



# Travel Through The DayNight

张馨予

# idea & sketch

末世？沙漠？魔法？

世界的昼夜被魔法？分隔开，失去了昼夜变化让两个世界都乱了套，主角一行找到了一个可以让自己穿梭于昼夜世界间的法器？镜子？装置？跟随着装置的指引寻找着祭坛让两个世界合二为一

穿越到另一边会出现在同一地方（只是因为昼夜可能会让同一地方的风景截然不同）在不同的世界怪物与主角们的角色衣着性格都会发生很大变化（阴阳面？类似成龙历险记？）

白天世界的吸血鬼是无害的蝙蝠，血薄，一击就死，掉钱少。夜晚世界的吸血种很强，狂暴化，奖励丰厚

白天世界的植物（藤蔓？）很多，有些可能还会有攻击性，夜晚世界的植物很少（可以用来影响地图，比如白天藤蔓挡住的暗道在夜晚就会露出来，或者夜晚不能走的断开的路白天就可以走藤蔓过去）

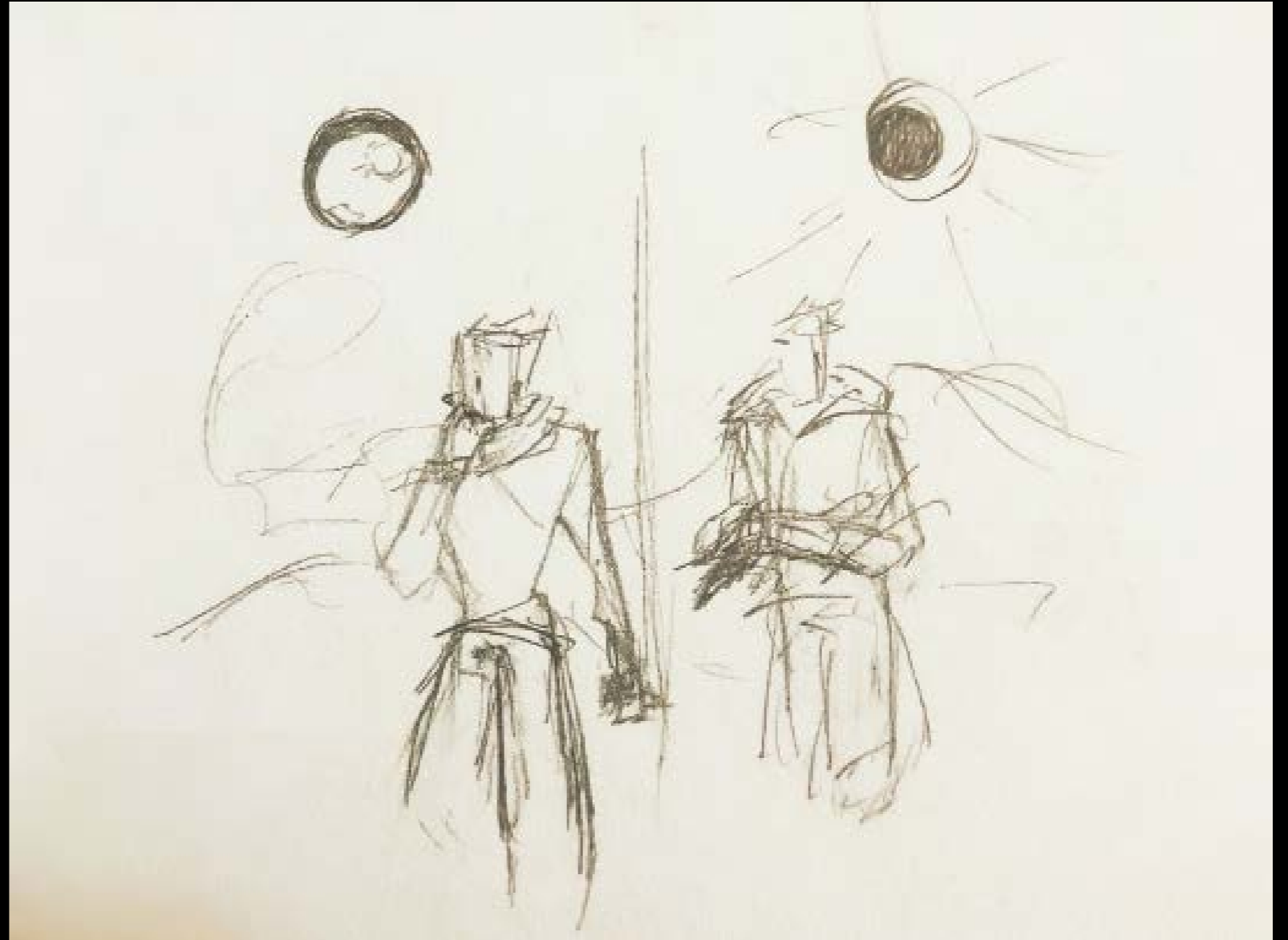
白天世界的史莱姆会上减速 debuff（水分被晒得比较少？）

晚上会有狼人出没（不一定敌对）

白天会有强盗出没（基本上敌对，有一些盗贼可能会有任务，但是要特定主角才能开）

## 关联词思考节选

草图构思→



# 角色设计

最开始设计角色的时候想要做一个从适合玩家用来熟悉角色的入门向角色，于是选择了单手剑作为武器。而选中了合适的武器了之后这个角色的性格和背景故事就自然而然地出现了。只不过我不想把他直接说出来，如果可以的话我希望可以让玩家在游戏中通过探索交互逐渐了结角色们身上的故事。

而这个故事是连玩家操作的角色自己都会转换，所以出现了两个不同的形象，只不过这次只制作了白天的部分，大概就像是试玩版玩到第一天的感觉吧……

在绘制的过程中又有很多新的想法和细节出现在脑海中，一点一点的让这个角色更加完整。我很喜欢笔下的角色逐渐充实的感觉。





## 角色设计 2

我觉得一个冒险游戏少不了一个法师系角色。不过既然是冒险，我就将角色年龄设定成一个对世界充满好奇，略有些莽撞的学生。我希望可以通过角色的眼睛让这段旅途充满乐趣。

只不过因为法师大部分都是站着不动念咒语的那种感觉，所以在设计动作的时候充满了痛苦……



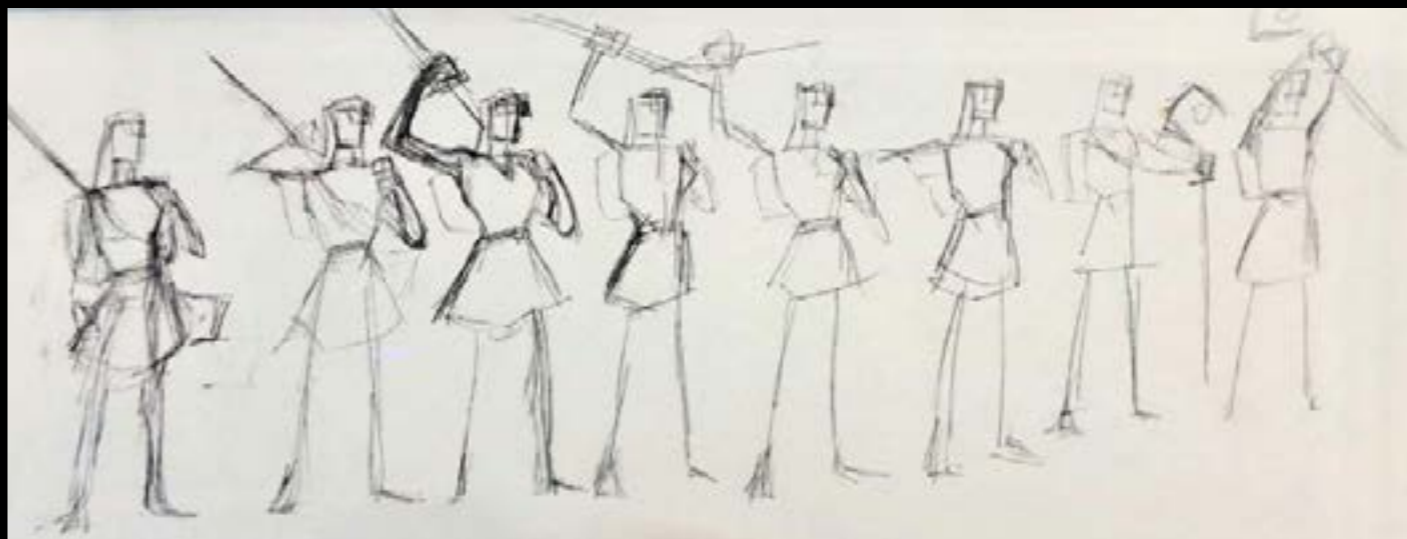
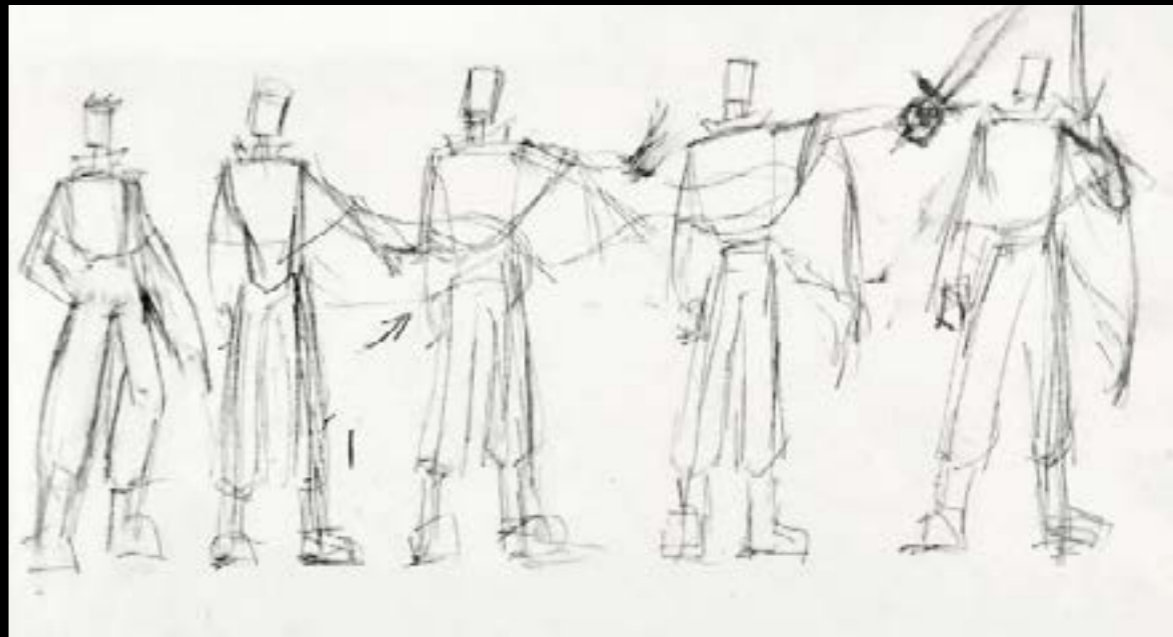
## 角色设计 3

第一个设计出的 npc（或许也可以成为可游玩角色呢？），你几乎可以在任何地方看见他吧。虽然会帮助玩家，只不过大部分时候都是为了钱而行动，或者说这就是这个世界的现状。世界失去了白天（或者夜晚）肯定会让世界乱套，估计连能否正常存活可能都会受到影响吧。

# 动作设计

其实一开始在设计角色形象的时候就画了很多造型在旁边，结果导致真的要做动作的时候反倒有些不知所措了，制作的时候也迷茫过，考虑过很久是像大部分像素游戏一样做个比较简单的像素小人，还是保持正比比例。

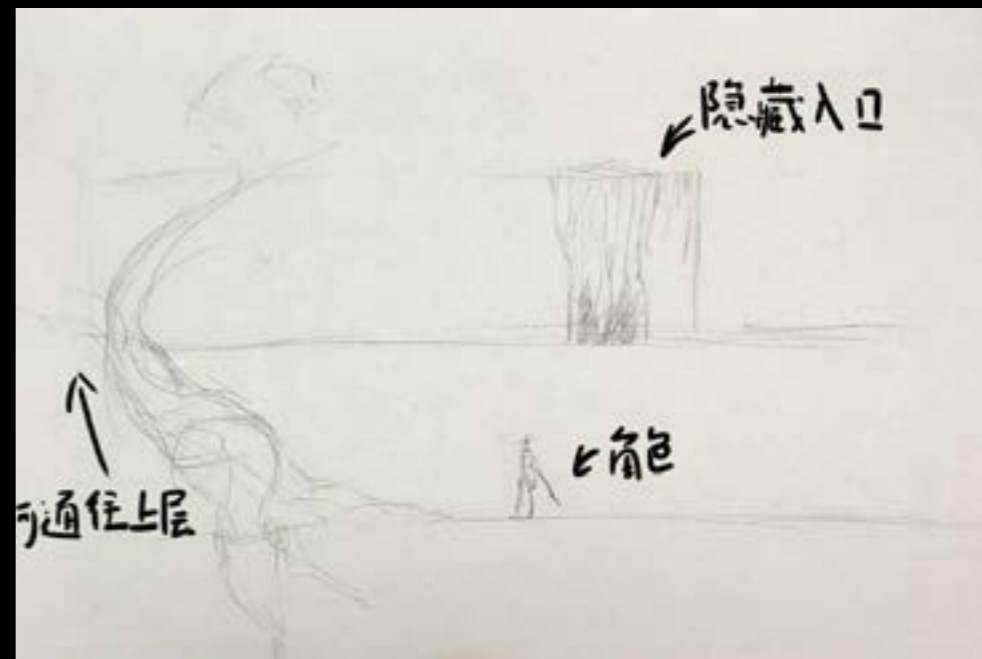
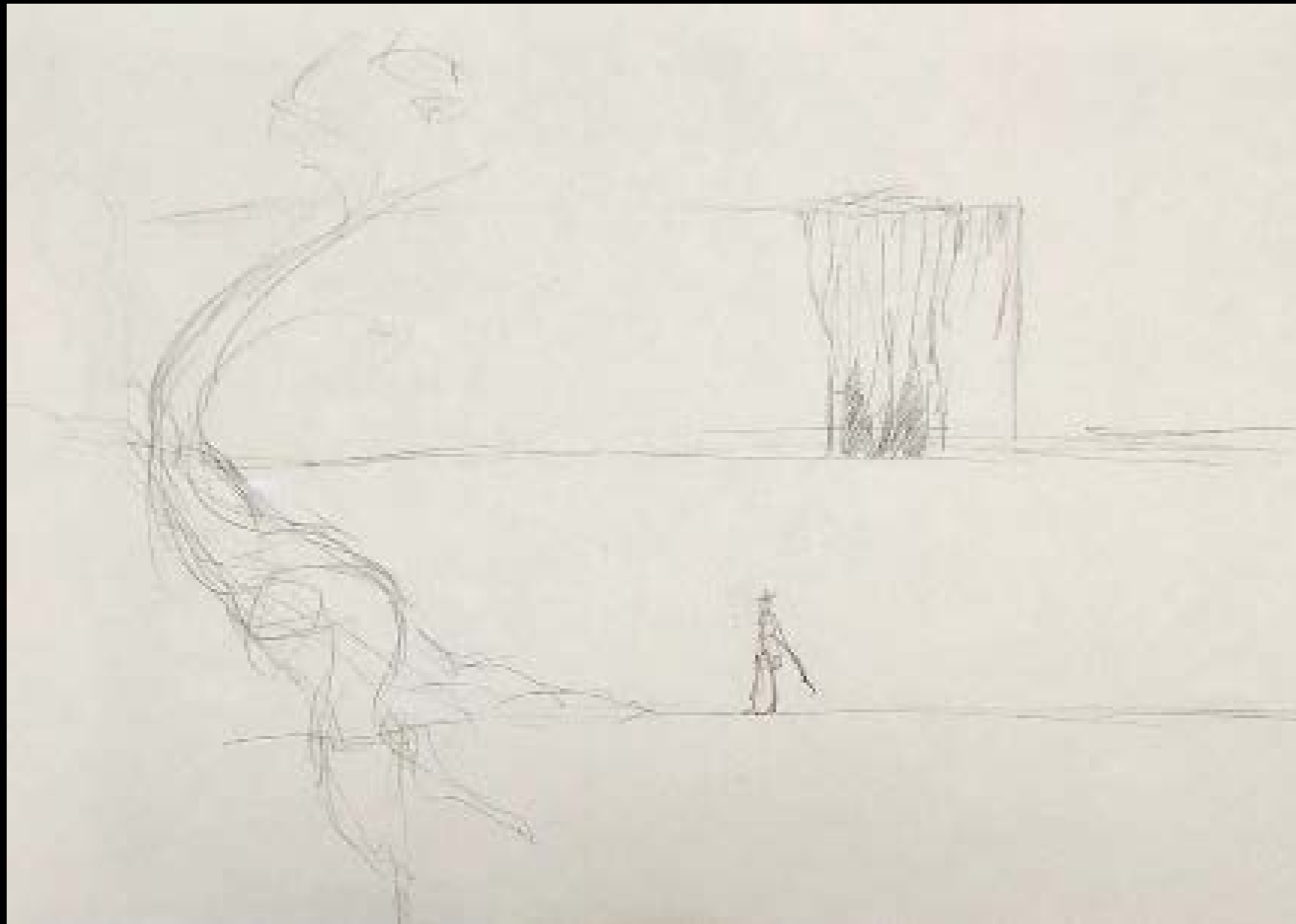
最后决定做正比的时候不出所料的画的很痛苦，不过看到结果感觉还是非常开心的，感觉自己付出的也值得了，感觉这次尝试也收获了不少。可以的话下次也想做更多的动作，尝试更多的软件。不过画草图的时候对后面这些事完全一无所知就是啦。



# 场景设计

我觉得冒险游戏一大亮点就是地图里各种各样的隐藏奖励，宝箱，怪物和旅途中遇到的各种奇闻轶事。

我在画草图的时候参考了一些古早的像素游戏的地图，我觉得地图就像是舞台一样，搭建好了就可以让角色在上面起舞了。



# 角色成图

角色立绘 x3

其实犹豫了会儿  
要不要加表情，  
这个脸看上去  
实在是有些好  
笑……



# 角色动作 1

按理来说是应该闪一下特效然后攻击的，  
但是特效还没加上……



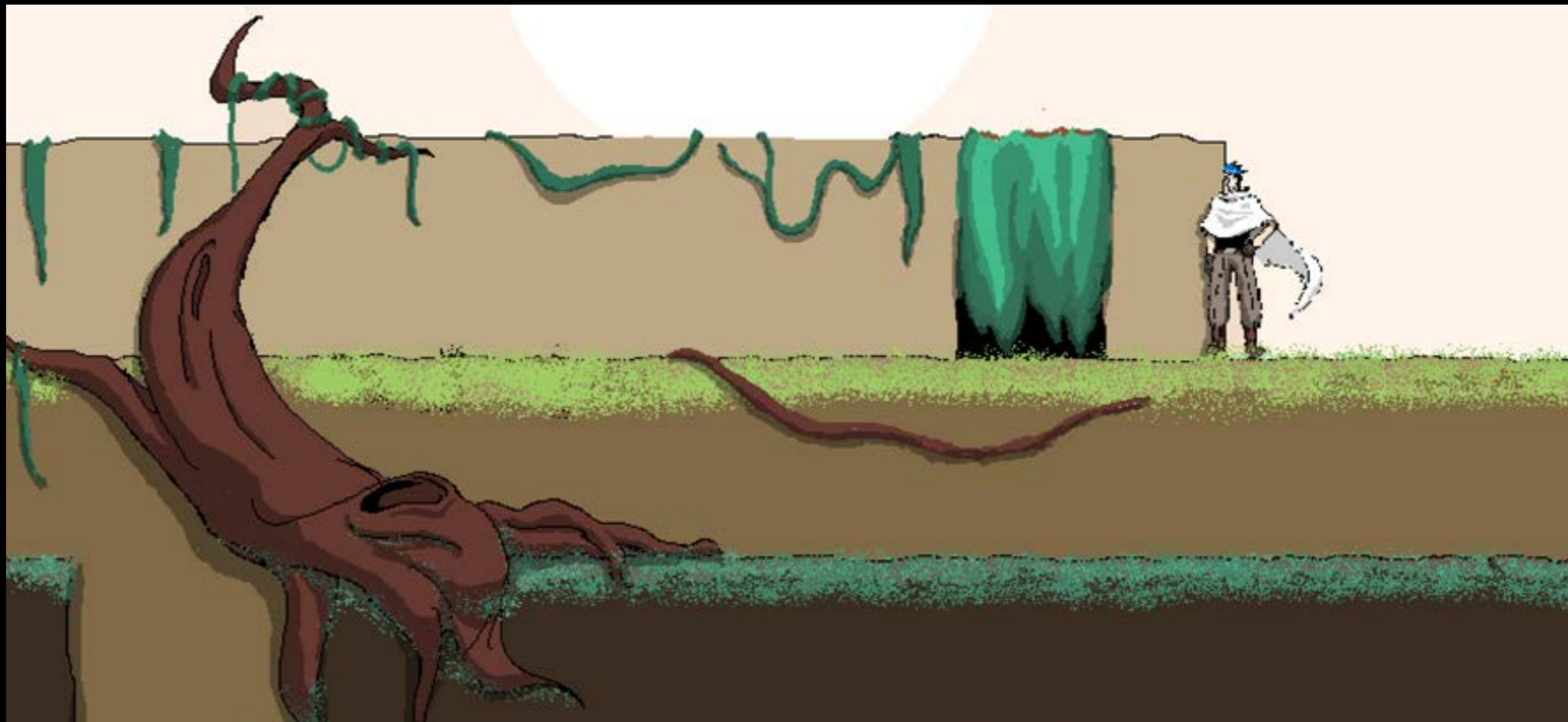




步行动作比我想象的要难……不过我挺喜欢把这个杖子收起来的样子的。  
有一种赶路很专心的感觉。

角色动作 2

# 场景成图：室外





## 室内场景

中间的图标代表前面的场景还没解锁，选择和人交谈或者做任务就可以解锁。

视角会变成第一视角。

## 交谈场景

角色的表情会出现差分，场景中图标会在交谈过程时消失。

