|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 《冥冥之中》策划第一次讨论 | | | |
| **参与**  **人员** | 智恒，云策划，米袋，子姬 | **讨论时间** | 2020年1月18日22点~23点 |
| **讨论内容** | 初步剧情修改，玩法确定，整体流程框架 | | |
| **讨论目的** | 确定游戏大体框架，为1月20日制定制作流程表服务 | | |
| **讨论结 果** | **1，由米袋在1月20前制定最初的制作流程表**  **2，游戏框架**  **游戏名词**：冥冥之中（in the unseen world）  **玩法，风格，画风**：参考《地狱边缘》（大小比例也同参考）    **剧情**：七月十五中元节当日晚，扇扇因思念奶奶在梦中进入冥界，沿着布满谜团的小道，踏上了寻找奶奶的路程。  **矛盾点**：扇扇（/妈妈小时候）-对比-现在的妈妈  天真注重感情的小女孩和妈妈小时候特别像，而妈妈随着成长和社会现实的压力变得不再重视情感的纽带，以至于不再祭拜祖先长辈。  **游戏流程**： 开场动画/文字剧情（交代故事的起因）  ⬇  在冥界中的“家”门口醒来（**？**此处缺少一个解释引导小女孩去向的剧情设定）  ⬇  拿上家门口的灯笼  ⬇  解谜互动（整个过程暗示着妈妈小时候的成长由天真到现实）  ⬇  完成解谜达成最终目的：与奶奶相见  ⬇  结尾动画（从与奶奶相见处回家，整个过程天空渐渐变亮，此时播放制作人员名单） | | |