



概念艺术册

中华人民共和国·简体中文

Copyright 2017 © Dan Salvato LLC. All Rights Reserved.

Unauthorized copying or distribution is prohibited.



大家好，我是 Dan Salvato. 我要在此对所有购买了心跳文学部官方电子版周边的玩家表示由衷地感谢！你的支持对我们来说意义重大 – 非常感谢，我们会继续制作游戏的！

这本概念艺术册会带你走进游戏制作的幕后。如果你想要自己制作游戏，或者仅仅只是对心跳文学部很感兴趣，那么希望这本概念艺术册能给你带来意想不到的资讯！

起始

心跳文学部最初是从2015年开始策划的。

当时我已经朝思暮想做视觉小说

(GALGAME) 几个月了。当我和我的朋友 Corey 在大学园区里玩的时候，我告诉了我脑子里的一个想法。这个想法便是做一十分普通的，与其他任何GAL都毫无不同的视觉小说 - 但是我后来发现刻意地营造可爱却会让这个设定变得异常诡异。所以我就换了个设想，我把设定变成了这个游戏随着进度的推进，游戏系统和人物行为会慢慢地崩坏，知道你发现其实是一个邪恶的角色在操控一切。



心跳文学部LOGO的最初设计，它的颜色更鲜明且没有外围的一个圈。但是被同事因为奶子(?)的笑话给否决了。

实际上，我并没有把设定和概念完善很多。我当时只是被《梦日记》和《Eversion》中的“恐怖谷”启发了很多，Corey觉得这个想法很不错，于是他最终选择和我站在一起，即使我当时已经把另一个游戏坑挖的很深了。

一年过去了，而我仍然在做其他游戏，尤其是和我的朋友Masha一起，她异常活跃地在做场景衔接和保证故事连续性。因为一次特别的机遇，我说出了我脑中小游戏的设定 - 这让她非常感兴趣。我们都希望视觉小说有一些新意而不是日复一日的恋爱小黄油，所以我们都觉得要是做一部，嘲笑这些套路的游戏会很有趣。Masha是最初让我在这款游戏上开工的人。

遇见社团！

托了泛日系角色的套路的福，我设计角色并没有用太长时间，可是在文本角度上改进她们却相对有难度。我们的目标就是把前期游戏伪装成一个很烂的Galgame，但是又把角色塑造地鲜明一点以保持游戏的有趣性。

为了达到模仿泛日系的目的，想着用一些日本名字来为角色命名。我觉得这对于那些使劲学泛日系的西方Galgame来说是个天大的讽刺 - 日本动漫对西方的视觉小说冲击特别大，但是那些作者却不了解日本文化导致了他们写的视觉小说中的日本文化不准确甚至很搞笑。

我选择了“夏树”和“优里”来作为傲娇和御姐的名字，然后是“沙世里”（Sayori），这个名字我自创的，它取自“小百合”（Sayuri）和“沙织”之间，我至今都不知道这个名字是不是正规的日文名。最后，“莫妮卡”（Monika）直接就是一个带“K”的英文名字来充当日系名字。除了让莫妮卡听起来像是一个有烂大街的名字少女，同时也暗示了她并不属于这个游戏。

设定！高一的少女，自大又自我中心

她试图想要把自己置于其他人之上却发现其他人因为她说话太多而没把她当回事

然后是高三的少女，成熟又爱读书，但被调侃会害羞。她总是能通过白纸黑字描写出自己的想法却能在行间体会出她那害羞的心里。

然后第三个少女是个大傲娇，她总是很天真幼稚但是对大家都很好，也乐于帮助。她喜欢轻松和简单的事（和男生一起上社团对她来说就像眨眼一样悠闲）

虽然我觉得把傲娇做成大疯子挺好的，但是我还是觉得把那个聪明智慧又受欢迎的御姐作为大疯子比较好。

我还想写死那傲娇 :)

premise of the game

但我还是觉得把那会说“大家都快乐就好”的那少女写死最让人不知所错的了。

特别是让她自杀！

老子不是设计师！

所以如果我要创造角色的话，我必须上网用那些“一键设计冻鳗少女”之类的网站。所以我就用其中一个网站做了以下四个角色



其实我在前期的开发一直用的就是这四个立绘，但是到设计后期因为种种原因我发现这四个立绘完全不够用，所以只好去弄些真的泛日系立绘，然后就发现我其实也是个艺术家。

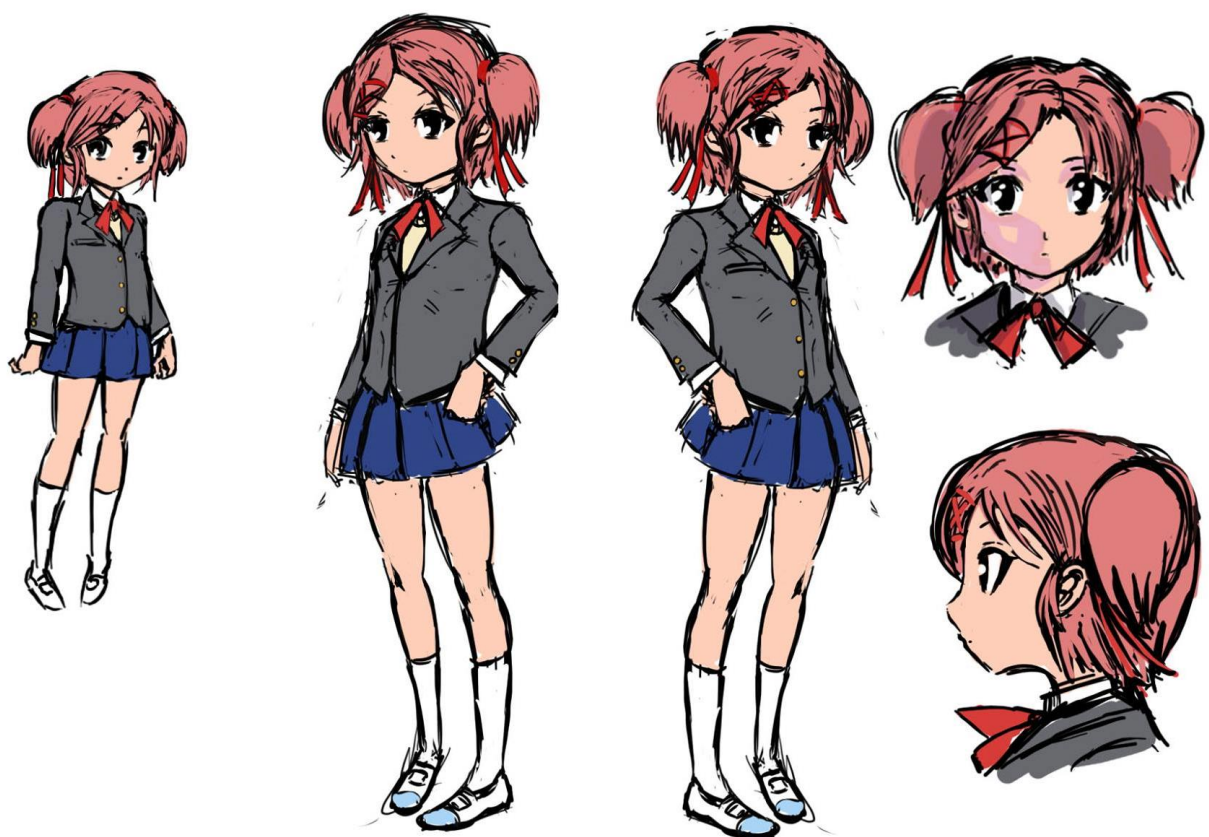
Dave是设计师

Dave是我大学中的好基友，在我跟他说明了游戏的设定和概念之后他表示很感兴趣，然后几个星期后我拿了游戏中的故事，LOGO还有主题曲的进度给他看。他看完之后直接拿起板子开始画

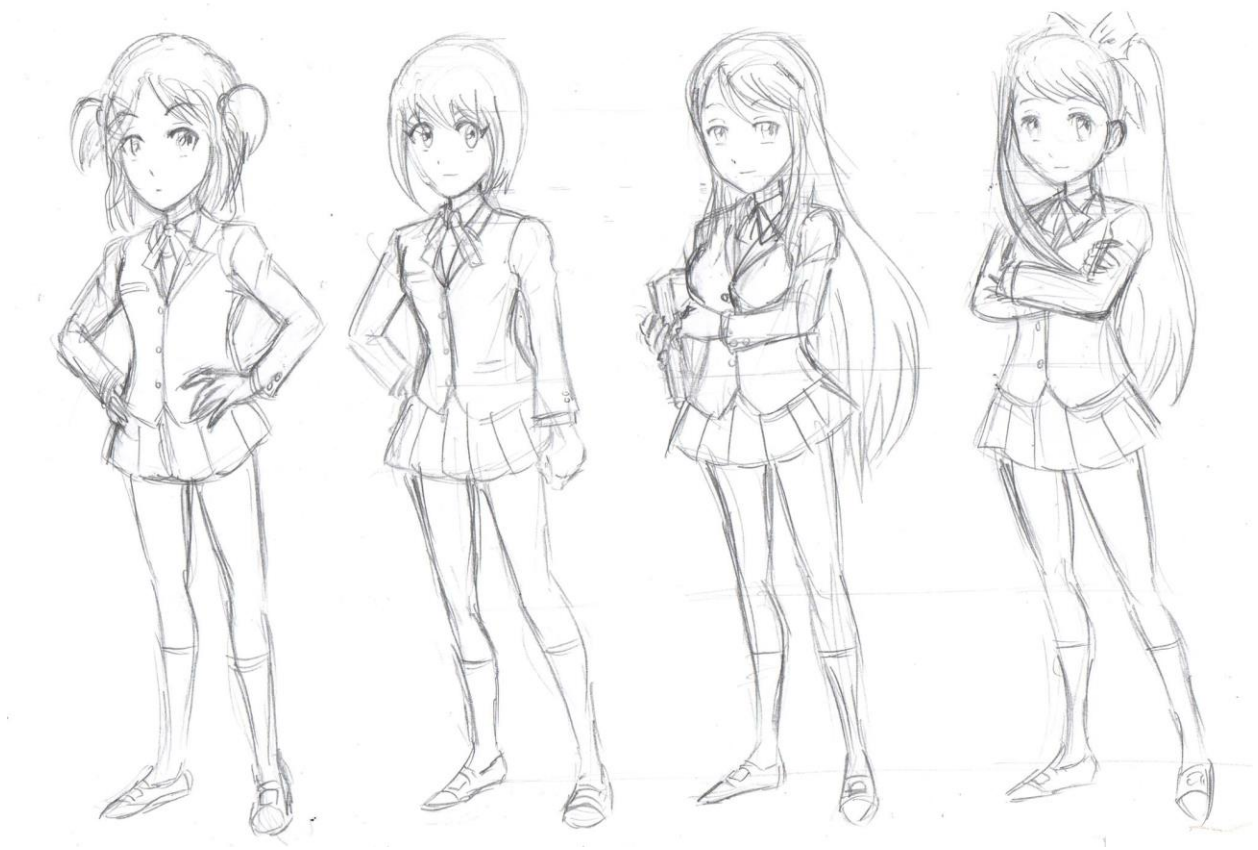


我们从学校制服开始。眨眼间，Dave就已经弄出了一支"少女军团"了，上图最右边的制服熟悉吗？我们采用了它，只不过把裙子换成了蓝色。

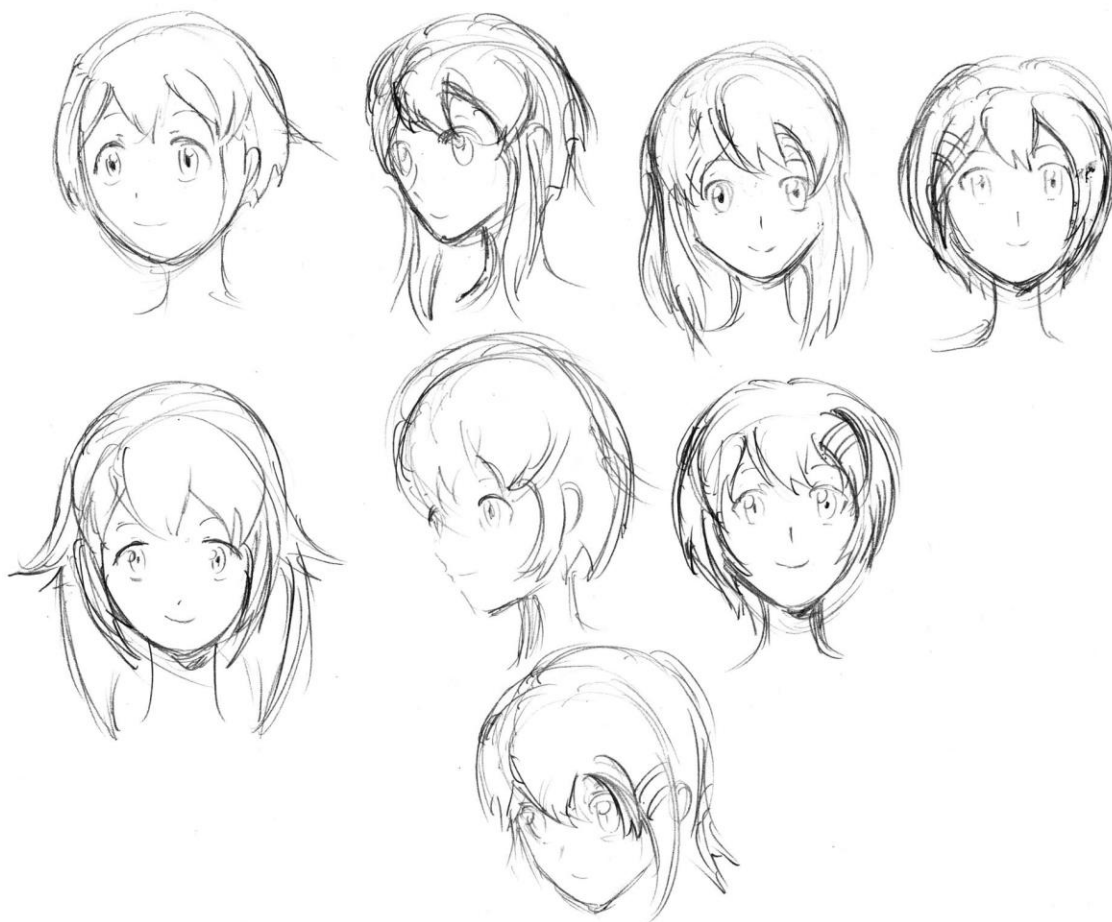
随着制服的完工，我们也是时候完成角色设计了。



夏树的概念图。虽然与游戏中的风格截然不同，但是与成品非常相似了不是



一个全体成员的草图，我并没有给出任何角色的身高设定，所以她们就长得一样高XD。我告诉Dave说优里和莫妮卡很可以，但是沙世里和夏树的头发和其他属性需要调整。



这里有一些有关沙世里发型的概念图（Dave在角色概念设计上真的好棒棒哦）。我非常肯定地告诉Dave要短发版本，但是这总是能让人看到更多种类，或许在高中之前，沙世里一直是长发？但是上高中了就觉得麻烦于是就剪掉了？

以下为游戏原台词：

"I can never wake up early enough to get my hair right... Also, shorter hair looks more mature!!"

"我一直起的不够早来梳理我的头发...而且，短发让我看起来更成熟!!"

"Now you're just trying to justify your laziness..."

"你又在给你的懒惰找理由了..."



看，这就是！当然，后续制作的时候她的头发稍稍地变长了一点，所以头发也垂下来了一点。这肯定是刚剪完头发的样子。XD

这个是Dave画的莫妮卡的彩色插画，有没有感觉这个马尾有点神奇，这在后来被调整了。

除开那个，画风真的可以让一个角色给人的感觉完全不一样呢！Dave总是喜欢90年代和千禧年早期的日系风格，你也可以从这个插画上看出来。

Dave现在在给Sekai Project做翻译
(Sekai Project是做++猫的工作室)

Dave的Twitter: [@shinhoroko](https://twitter.com/shinhoroko)



Kagefumi

Dave之后，一个叫Kagefumi的画师也参与了几个月的制作，她为我们的角色做了决定性的定型。她原本要画整个游戏的CG和立绘，可是因为个人原因她选择了退出。至今我仍然很佩服她的化作，我也为她能制作一部分我的游戏而感到自豪。





Fumi画的优里，沙世里和夏树的初稿。再说一下我根本没要求身高，所以她们看起来都一样高

同时我觉得这个版本的优里真的太棒了，又矜持又成熟。



这个是早期的莫妮卡立绘。我还记得我希望某个角色能有更高的丝袜。我原本认为优里不错，但是后来发现玩家并不能把太多注意力放在她身上。所以莫妮卡 - 游戏中的关键人物便成为了首选。



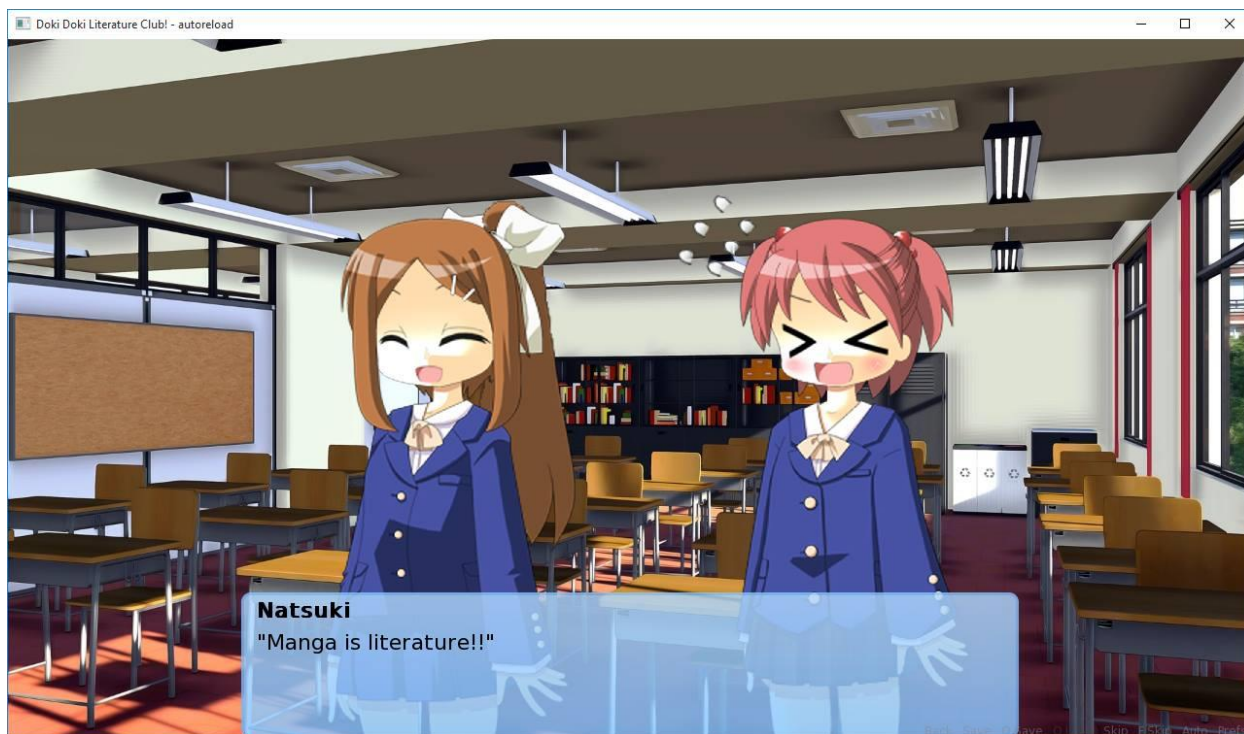
这是Fumi完成的初稿・我依然很喜欢

Fumi的Twitter: [@kagefumis](https://twitter.com/kagefumis)

最终立绘

Satchely进入项目之后立绘定型就变得十分得快。我先让她画了所有游戏中用到的动作，来替换所有原本游戏中的立绘。





这是前期游戏立绘和后期的立绘雏形，怎么样？是不是进步很大？当然，这个版本的UI还没有调整。不过在脚本和场景还没做完的时候你也没法专注地做UI。

我非常用心地做了游戏中的“姿势”系统。我给每个角色都设计了三个姿势：普通的姿势，举手的姿势，和一个特定的姿势。举手的姿势可被分开，然后拼成四个不同的姿势，组合可以是：AA·AB·BA·BB。然后这些组合的姿势会被细化，然后转变成符合角色属性的姿势。

把这些加进游戏里有一点麻烦，把一些精细的图片分成两半，并在游戏里合起来。这样，我就可以组合成各种不同的姿势了。

以下是一个组合的例子：



挺有意思的不是么？这个方法非常有效，直到我们添加了脸部表情。。。

这是我在做场景布置的时候用的表情对照表。每个表情都被贴上了英文字母的标签，这样用起来会更方便。包括表情“Y”，即使它不在列表中。沙世里有25种不同的表情，加上动作组合，你能算算有多少种不同的组合吗？

答案是100个！ - 4个身体姿势组合乘25个表情组合。现在你终于可以明白做一整套立绘有多么复杂了吧！它不仅会吃掉你无数的硬盘内存，而且在做动作的小细节时那是相当的繁琐和痛苦，我都不愿意想它。

夏树是个例外 - 她有兩種不同的头部（正面和侧面），正侧脸都能可以接上普通和举手的姿势。但正因如此，她的立绘组合总计有155个。怎么样？装逼是不是也需要代价？



背景

设计背景其实是相对简单的过程。我会给Velinquent提供一堆参考图，然后他把这些图片制成3D场景以作为最终角度决定之前的临时参考。它们大概长这样：



当场景被选定之后，我们会把渲染放进Photoshop，然后描并画出2D的插画。那些你在游戏中看到的漂亮的背景就是完成品。Velinquent对于角度和光影非常在行，他保证了每个角色都能自然地融入到背景里。



这是早期的社团教室，即使它够漂亮，却在游戏中不够明亮。

总结

是时候做个总结了！很遗憾我不能带你领略整个游戏的制作过程，但是这个设计集为你呈现了一些设计和制作的时候的一些有趣的要素。

对于能够与那么多人们一起参加心跳文学部的制作我感到由衷的自豪。我一直敬仰画师们，并且我想让这些画师们得到一些应有的关注。

如果你是一个画师或游戏制作者，我非常希望能够看一下你在为什么项目而奋斗，所以不要羞于私信我的Twitter：[@dansalvato](https://twitter.com/dansalvato)

感谢你对于文学部的帮助与贡献，我总是在为新东西努力，所以我希望我们能在以后哪天再次相见！

Dan