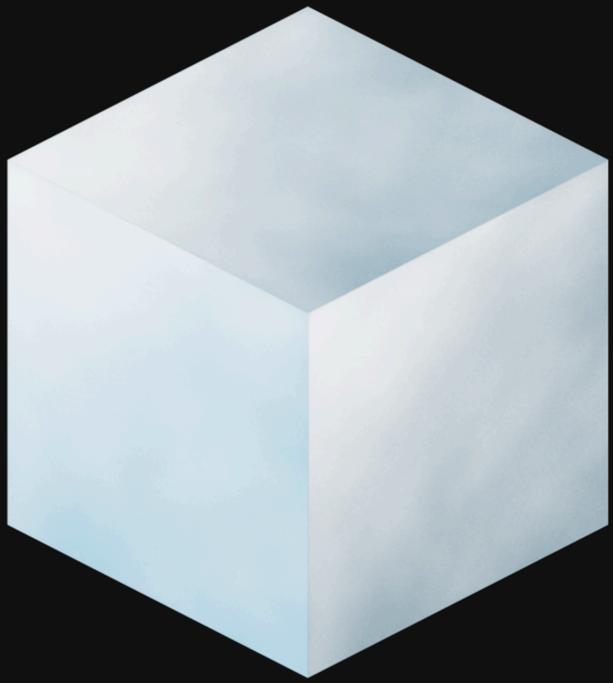


Floating
Along
Dream



夜长梦多，
随梦漂流吧。

概括介绍

- 游戏 / 3
- 团队 / 4

游戏机制

- 点状随机叙事
 - 界面结构 / 6
 - 逻辑内核 / 7

实体手柄

- 内部结构 / 9
- 手柄细节 / 10
- 操作说明 /
 - 手柄版本 / 12
 - 键盘版本 / 13

诗句与关卡设计

- 章节总览 / 17
- 诗句 / 18
- 章节分镜 / 20

目录

概括介绍 游戏

游戏名称：

Floating Along Dream

游戏类型：

梦境/随机叙事/解谜/单人

游戏简短介绍：

Floating Along Dream是一个关于潜意识的梦境模拟器游戏。

探寻梦里的世界，把破碎的记忆串联成线。

在梦境故事里，玩家会以随机的方式去组接想象的碎片。

在单一时间的幻觉里，故事是线性的。

但是只要组接的方式不同，故事的流动方向就会不同。

通过与他人的连接的若即若离，情绪的颜色会感知中渐次叠加。

在拥有720种可能的随机叙事里，谱出独属于你的节奏诗篇吧。

团队介绍

猫头鹰落水

团队名称：

猫头鹰落水

成员&职能：

草莓： 监督 / 策划

Rm： 编程

Jed： 3D美术 / 手柄造型

Ghq： 手柄工程 / 2D美术

Bee： 音乐

团队背景：

我们之中的四个，来自西交利物浦大学。有学工业设计的，计算机的，还有数字媒体艺术的。我们的音乐是南京艺术学院的。

草莓是项目的发起者，因为爱好视觉小说及文字冒险游戏所以想用游戏讲故事。以表达可能性来复刻生活送给她的奇妙感受。

Rm是一个非典型文艺女孩，很喜欢看电影和读书，且非常擅长理科和编程。

Jed，游戏美术/产品设计在读/动画设计师/国际设计周媒体人/球鞋杂志兼职编辑/电台主播（广告位：多栖设计师，欢迎合作。个人网站：www.jedstudio.xyz）

Ghq，1999年生人，人生目标是追求幸福的家庭生活。

Bee是一只蜜蜂。

游戏机制

从骰子的表面随机进入梦境碎片，
体验六个梦境房间里的抽象的解谜故事。

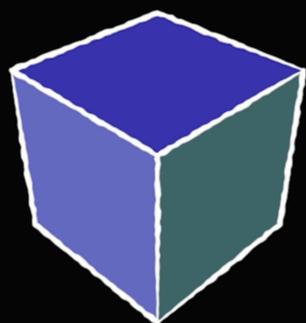
点状 随机 叙事

界面结构

Random narrative

初始界面

由现实进入梦境



梦境第一层

随机方块

一个由正六面体骰子组成的世界集合
每一个面所代表的都是一个梦境房间，共六个
玩家会通过扔骰子的方式来随机进入不同世界
完成一个梦境房间的解密后会回到第一层，再投掷，进入其他的房间，组成不同顺序结构

梦境第二层

梦境房间

随机进入了正方体的一个面之后
会进入一个方形世界的内部。可见的只有三个面
可以通过旋转手中的方形手柄的方式去控制房间的旋转
将人物落在不同的面上，再进入第三层的世界

梦境第三层

解谜墙面

第三层的世界里只有单体物体/空间
操控/打开物体，解决谜题，收集物件
再回到第二层世界，进入其他意象寻找线索



点状 随机 叙事

逻辑内核

一个骰子 六个面 六个故事
可以被类比成六个点
六个点不以固定的线性方式组合
而是以玩家随机投出来的顺序组合
于是故事的构成就有720种可能

玩家在游戏末尾会获得一首诗
诗象征着不同的故事流动方向
诗句拼接的顺序即玩家随机遇到关卡的顺序

fragment narrative

由点连成线再拼成面，
是世界的物理构成方式。
而这一切始于一个点。

一个点如何朝着下一个点奔去，
一个故事如何旋转到下一个故事。
任性的矢量随着时间蔓延向前，
每一次幻觉里的冲动都被选择刻在时间里。
而这痕迹是留在我们的记忆里的。
时间送来一切又冲走一切，
尽管确定的记忆也有是幻觉的可能。

此时此刻，
能量在神经元间流动，
升腾的思维就是我们的幻觉。
每一次旋转的选择都是珍贵的，
请抓住时间里的模糊意象，
谱出属于你的故事节奏吧。

点状随机叙事

为了直觉般的交互，
我们根据游戏设定所做了方形的异形手柄，叫块块。
可以完成 旋转 / 摇晃 / 位移 等动作检定。

实体 手柄

内含组件：

nano芯片

陀螺仪

旋转编码器

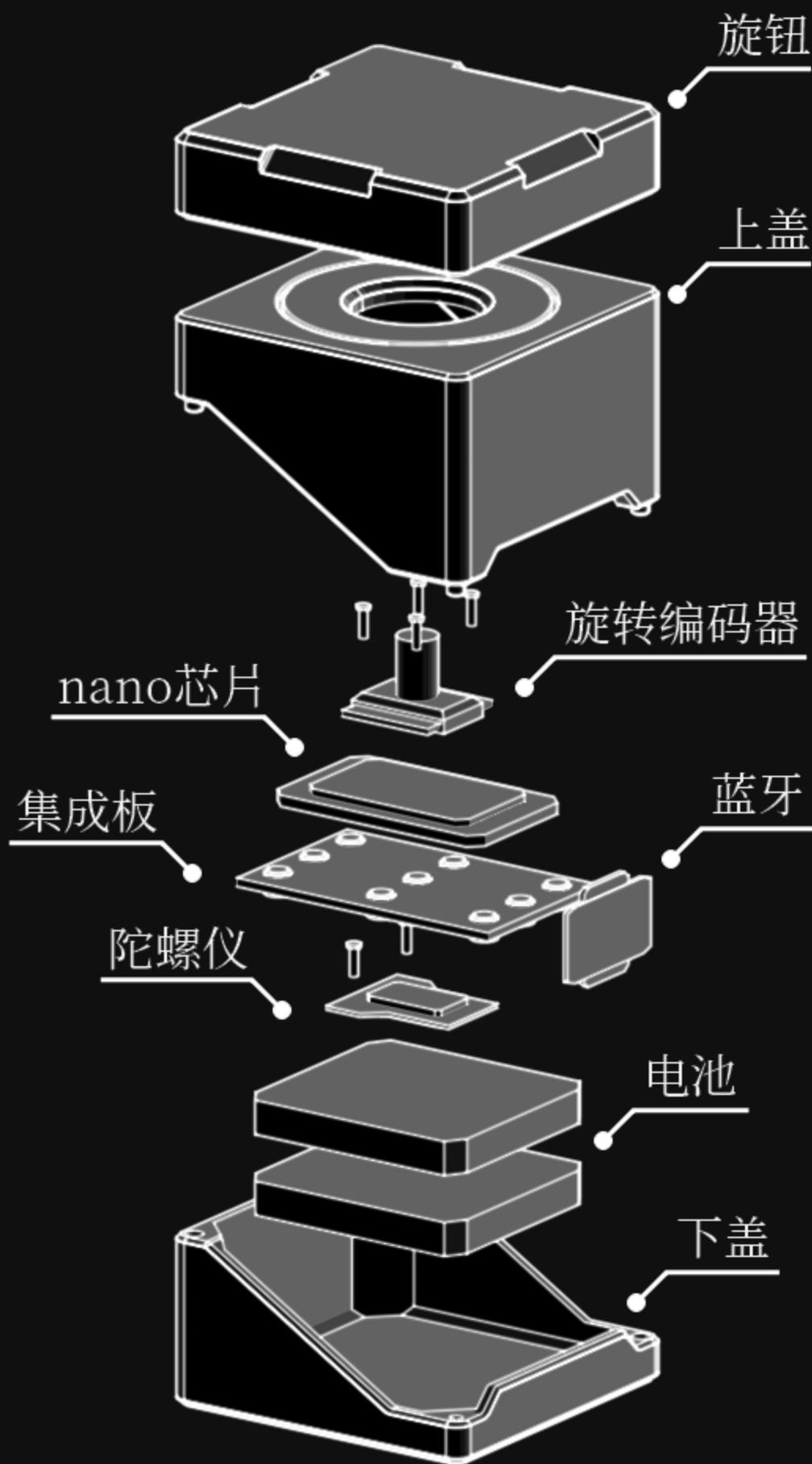
震动模块

蓝牙

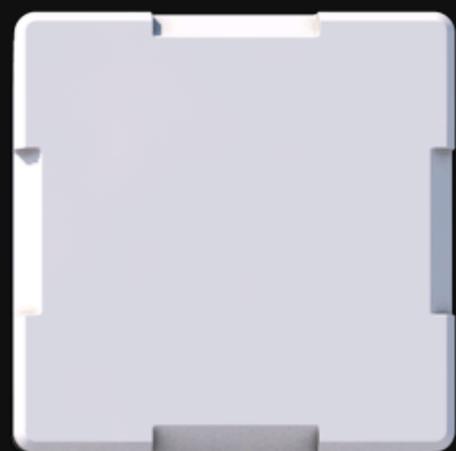
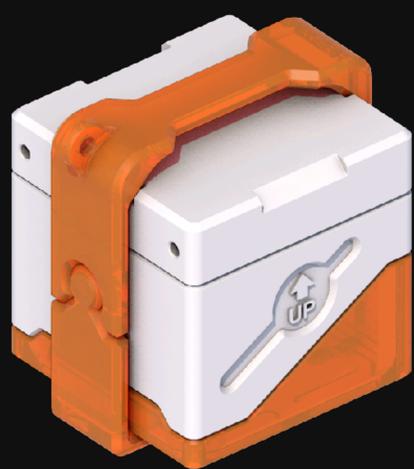
电池

实体手柄

块块的内部结构



手柄细节



操作说明

手柄版本

1/ 骰子界面

摇晃

2/ 梦境房间

翻转房间：上/下/左/右倾斜

潜入地面：双击按钮

3/ 解谜墙面

移动鼠标：上/下/左/右倾斜

触发界面：单击

使用道具：单击



操作说明

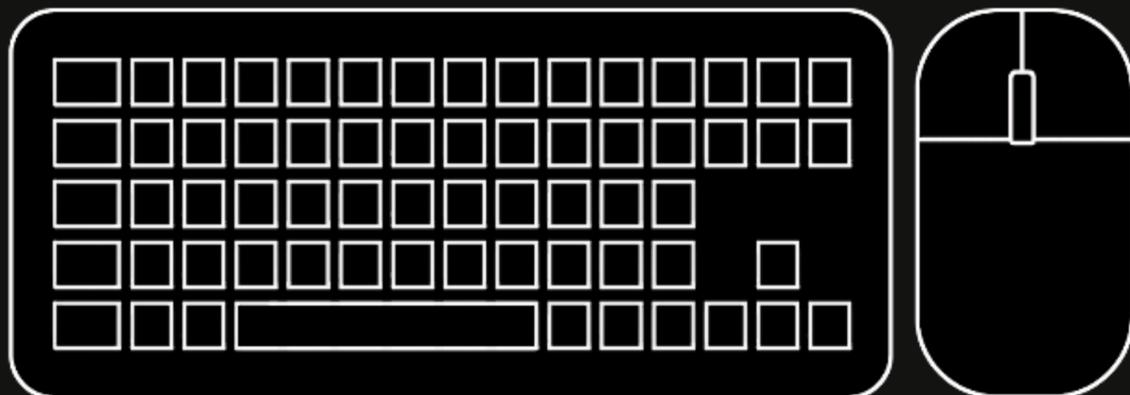
键鼠版本

1/ 骰子界面
空格投掷骰子

2/ 梦境房间
转动房间：W/A/S/D
潜入地面：空格

3/ 解谜墙面
触发界面：单击/拖动
使用道具：单击+拖动

4/ 设置界面
按下ESC进入



*可能出现多次操作ESC之后会出现游戏道具无法使用的情况

*如果按了道具之后发现不能使用空格了，可以按一下黑色区域

诗句
与
关卡设计



如果还未体验本游戏，
后半部分涉及剧透以及解谜答案，
为了您的游戏体验，请先游玩，再阅读。

梦境宛如某种化学溶液，
诞生了那些在混乱里跳舞的意象。

章节

Unsatisfied with/ 欲望的空腹感

红色/一张嘴巴

Falling in / 拥抱与填充

橙色/一具躯体

Chasing after / 追逐与凝视

黄色/一只眼睛

Looking for / 寻找

绿色/一只眼睛

Alienated from/ 记忆剥离

青色/一颗心脏

Listening up/ 被洞悉的愿望

紫色/一个耳朵

“星星们终会蒸腾成明日朝雾，吞咽着甜美也无法消融痛苦。”

“温度在节奏一致时轻轻涌起，温柔的浪花会完整掩埋虚无。”

“凝视越过凹凸透镜展开双手，用引力遥远地拥抱梦想星球。”

“时钟里的答案埋在月球背面，觉知荒原里流淌出温暖眼泪。”

“时间淹没又托起了海底证据，化为玫瑰的记忆仍附在原地。”

“过去的门私心藏着秘密钥匙，音符漂浮转动解开情绪谜底。”

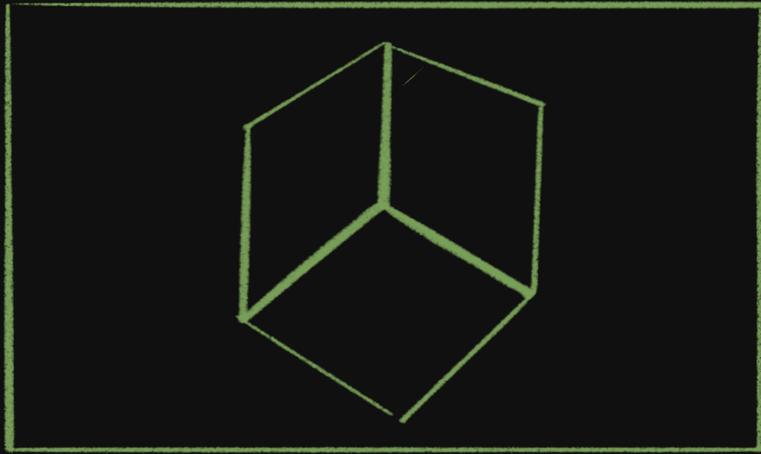
诗句

让梦境旋转到脚下，
站立在梦境表面即可选择潜入内部。
要知道，梦之间都是相互联系着的。

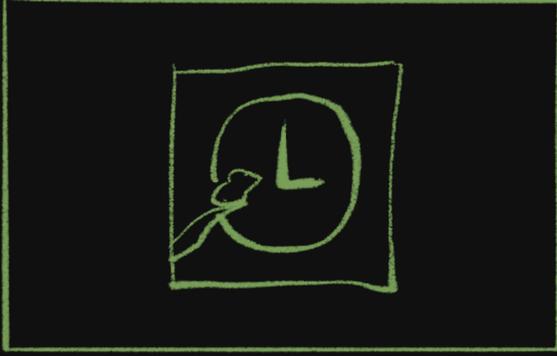
Looking for

寻找

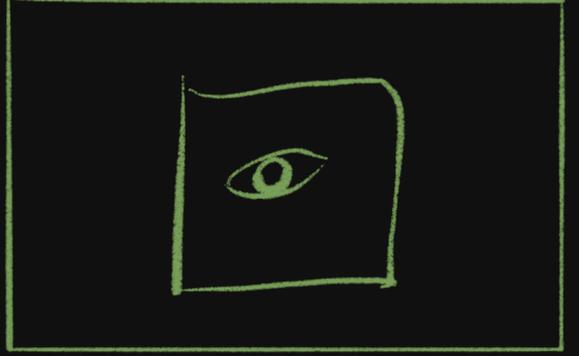
时间里的答案埋在月球背面，
觉知荒原里流淌出温暖眼泪。



现在是黄昏
现在好像不能做什么

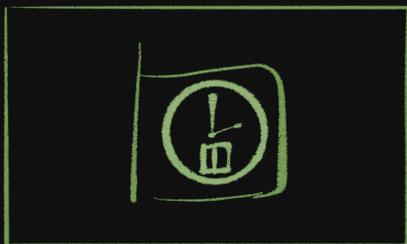


这里有一个时钟



这是一个眼睛的石膏
现在好像不能做什么

时间好像停滞了。
晚上好。



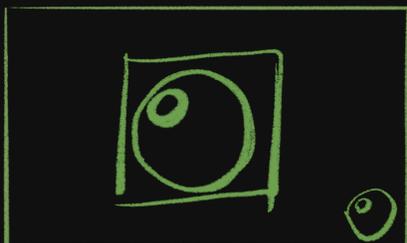
1/
顺时针旋转时针。

现在是晚上



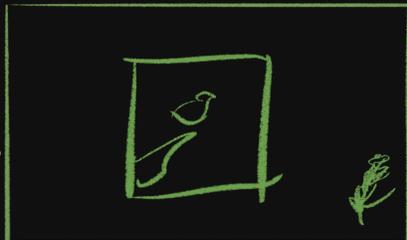
2/
天空变成了晚上。

“这是天空的眼球。”



3/
旋转y轴。月亮的背面是眼球。

这只鸟眼睛空空的。



4/
眼珠安进鸟。

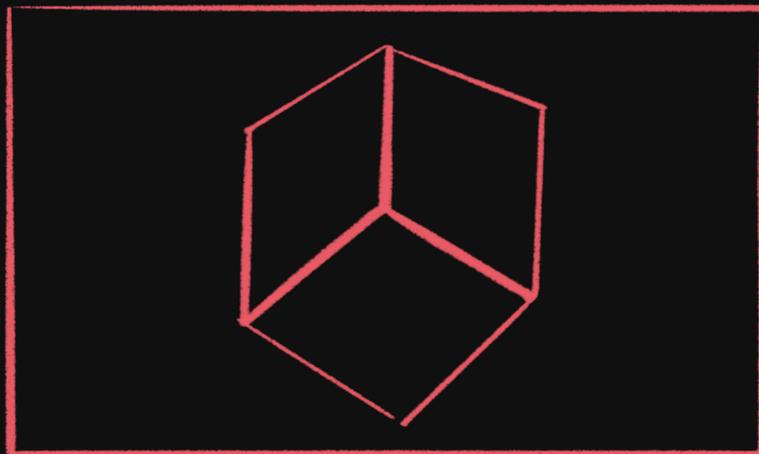
“尽管飞走了，但他给你留下了羽毛。”



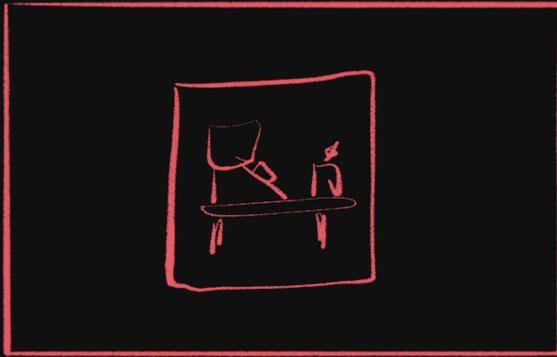
5/
拿羽毛挠动眼睛。
眼睛里流出泪水。淹没画框。

Unsatisfied With 欲望的空腹感

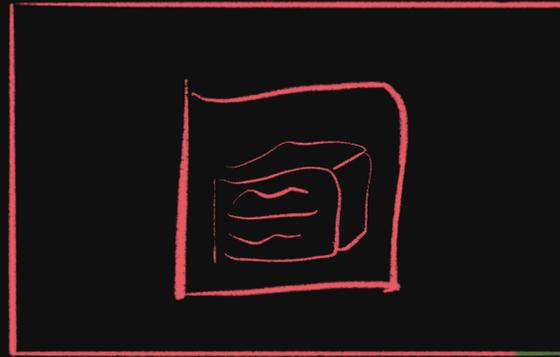
星星们终会蒸腾成明日朝雾，吞咽着甜美也无法消融痛苦。



这是一个有生命的大脑



这里有一个榨取机器和一个吸管



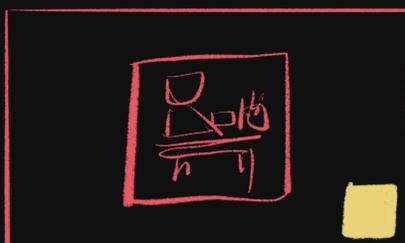
这是一个没有生命的石膏嘴唇

“这是一颗星星。”



1/
摇动大脑，然后大脑会发昏冒出星星

“这是星星的味觉方块。”



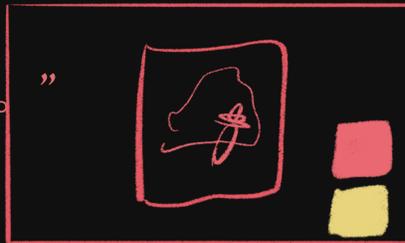
2/
将星星放入榨汁机中，获取味觉方块

“这是一个吸管工具。”



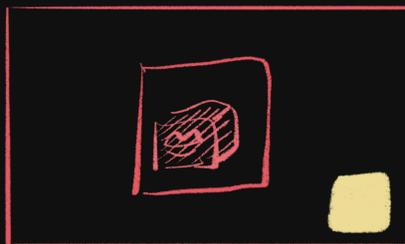
3/
拿到滴管

“这是一个有生命力的颜色方块。”

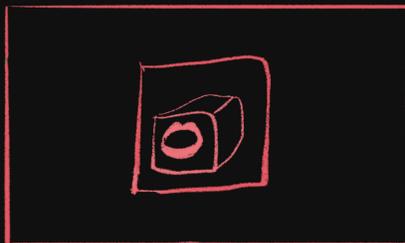


4/
拿吸管工具吸取大脑的颜色

这个雕塑好像活过来了。



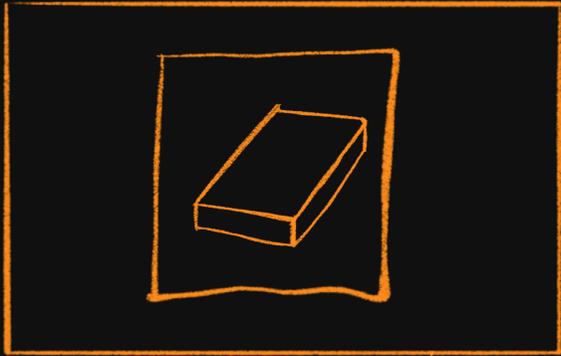
5/
把颜色方块给嘴唇雕塑



6/
把星星味觉方块给嘴唇

Falling in 拥抱与填充

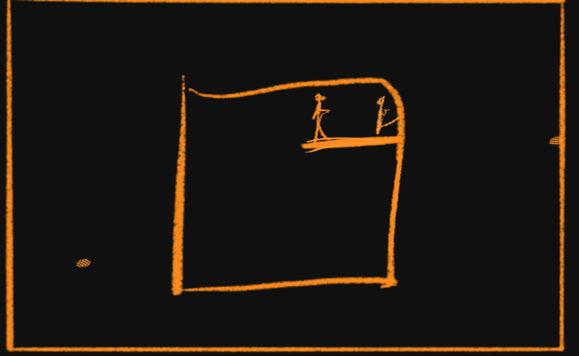
温度在节奏一致时轻轻涌起，
温柔的浪花会完整掩埋虚无。



这是一本书

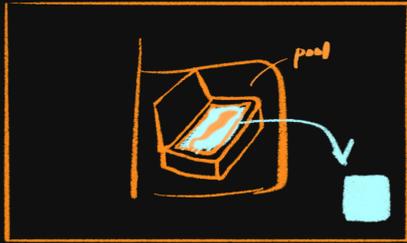


这里有两盏灯
这两盏灯之间有什么关系呢？



这是一个女孩
水池里是空的

“这是一个水质方块。”



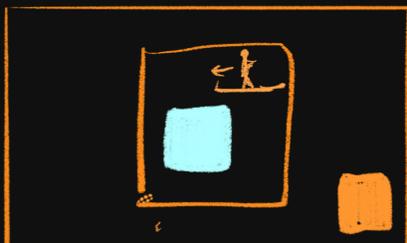
1/
打开书本，里面是游泳池

“这是一个温度方块。”



2/
跟随节奏同步闪烁灯光，

她为什么还不愿意跳下去？



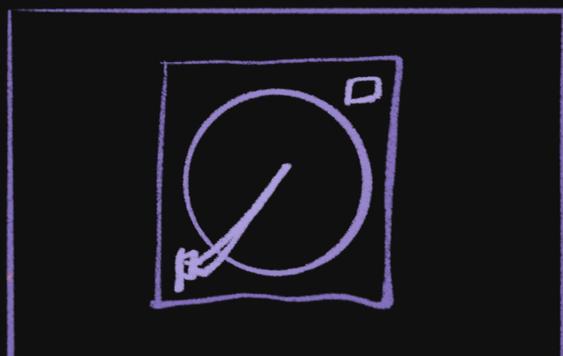
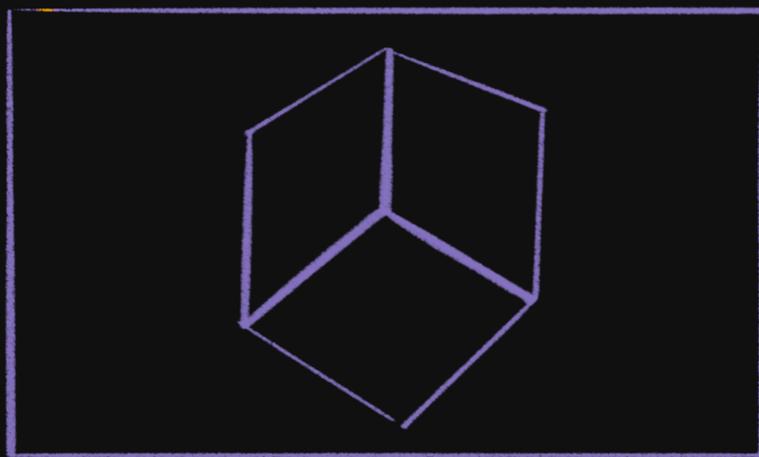
3/
把水质方块放到小人的脚下
小人试探了一下，走到了跳板前部。



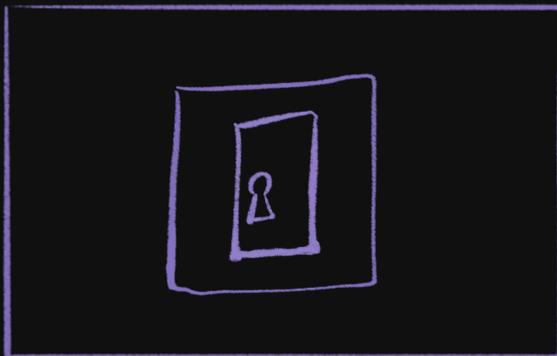
4/
把温度方块放进水质方块，
小人纵身一跃跳下去了。

Listening up 被洞悉的愿望

过去的门私心藏着秘密钥匙，
音符漂浮转动解开情绪谜底。



“这个黑胶机看起来可以用。”

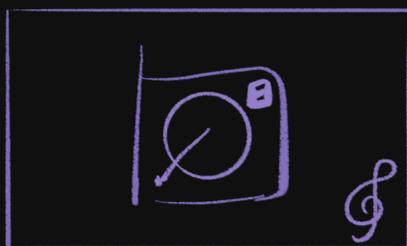


“这扇门好像被卡住了。”

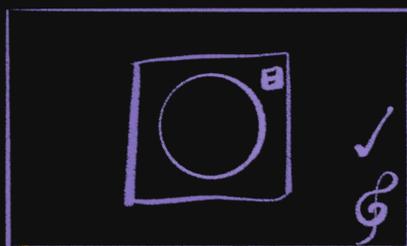


“这个女孩上锁了。”

“这是一个音符”



1/
打开黑胶机开关，收集音符

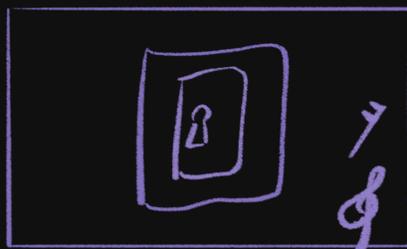


2/
然后唱针断掉了。
取下唱针。



3/
拿唱针去撬锁。

“这是半截钥匙。”



4/
撬出来了半节钥匙。

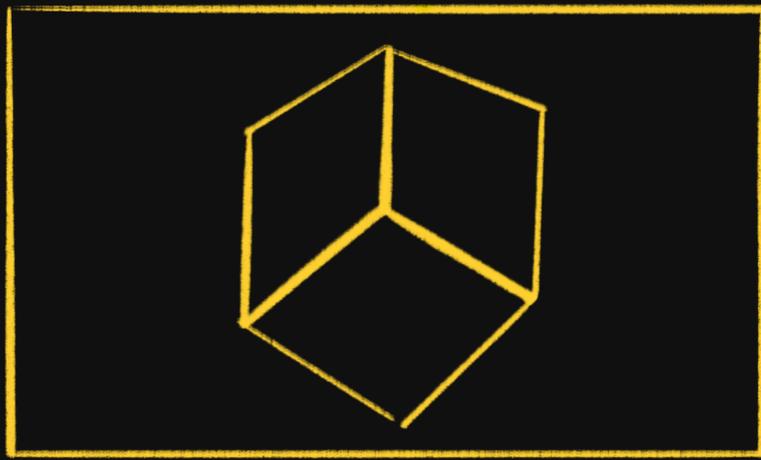
现在没办法转动钥匙。



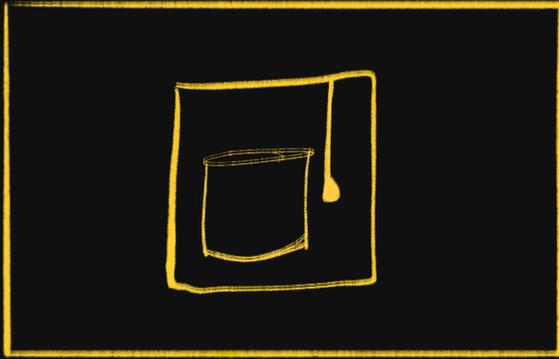
5/
把半截钥匙塞进耳朵处的锁孔。
会有一小节留出来。
可以把音符镶嵌上去作为钥匙柄。

Chasing after 追逐与凝视

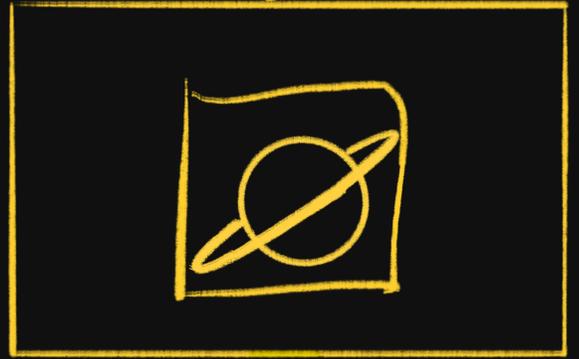
凝视越过凹凸透镜展开双手，
用引力遥远地拥抱梦想星球。



“这是一个胶卷相机。”



“这里装着显影液。”



“有个星球在这里。”



1/
转到背面



2/
进入取景器

“这是一张未冲洗的胶片。”

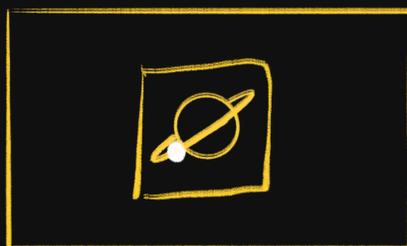


3/
不断放大，然后按快门

现在可以冲洗胶卷了



4/
拉一下灯，房间变红，可以冲洗
把胶卷放入烧杯中，显影，拿眼球

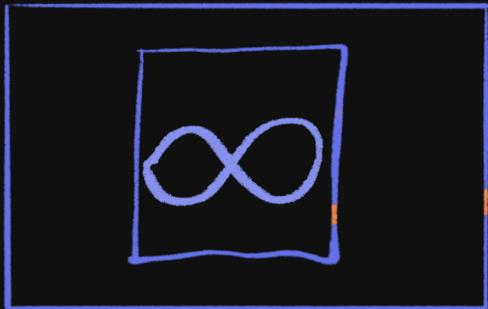
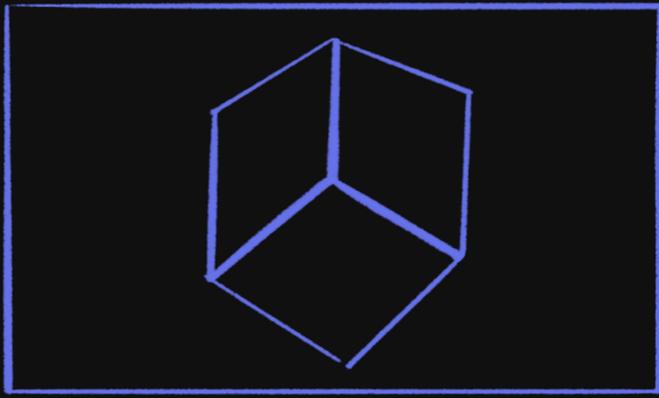


5/
把眼球靠近星球。
眼球成为了星球的卫星。

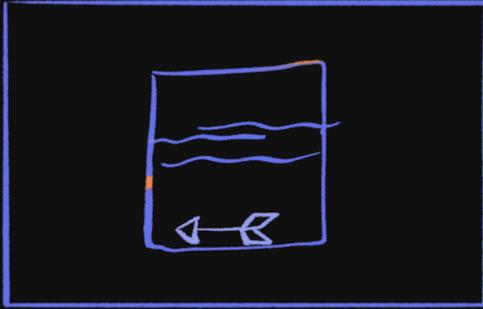
时间淹没又托起了海底证据，
化为玫瑰的记忆仍附在原地。

记忆剥离

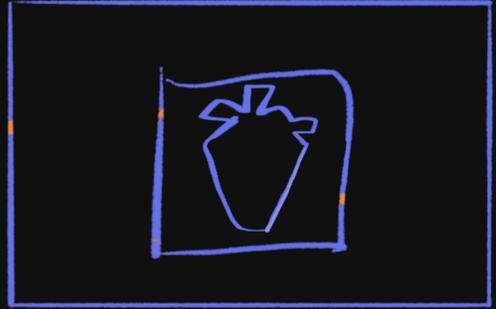
Alienate From



这是好像一个符号。



箭沉在水底。

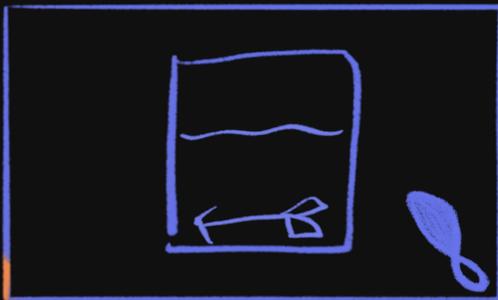


这是一个心脏？

“原来符号可以变成小鱼。”

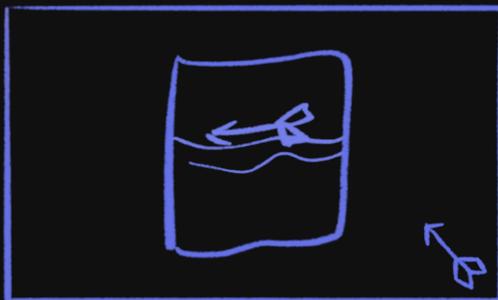


1/
移动符号中点可以获得一条鱼
“原来符号可以变成小鱼。”

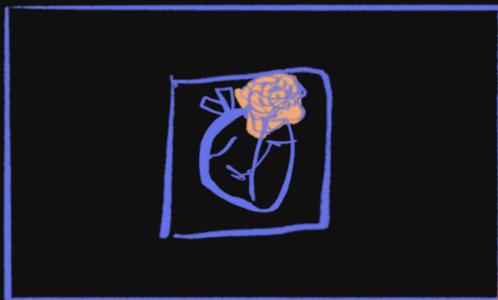


2/
把鱼放进水池中

“小鱼帮你捞上了那支箭。”



3/
鱼可以把箭送给你



4/
把箭插入心脏。
箭长成一朵玫瑰。