



咖啡豆种植研究基地
Hello World制作委员会
出品

游戏策划文档

《Hello World》

——用奇妙的小方块和同伴们解谜吧！

“这里是梦想开始的地方”



18 游技谭逸璋 写

V2.1

Tuesday, August 06, 2024

目录

封面图&基础信息	(1)
一.设计历程	(3)
二.游戏概述	(4)
2.1 游戏基本信息	(4)
2.2 背景设定	(4)
2.3 地图概览	(5)
三.游戏设计	(6)
3.1 基础机制	(6)
3.2 关卡设计	(7)
四.程序设计	(9)
4.1 程序主要架构	(9)
4.2 关卡蓝图一览	(10)
五.美术设计	(11)
5.1 美术风格&人物设计	(11)
5.2 场景设计	(13)
5.3 道具设计	(15)
5.4 周边设计	(15)
六.文案&宣传	(16)
6.1 文案	(16)
6.2 美宣	(16)

Part1.设计历程

Version 0.1

开发时间：2.20~3.15

版本概述：

- 1.我们团队在返校前讨论出了《Hello World》的最初版本，该版本为类银河恶魔城的横版平台偏解谜向战斗游戏。
- 2.进行了初期故事背景创作。

Version 1.0~1.5

开发时间：3.16~4.30

版本概述：

- 1.返校后，团队进行了线下深入讨论，决定将《Hello World》改为横版平台跳跃解谜游戏。
- 2.在此后的一个半月内进行了故事背景、人物原画、人物建模以及第一关的完整制作。
- 3.进行了完整的时间安排。

Version 2.00~2.28a

开发时间：5.1~6.1

版本概述：

- 1.在进行了第一次集体Q&A后，主策与主程经过深思熟虑，感觉我们正在做的游戏并没有特色，于是将游戏方向重做，保留主要为平台跳跃基础教学的第一关，剩下的第二关、第三关改变为以复制道具及推动NPC进行解谜的玩法。
- 2.五月份加班加点完成了第二关及第三关的制作。
- 3.完成了场景美术资源绘制及填充。
- 4.完成了诙谐风格的文案。
- 5.完成了过场动画的制作。
- 6.完成了大部分美宣及展映周边电子版制作。

Version 2.28b

开发时间：6.2~6.6

版本概述：

- 1.完成关卡整合及开场制作。
- 2.完成初步测试。

Part2.游戏概述

2.1 游戏基本信息

《Hello World》是一款以复制道具和推动 NPC 来与场景交互为核心的横版解谜游戏，背景设定在有中传校园和动画学院元素的幻想咖啡园中，暗代游戏系学生的三年之旅。

作品名称	《Hello World》
开发引擎	Unreal Engine 4.25
画面分辨率	1920*1080
发布平台	PC
作品类型	横版解谜
运行模式	单人
开发团队	主程序&技术美术：18 游技 刘泓立 主策划：18 游技 谭逸璋 主美术：18 游艺 李若衡 音效：18 音导 张嘉睿

2.2 背景设定

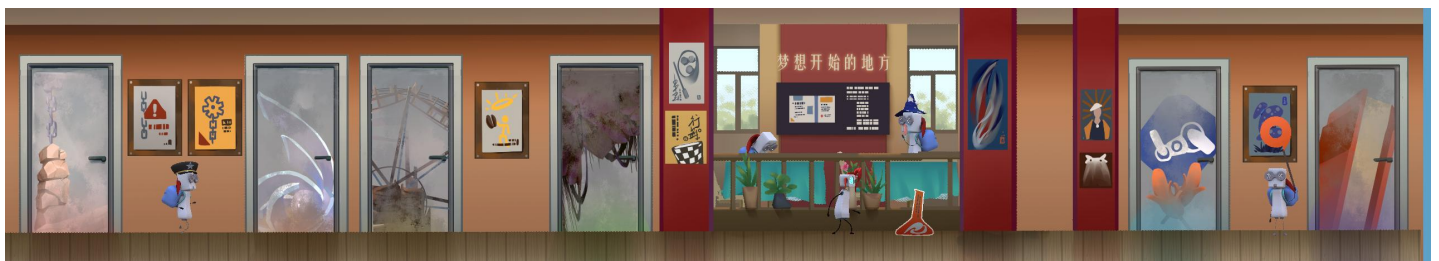
《Hello World》讲述了怀揣梦想进入梦想升起的咖啡园的小机器人某天发现咖啡树枯萎了，浇灌咖啡树的灵感源泉不再降下，于是带着 NPC 小伙伴们踏上了一路解谜拯救咖啡树的旅程。

主角一路上遇到了各种奇妙的小物件：Shop Photo、不断弹跳的 Sbeam、滚烫热狗、可以带飞的 Origin 气球及厚重的牛津词典，主角可以掏出键盘复制这些小物件并在 NPC 小伙伴的帮助下解开场景中的谜题。

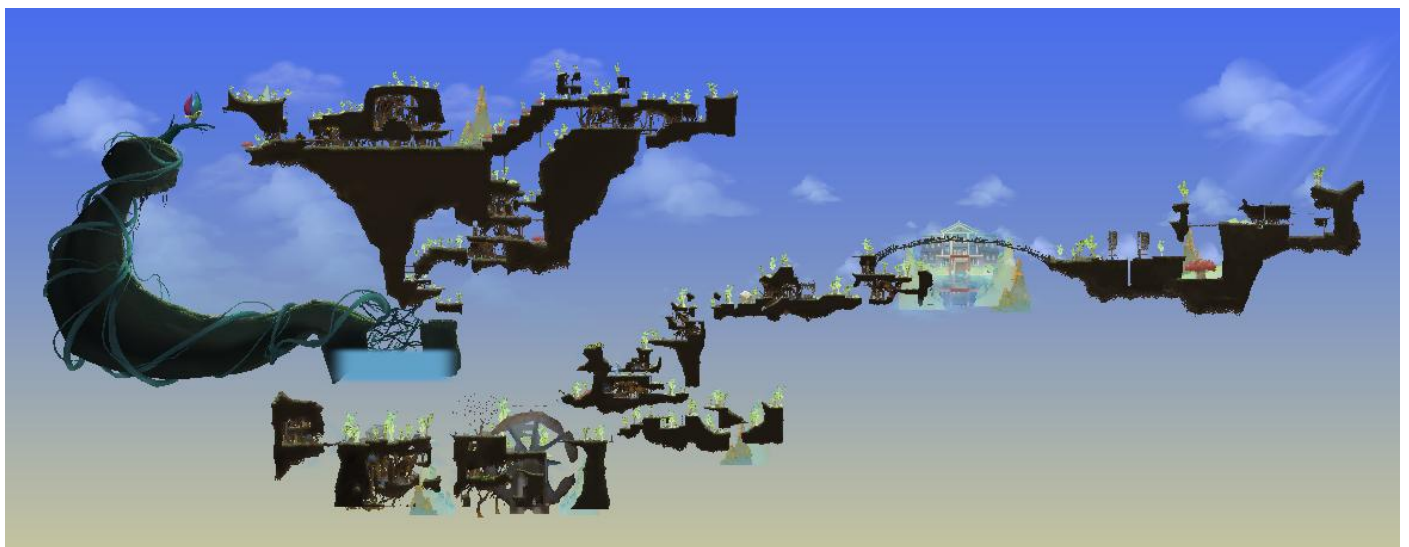
一路解谜后，主角发现灵感源泉原来是被巨大的藤蔓以及一个 NPC 小伙伴堵住了，主角将藤蔓打散后成功地疏通了灵感源泉并让咖啡树重新长出了可以研磨出梦想的咖啡豆。

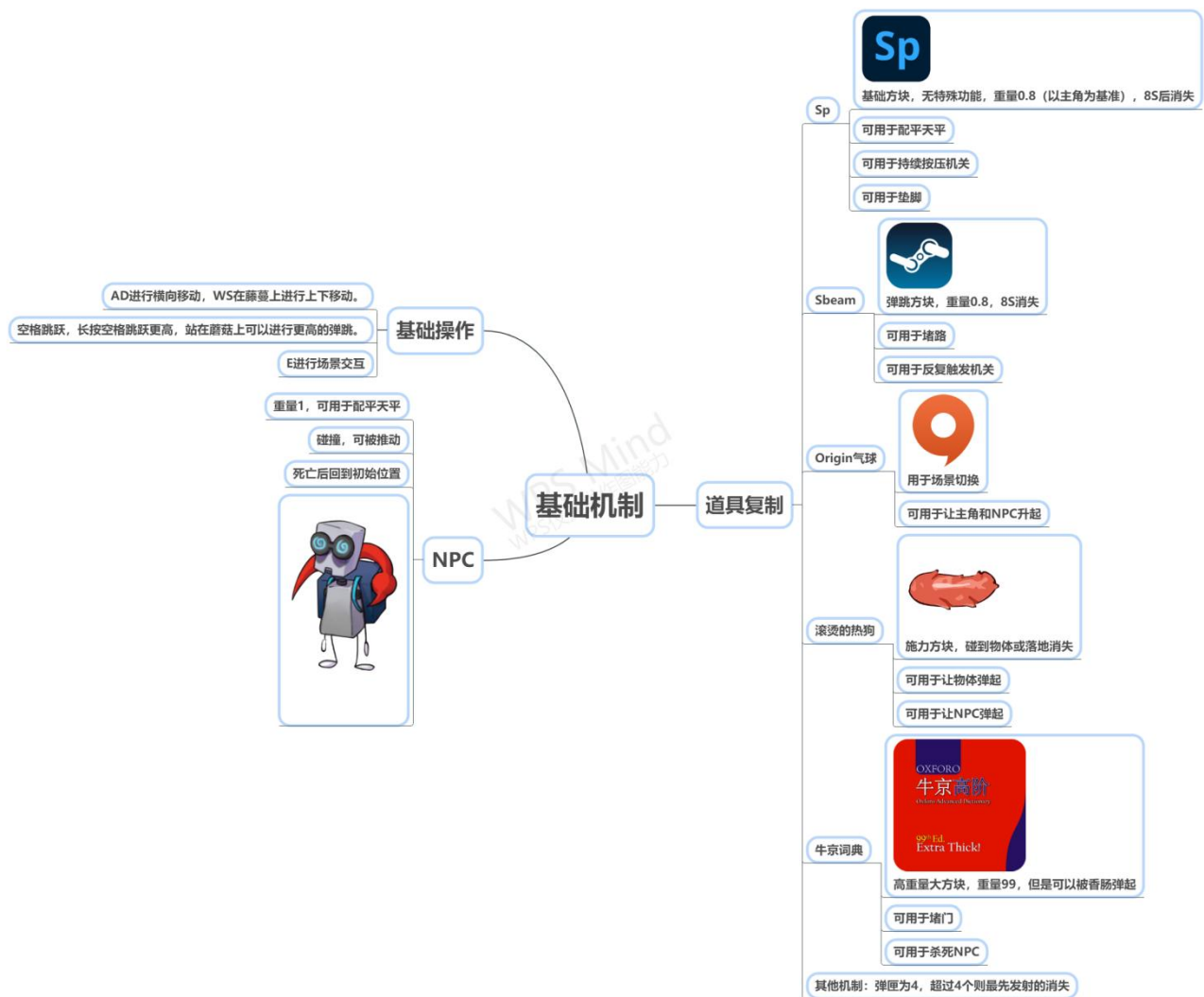
2.3 地图概览

2.3.1 选关场景（动画学院二层）



2.3.1 主场景（动画学院二层）





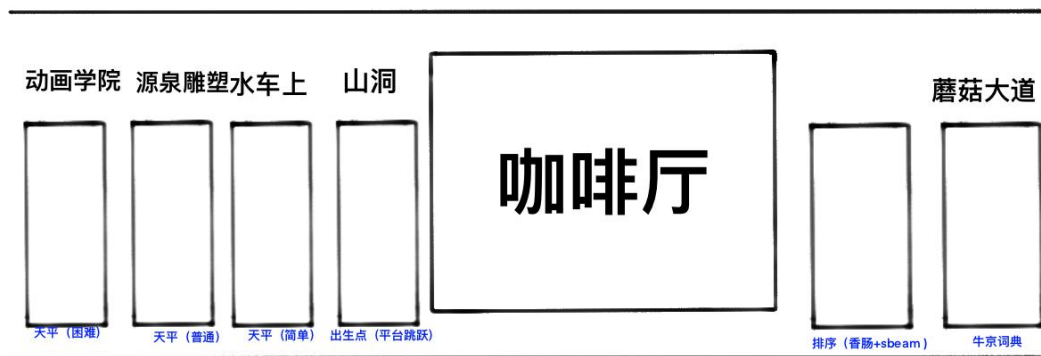
3.1 基础机制

3.2 关卡设计

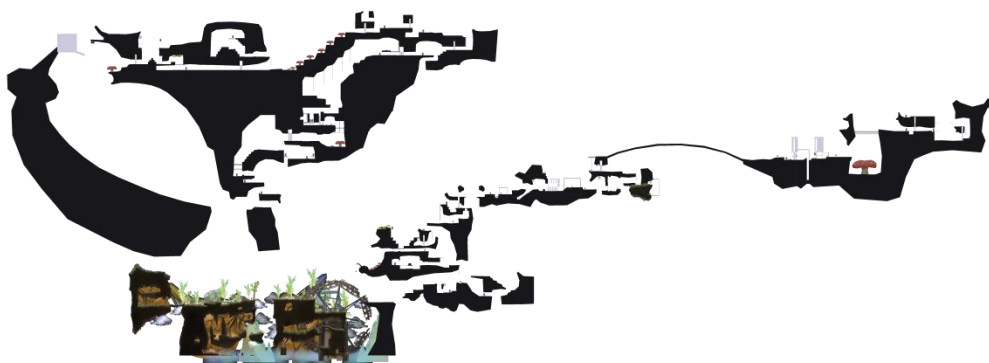
3.2.1 关卡设计脑图



3.2.2 选关界面



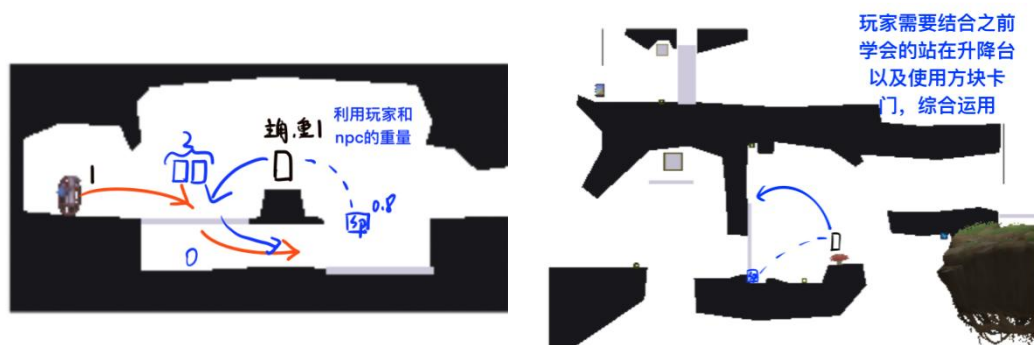
3.2.3 关卡白盒图

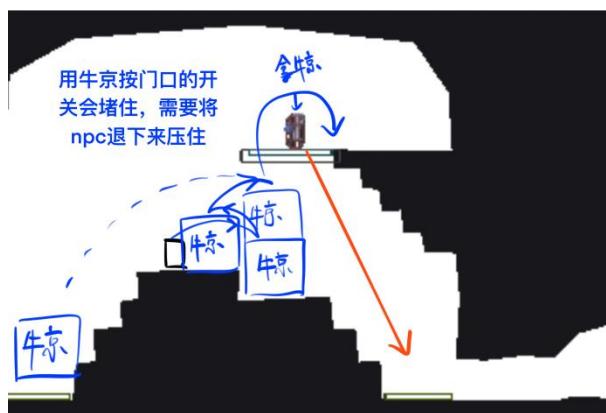
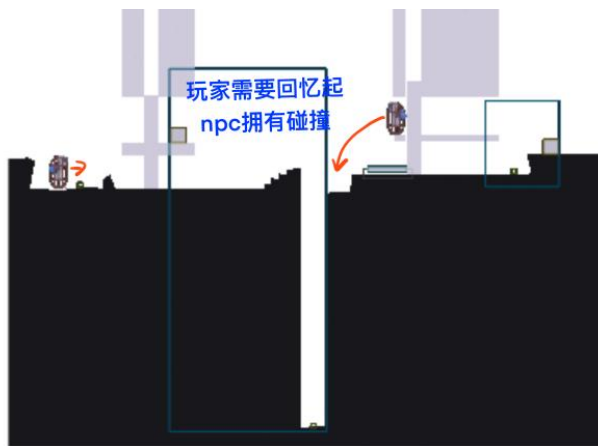


3.2.4 关卡拆分

(已除去部分简单的教程关卡)

红线为推动 NPC 的轨迹，蓝线为玩家移动顺序，蓝色虚线为复制发射道具轨迹。





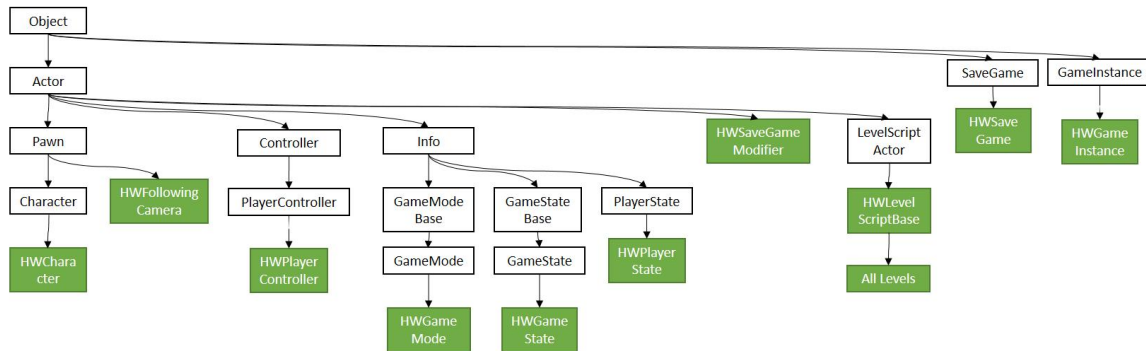
3.2.5 关卡设计心得

1. 要创造玩家一定会尝试的迷惑点和对应的错误假设，在设计玩家动线的设计同时设计出玩家大概率会尝试的错误动线。
2. 不能浅显地从表面上的玩家动线设计谜题，而是要深入挖掘机制，找出机制中玩家想到会有“灵光乍现”感的点来设计谜题。

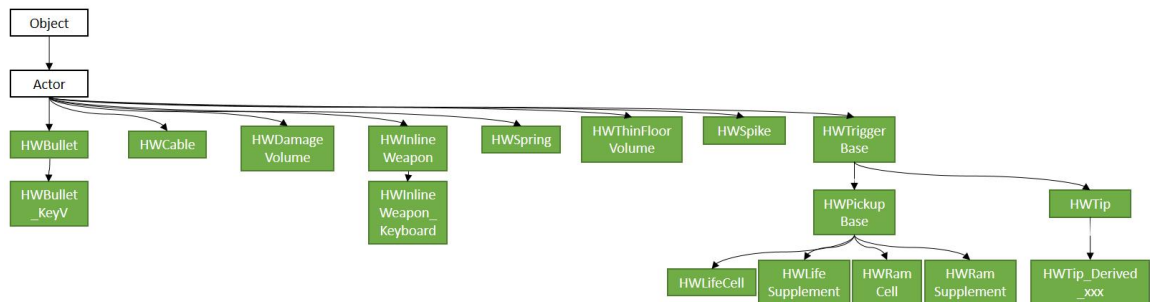
Part4.程序设计

4.1 程序主要架构

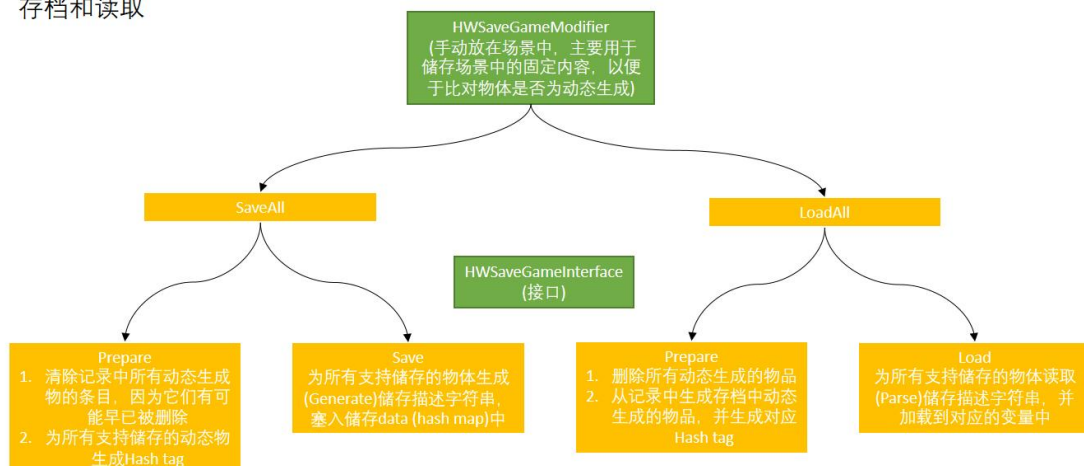
游戏主要架构



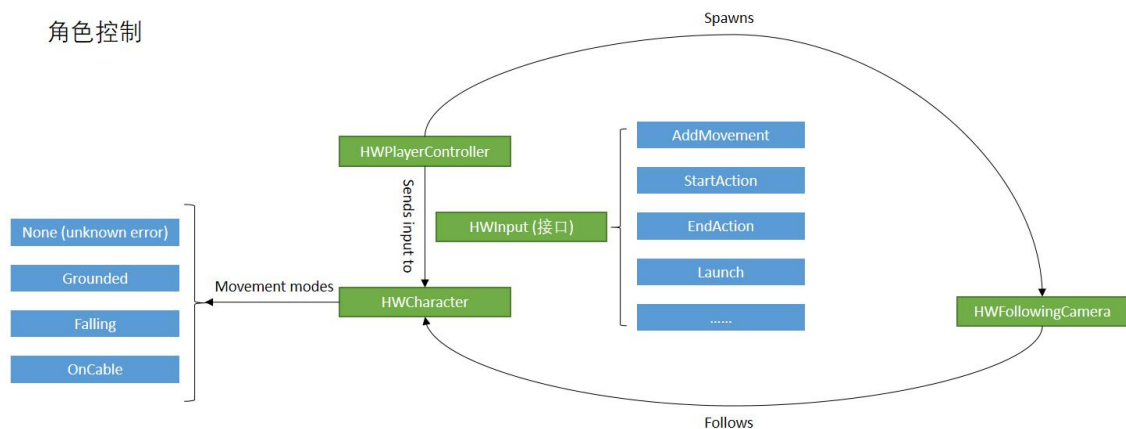
其他架构



存档和读取

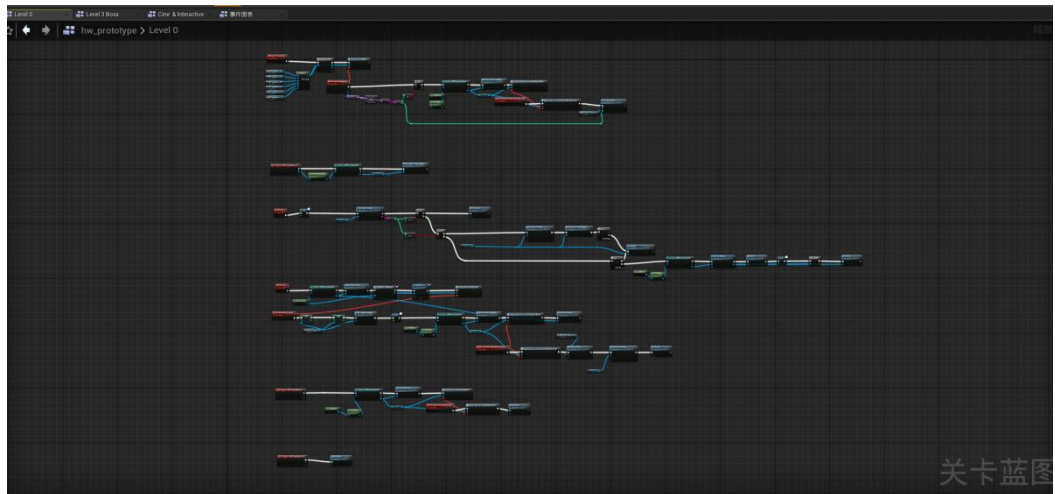


角色控制

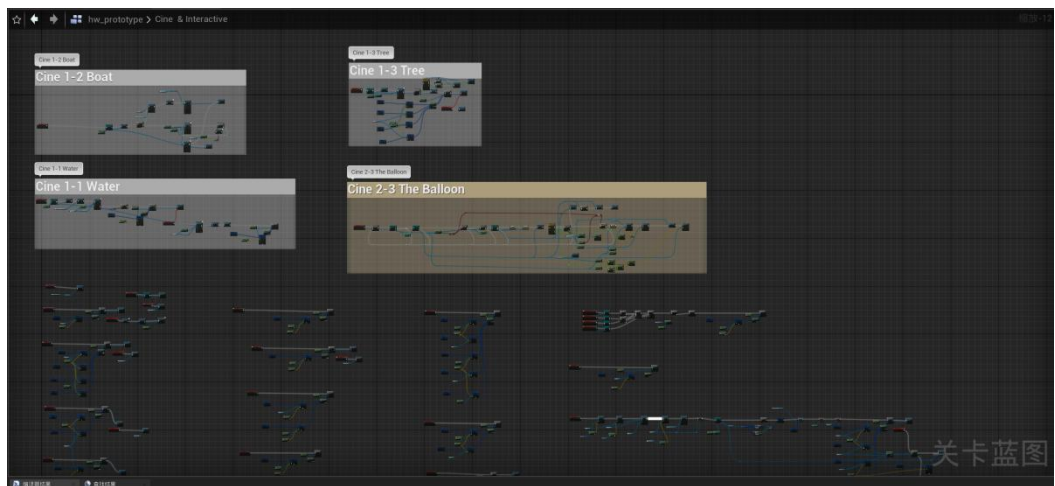


4.2 关卡蓝图一览

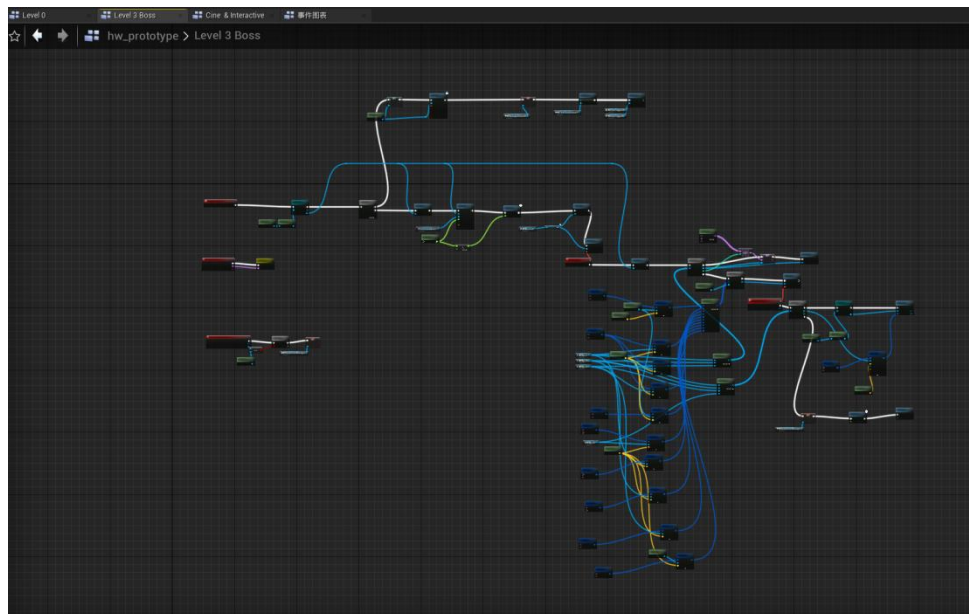
4.2.1 第一关蓝图



4.2.2 道具部分蓝图



4.2.3 结局部分蓝图



Part5.美术设计

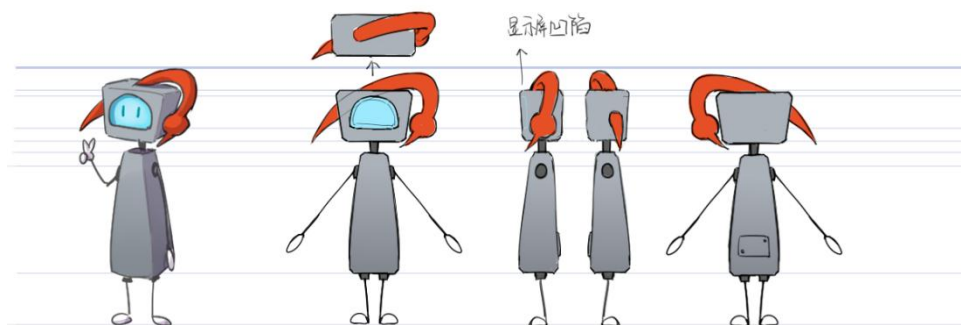
5.1 美术风格&人物设计

5.1.1 美术风格概念

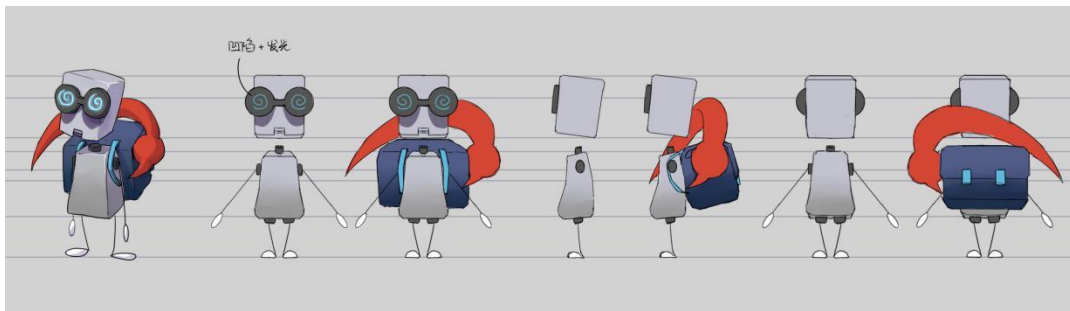


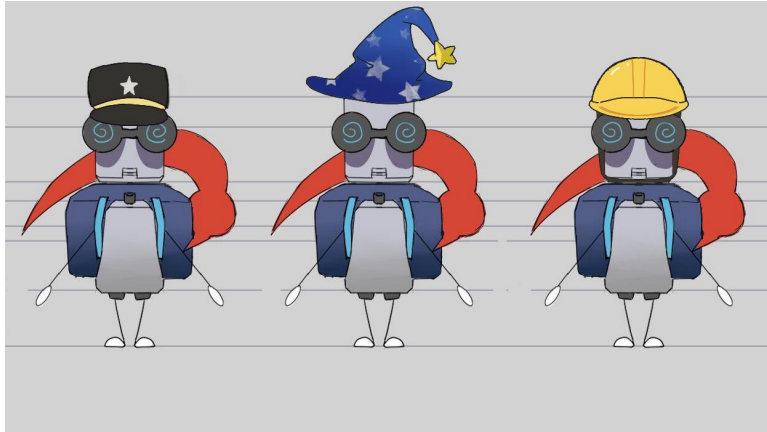
5.1.2 人物设计原画

5.1.2.1 主角原画



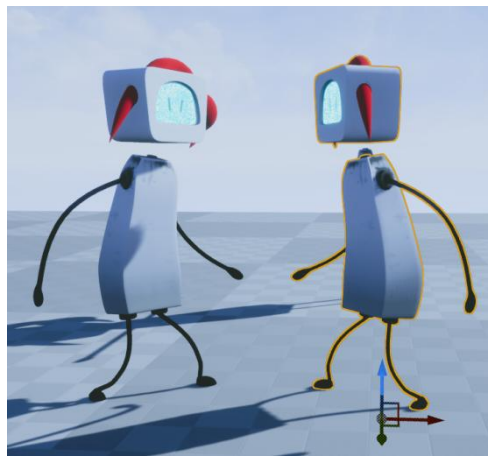
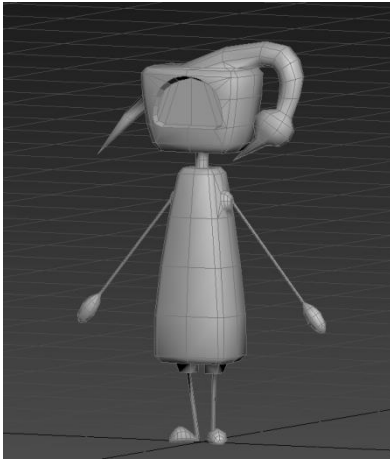
5.1.2.2 NPC 原画



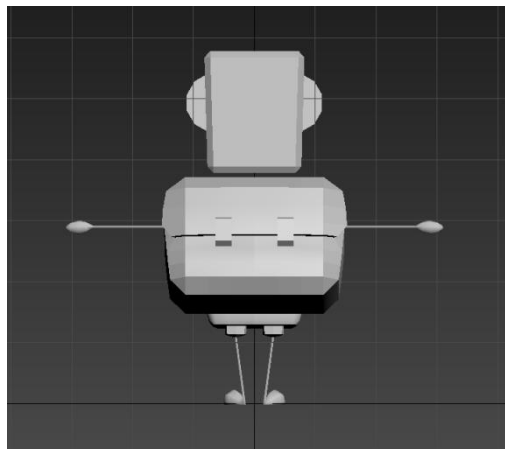
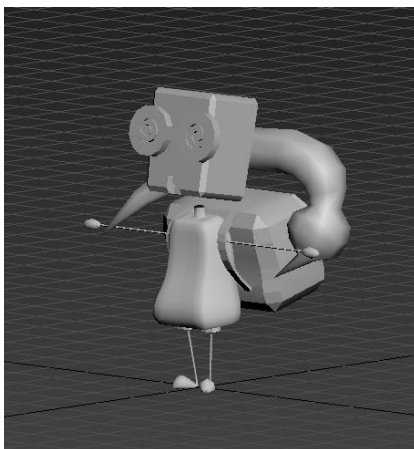


5.1.3 人物模型

5.1.2.1 主角原画

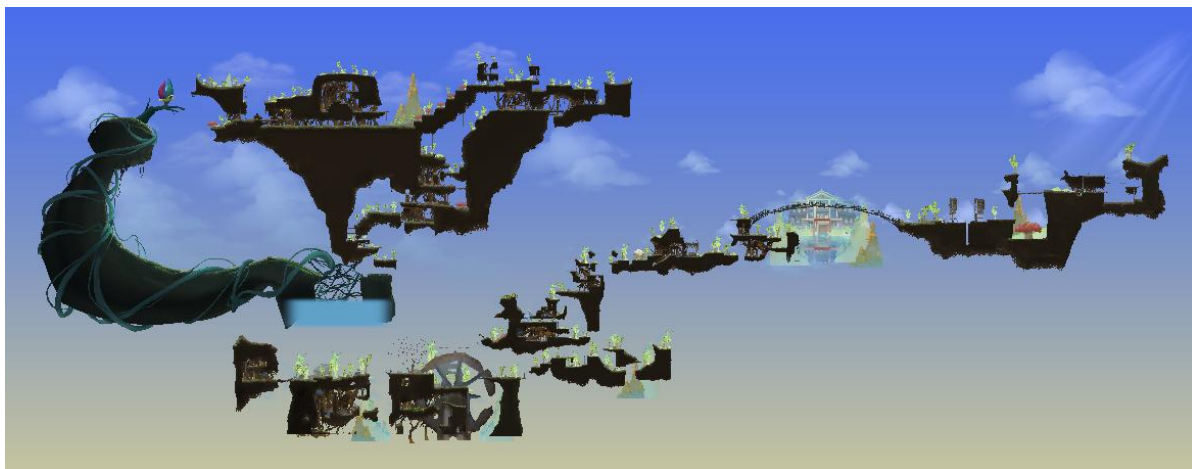


5.1.2.2 NPC 原画

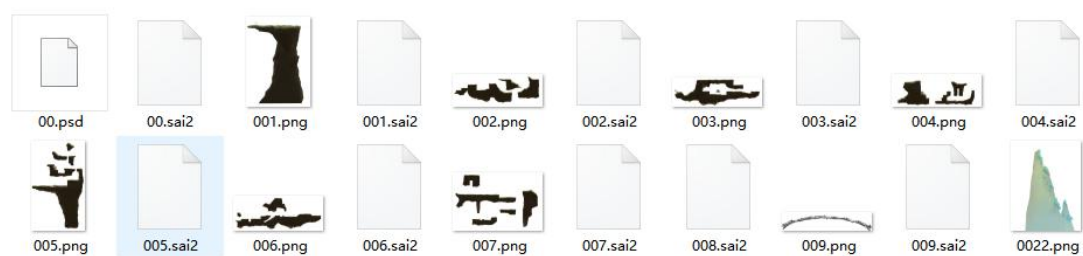


5.2 场景设计

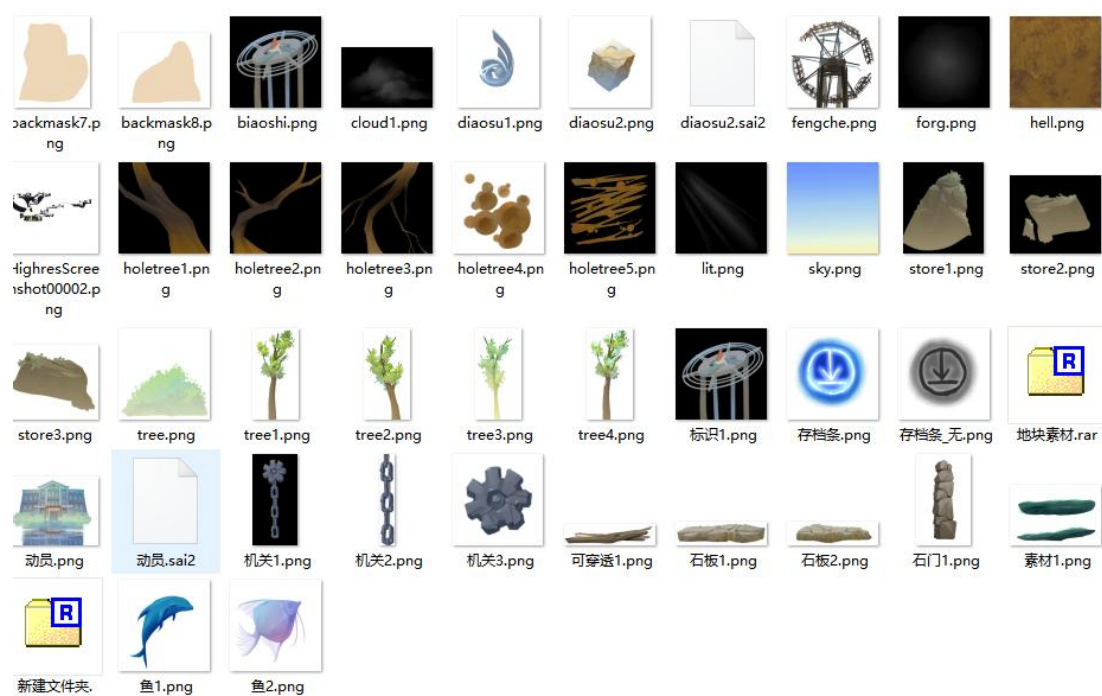
场景风格定为有中传和动院元素的自然场景。



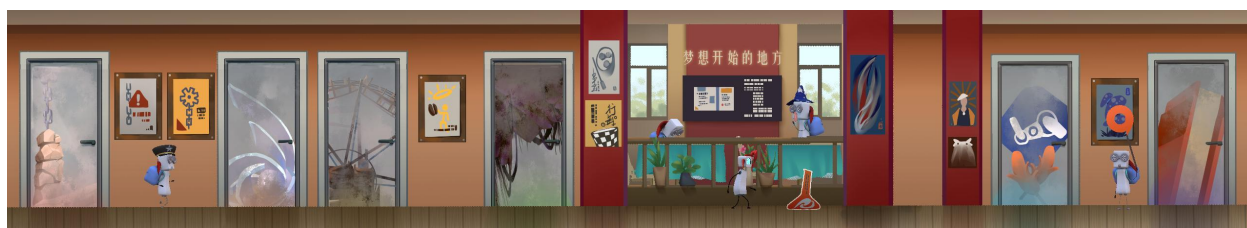
5.2.1 主要地块一览



5.2.2 场景配件一览

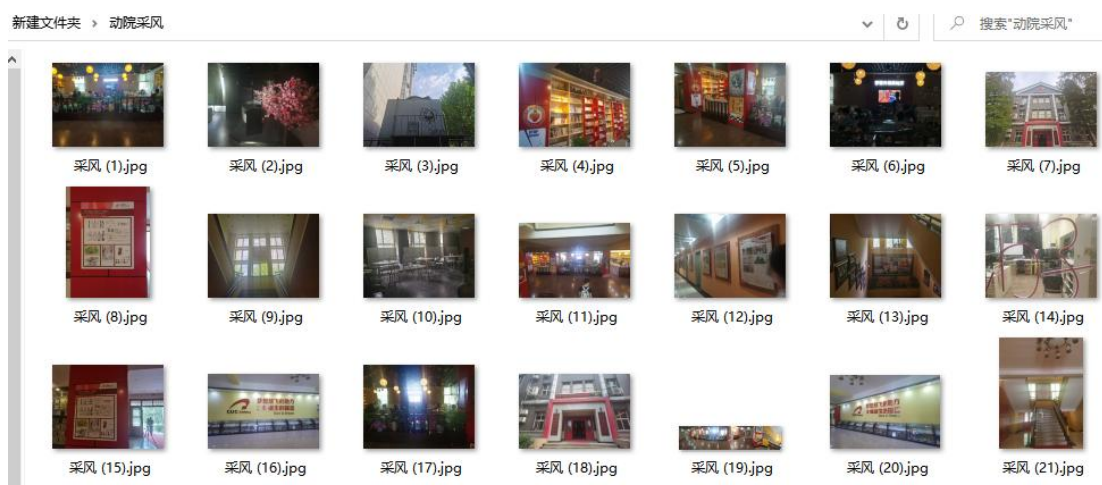


5.2.3 选关场景设计



5.2.4 采风记录

为了更好地结合中传校园及动画学院来创作地图，大家进行了多次采风。



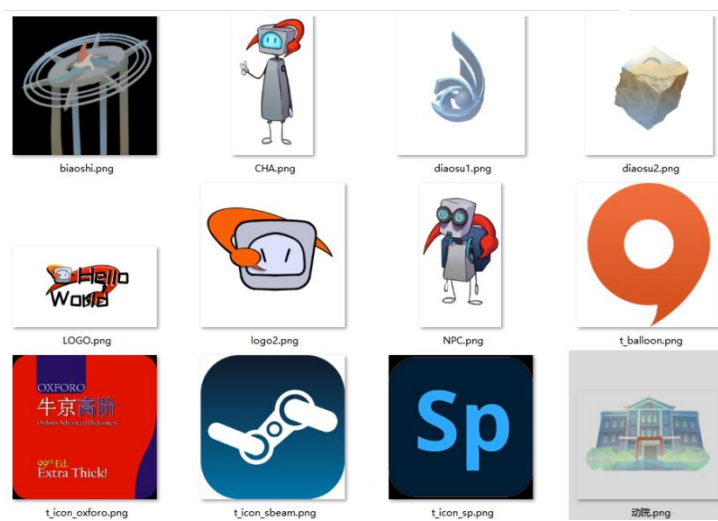
5.3 道具设计

道具设计参考了常用的游戏平台图标、常用软件图标、常用书、常吃的星光香肠。

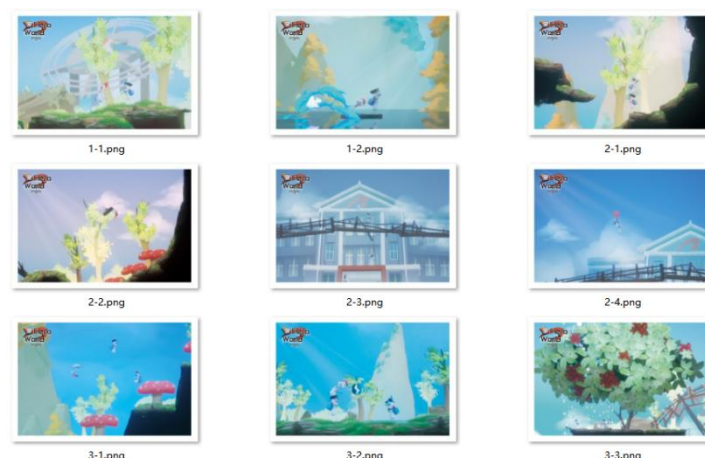


5.4 周边设计

5.4.1 贴纸



5.4.2 明信片



Part 6. 文案&宣传

6.1 文案

以常见的梗为主的对话，具体见附件。

[illegible]

6.2 美宣海报

