的愿望，爷爷是望给决定一起制作。他们带山共活环作，历经步骤工序制成得美油纸伞，美心收藏。

这个故事围绕了对美好生活的向往，参悟的温暖和传统手工艺的魅力，也反映出人们在烦扑与平淡间的内心挣扎与成长。

INSPIRATION



油纸伞是中国传统工艺品之一，起源于中国的一种纸制或布制伞。在现代市场经济商品大潮的冲击下，传统手工艺的传承和发展出现了巨大危机，而出于对古老技艺的保护，学术界开始探讨如何对其进行保护性传承。

从历史发展脉络研究非遗文化与人们生活方式的相互关联，探索非遗文化在不同历史发展阶段对人们生活方式的影响，让人们从文化中汲取力量，寻找自我价值。到了近代，一些社会精英和学者开始对非遗文化进行整理、研究和保护。一些濒临失传的非遗技艺重新得到了公众的关注。

SURVEY ON FENSHUI OIL-PAPER UMBRELLA

分水油纸伞的发展经历过鼎盛、衰 败、复苏、发展的坎坷之路。明末清 初到 20 世纪 70 年代是分水油纸伞的 鼎盛时期，制伞人员多达上万人，“家 家都有制伞匠，户户都会编伞线”，制 伞已经成为当地居民主要的经济来源。

分水油纸伞的制作技艺是人们长期劳动创造的智慧结晶，主要通过“口传身授”的方式来传承。同此，为了制作技艺的长久保存和传承，需要具有较高文化素质的人来进行专门性资料搜集整理以及开展相关的技艺理论资料研究。

通过短视频的广泛传播，可以让更多人了解到分水油纸伞作为国家非物质文化遗产的独特魅力。其原因在于油纸伞的工艺流程、制作技术、石印图案传承百年一直未变，具有活都的民间工艺特色。

泸州分水油纸伞的历史最早可以追溯到明末清初，距今已有 400 多年。

直到如今，当地仍然保留着古老的传统造伞工艺，近百道工序都是纯手工制作。因其伞面着色石印技术以及满穿装饰工艺的古老而被誉为中国民间伞艺的“活化石”。

DESCRIPTION OF DESIGN ELEMENTS

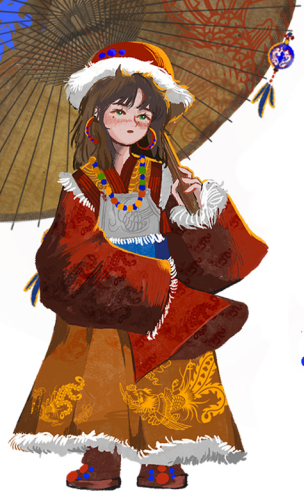




藏八宝

藏语称“扎西达杰”，“扎西”为吉祥之意，“达杰”为八宝标志之意。藏八宝是藏传佛教中八瑞祖的统称，是藏传佛教符号中最著名的一组，其传说组列如下：

1.宝伞　5.右旋白螺
2.金鱼　6.盘长（吉祥结）
3.宝瓶　7.胜利幢
4.妙莲　8.金轮。



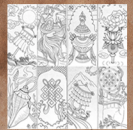
Character design



这个角色的设计灵感来源于一位藏区小女孩长大后为了学习和工作而背井离乡，离开家人，来到陌生城市的经历。随着城市生活的压力增大，她逐渐感到孤独和焦虑，抑郁情绪开始困扰着她。角色的外观设计体现了她的文化背景与新环境的碰撞，服饰融合了传统藏族元素与现代都市风格，展现出她内心的挣扎与寻求归属感的渴望。通过这个角色，我希望表达离乡在外所面临的挑战以及对家乡温暖的怀念。

DESCRIPTION OF DESIGN ELEMENTS











藏八宝

藏语称“扎西达杰”，“扎西”为吉祥之意，“达杰”为八宝标志之意。藏八宝是藏传佛教中八瑞相的俗称，是藏传佛教符号中最著名的一组。其传统排列如下：

1.宝伞　　5.右旋白螺
2.金鱼　　6.盘长（吉祥结）
3.宝瓶　　7.胜利幢
4.妙莲　　8.金轮。

REFERENCE









REFERENCE

成书于18世纪的《西藏志》对当时藏族地区的服饰形制和用料留下了较为具体的记载。书中提到：“藏人衣冠，多以毛表或用氈制成。”从这段描述可以看出，当时藏族服饰大量使用毛织材料，这类材质不仅是日常服装的重要组成部分，也体现了当地传统纺织方式与高原生活环境之间的密切联系。

在服装形制方面，人们通常身穿“大领、无开衩的藏袍”，藏袍整体结构较为宽松，以长袖式筒裙为主，是当时具有代表性的服装形式之一。穿着时，腰间通常会系上腰带或毛织带，用于固定衣服。同时也使服装形成更加鲜明的层次和轮廓，腰带既具有实际的穿着功能，也是整体服饰造型中的重要组成部分。

鞋靴方面，《西藏志》还记载了“靴牛皮帙”以及“布靴”等不同形式。皮革与织物材料被运用于靴靴制作，体现出当时藏族服饰在材料选择上的多样性。



Sketch

在角色设计前期，我参考了大量藏族传统服饰、配饰以及生活形态相关的资料，同时观看了以藏族老年人为主题的纪录片，重点观察他们的服装搭配、面部特征、体态以及日常生活状态。

在此基础上，我也结合了自己此前多次前往藏区时对当地文化、生活环境和人物形象的实际体验，从服饰材质、色彩搭配、人物年龄特征以及整体气质等方面进行整理与提炼。最终设计出了“藏族爷爷”这一角色形象。希望通过这一角色，在保留藏族地域文化特征的同时，也让人物呈现出更加自然、真实且具有生活感的视觉效果。











Character design

1. 服饰灵感：

我参考了大量藏族服饰相关资料，并结合自己曾前往藏区时的文化体验，为角色设计了具有代表性的藏族传统服装。他身穿传统的藏袍（chuba），这是一种宽大、长袖、宽领、无开衩的服饰，体现出人物沉稳、朴实而内敛的气质。

2. 面部特征：

角色的面容镌刻着岁月留下的痕迹，深深的皱纹诉说着他丰富的人生经历，他的精神深邃而平和，流露出智慧与内在的力量，仿佛能够洞察人心。虽然高原强烈的阳光使他的皮肤显得粗糙，但依然充满生命力。

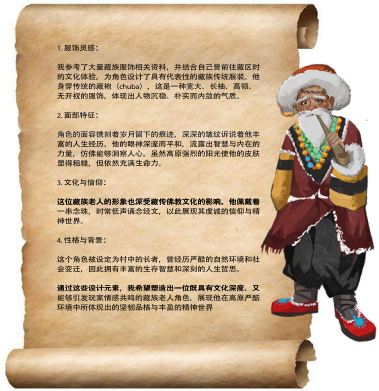
3. 文化与信仰：

这位藏族老人的形象也深受着传统对文化的影响。他佩戴着一串念珠，时常抓声诵念经文，以此展现其虔诚的信仰与精神世界。

4. 性格与背景：

这个角色被设定为村中的长者，曾经历严酷的自然环境和社会变迁，因此拥有丰富的生存智慧和深刻的人生哲思。

通过这些设计元素，我希望塑造出一位既具有文化深度，又能够引发观者情感共鸣的藏族老人角色，展现他在高原严酷环境中所体现出的坚韧品格与丰富的精神世界。





OIL PAPER UMBRELLA DESIGN

凤鸟 PHOENIX

凤凰是一种代表祥瑞的神鸟，象征祥瑞，也是古祥和瑞的象征，按照阳五行之说，属性赤，五行属火，是南方七宿朱雀之象。另也为中国民间指的四灵之一。

宝伞 TREASURE UMBRELLA

宝伞是印度皇族传统的象征物和保护伞，贵族、皇室成员出行时，以伞遮阳，后演化为仪仗器具，寓意为至上权威。佛教以伞象征遮蔽魔障，守护佛法。藏传佛教亦认为，宝伞象征着佛陀教诲的权威。



OIL PAPER UMBRELLA-ELF DESIGN













RANG DBANG





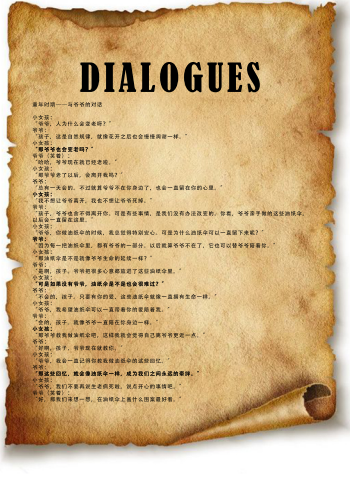


这个角色的设计灵感来源于雨伞与蘑菇的结合，象征着爷爷与孙女之间的情感联系。小精灵代表女孩内心的不安全感。她总像蘑菇一样习惯于躲藏起来，体现出她内向、敏感以及自我保护的一面。雨伞则象征着爷爷给予她的关爱，为她提供了一个安全的空间，守护着她脆弱而细腻的内心。

通过这一角色设计，我希望展现不安与关怀之间微妙的互动关系，以及祖孙之间温暖而深厚的情感纽带。







CRITICAL THINKING

随着现代化进程不断推进，人们的生活方式也发生了显著变化，城市化、科技发展以及全球化在带来便的生活方式和文化形态的同时，也使非物质文化遗产的保护与传承面临更多挑战。

在本项目的制作过程中，我同样遇到了不少困难。

在角色设计方面，最大的挑战之一是如何在传统文化表达与现代动画视觉风格之间取得平衡。具体来说，在研究油纸伞这一非物质文化遗产时，我需要处理伞面纹样、结构细节以及传统视觉元素，并尝试在此基础上设计一个以油纸伞为灵感来源的精灵角色。同时，在画风上，我希望让整体风格既具有现代动画作品的流畅感和亲和力，又能保留一定的传统文化气质。

习作，以避免角色设计过于符号化或脱离真实文化背景。

通过深入研究画族届饰与文化，并参考非物质文化遗产传承相关的故事与资料，我逐渐找到了一种既能够尊重传统文化，又符合现代角色视觉设计需求的表达方式。最终，我在传统文化元素与动画化角色设计之间建立了相对协调的平衡，也顺利解决了项目制作过程中遇到的主要问题。



Introduction:

项目名称：Phantom Campfire

在一片神秘而古老、早已被遗忘的森林深处，隐藏着一处废弃的露营地。这里吸引了一群四处游荡的幽灵，他们试图揭开森林中被掩藏的秘密。

《Phantom Campfire》是一款结合多人卡牌、生存策略与社交推理元素的游戏**。玩家将在游戏中扮演幽灵，在充满策略博弈与心理对抗的环境中展开生存挑战。每局游戏由五名玩家参与，玩家会被随机分配“太阳牌”或“月亮牌”，不同身份对应着不同的游戏目标。

持有“太阳牌”的玩家需要尽可能保证自己的生存，而其他同阵营玩家则需要相互保护，并协助太阳牌玩家存活。持有“月亮牌”的玩家则隐藏在暗处，寻找机会淘汰太阳牌持有者。

游戏围绕营火展开。玩家需要抽取不同等级的卡牌，并利用具有不同属性和效果的卡牌与其他玩家进行对抗。每一回合的选择都会影响后续局势，玩家不仅需要根据不断变化的情况调整策略，还要通过观察、推理与交流判断谁是盟友、谁是敌人。

游戏将**回合制社交推理、占星主题的神秘元素以及玩家之间通过谎言与伪装形成的心理博弈**结合在一起，希望营造出紧张、未知且具有沉浸感的游戏氛围，让玩家逐渐深入这片被遗忘森林背后的神秘故事。

Inspiration:

《Phantom Campfire》的设计灵感来源于多种经典游戏机制与文化元素。

首先，我一直很喜欢《Among Us》和《狼人杀》这类社交推理游戏。这类游戏强调玩家之间的信任、怀疑与背叛，并通过隐藏身份带来强烈的心理博弈体验。因此，在本项目中，我也融入了身份隐藏机制。每位玩家都需要在身份可能暴露的风险下行动，并根据场上的信息不断调整自己的策略，在隐藏自己真实目的的同时判断其他玩家的阵营。

其次，我希望将星座、星辰、太阳和月亮等元素融入游戏，通过这些具有神秘感和占卜意味的视觉符号进一步强化整体氛围。同时，我也参考了传统塔罗牌中的象征性和预示性，将其转化为游戏中的不同卡牌，使每张卡牌拥有不同的能力、效果与挑战，为玩家提供更多策略选择。

此外，《Liar’s Pub》中充满不确定性的互动方式也给了我一定启发。玩家需要不断判断其他人的动机和言行是否可信，这种持续的猜测与试探能够进一步增强游戏中的紧张感和心理压力。

通过结合这些灵感来源，我构建了一个兼具策略性、社交推理与神秘叙事氛围的游戏概念。玩家将在被遗忘的森林中展开一场围绕身份、欺骗与生存的心理博弈，并在不断变化的局势中体验紧张而充满未知感的冒险。



REFERENCE









六芒星作为卡牌设计中的视觉元素，本身具有丰富的象征意义和鲜明的几何美感。

首先，在不同文化语境中，六芒星常常与守护、平衡和和谐等概念产生联系，因此在游戏中可以进一步强化“安全”“保护”以及“生存”等主题，使其不仅作为装饰图形存在，也能够与游戏的核心设定形成呼应。

其次，六芒星独特且高度对称的几何结构具有很强的辨识度，能够成为卡牌设计中的视觉焦点，吸引玩家注意，并增强整体视觉表现与沉浸感。

此外，六芒星在部分神秘主义和象征体系中也常与神秘力量、超自然元素产生联系，这与《Phantom Campfire》本身偏神秘、幻想的世界观较为契合。因此，我将其融入卡牌视觉设计中，希望进一步增强游戏的神秘氛围，并激发玩家对卡牌含义和游戏世界的好奇心。

Character Design Description

幽灵

幽灵角色整体以圆润的造型、柔和的色彩以及较大的眼睛作为主要视觉特征，希望弱化传统幽灵形象中的恐怖感，使角色呈现出更加亲和、可爱的气质。

在服装设计上，我加入了披风、装饰配件等带有幻想感的元素，以增强角色的个性与趣味性，同时使其更加符合《Phantom Campfire》的神秘世界观。

在动作表现方面，幽灵的移动会偏向轻盈、漂浮和飘忽的动态，以突出其非实体的特征。通过这种造型与动作语言的结合，角色既保留了幽灵应有的神秘感，又能够以更加轻松、友好的方式与玩家建立联系，从而提升整体游戏的吸引力与趣味性。



游戏说明

玩家人数:

至少 5 名玩家参与，其中 1 名玩家担任幽灵角色。

游戏目标:

持有 太阳牌的玩家需努力可能存活到游戏结束。
持有 月亮牌 的狂派阵营需要寻找机会淘汰太阳阵玩家。
如果最终 月亮牌玩家存活到最后，则月亮阵营获胜；
如果 太阳牌玩家成功存活到最后，则太阳阵营获胜。

特殊卡牌:

卧底牌 （Undercover Cards）
游戏开始时会随机分配两张随身卧牌，其中一张为 太阳牌，另一张为 月亮牌。
只有持有牌玩家本人知道自己的真实身份，其他玩家需要通过游戏过程中的行为与信息进行判断

骰子机制:

游戏使用 骰骰骰子 （Skull Dice） 来决定幽灵牌玩家获得的分数。

掷出奇数：获得 1 分

掷出偶数：获得 2 分

当累计达到 5 分 时，该玩家将被淘汰

如果游戏结束时 月亮牌玩家仍将存活，则月亮阵营获胜。

如果 太阳牌玩家成功存活，则太阳阵营获胜。





Card Design







一级卡牌——六芒星牌

抽到金色六芒星牌的玩家，可以在每轮判定结束时直接指定一名玩家存活。

抽到黑色六芒星牌的玩家，可以在每轮判定结束时指定一名玩家被淘汰。

二级卡牌——羊圈牌

抽到该卡牌的玩家必须进入 “小黑屋”，并接受其他玩家的集体判定。

在判定过程中，其余玩家可以进行讨论，并通过投票决定是否将该玩家淘汰。

三级卡牌——幽灵牌

抽到幽灵牌的玩家需要投掷一次骰骰骰子。

骰子的结果将直接影响玩家的累计分数：

掷出奇数：获得 1 分

掷出偶数：获得 2 分

当累计分数达到 5 分 时，该玩家将被淘汰

四级卡牌——场景牌

抽到场景牌后，每位玩家都需要说出一个谎言。其余玩家则需要通过讨论和判断，找出谁在撒谎。

如果某位玩家的谎言被成功识破，该玩家将接受相应的惩罚











游戏提案的现实意义反思

《虚忘森林中的幻影萤火》不仅是一款强调策略与心理博弈的游戏，也试图映射现实社会中的人际关系与生存压力。

游戏中的身份隐藏、信任危机以及生存竞争，对应了现实生活中常见的背叛、竞争与社会压力等问题。玩家需要在有限信息下不断判断他人的立场，并在信任与怀疑之间做出选择，通过角色扮演与生存目标之间的冲突，游戏希望引导玩家思考道德选择，例如与背叛之间的平衡，以及个体在复杂社会关系中如何保护自己，理解他人并作出判断。

此外，游戏中的部分黑暗场景设计，例如“羊圈”，也被赋予了一定的象征意义，希望提醒玩家关注现实社会中容易被忽视、排斥或压迫的群体，并进一步思考社会不平等与群体关系等问题。

通过游戏中的互动、判断与反馈，玩家不仅能够体验策略对抗和社交推理带来的乐趣，也能够在一定程度上重新审视人性、信任以及人与人之间复杂的社会关系。

