

《信使》策划案

游戏基本信息

类型：2D 闯关

运行平台：window

玩法概括：

在底部设置有一层会不断上升的黑洞，它会吞噬可以行走的地面以及所有的一切。因此玩家需要操控主角在规定时间内到达顶端信箱的位置将信送出，中途可以进行道具互动更快地完成关卡。

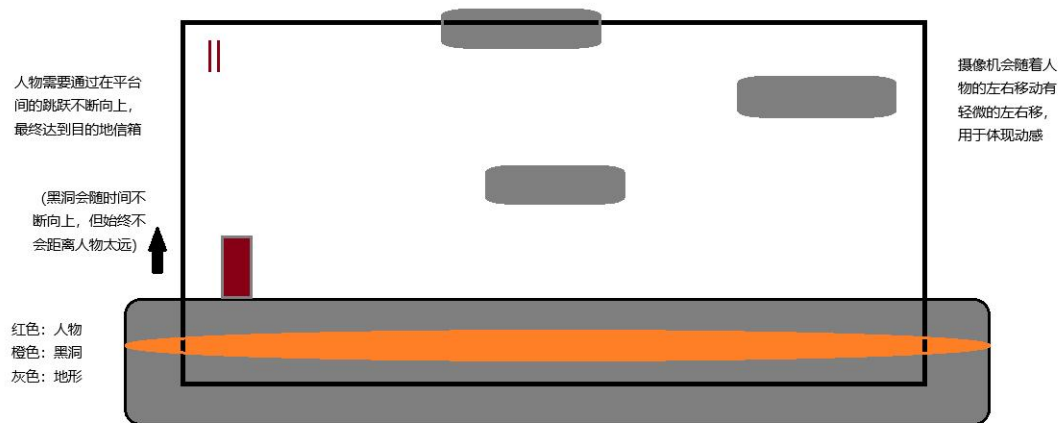
（有点类似小时候玩过的《是 xx 就下一百层》的小游戏，但是这个是向上版本的）

系统实现

按键：

- | | |
|-----|---|
| A | 向左移动（希望 A/D 连续点按两次可以进入加速状态，中途无加速度，直接到达更高速度） |
| D | 向右移动 |
| J | 向前进行空间跃迁（即冲刺，视觉效果上是通过虫洞瞬间移动，有 CD？） |
| K | 跳跃（可二段跳） |
| U | 场景特殊互动 |
| ESC | 设置界面/退出 |

核心玩法及布局



信使通过在平台间的不断快速移动，躲避下方时间管理局派来的追捕者“黑洞”。在上到指定层数后，将信投入时空信箱并进入虫洞传送门去到另一个世界见证另一段故事。

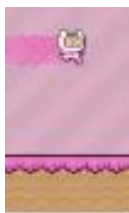
我们希望用灵活组合的移动方式在平台上穿梭可以带给玩家操作上的舒适反馈。通过不同风格的关卡美术设计也能带给玩家“穿梭于不同世界”的感受。同时借助“黑洞”这一设计，给予玩家紧迫感，让玩家游玩关卡时更具有目的性。

美术风格

人物：类空洞骑士、光遇的斗篷挎包像素小人

参考：





游戏内效果 belike:

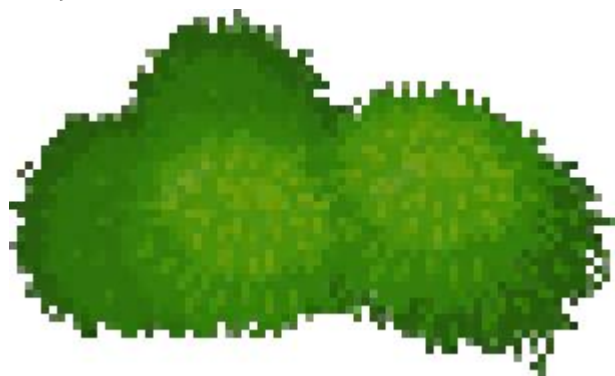
关卡 1：花与叶

信灵感来源：彼岸花的花与叶永不相见。——“君生我未生，我生君已老。”

以一颗参天大树为背景做往上层次递进，底部绿荫繁茂，顶部花开红艳。平台以草团与树枝构成

（额外内容想法：可对藤蔓节点进行特殊互动，用钩索更快的上升）

参考：



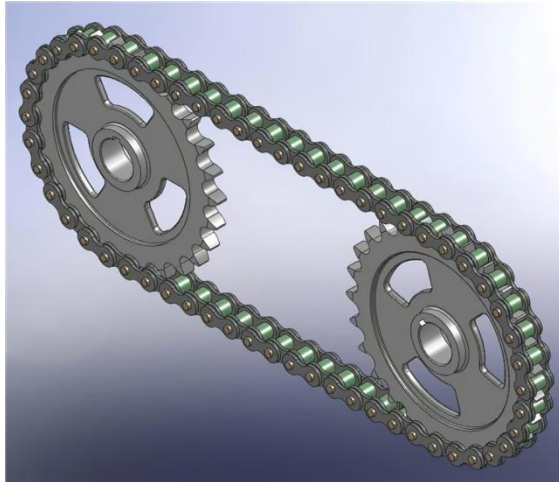
关卡 2：螺纹与齿轮

灵感来源：为了让大的机器能够互相啮合工作，他们都是固定自己未来轨迹的匠人。

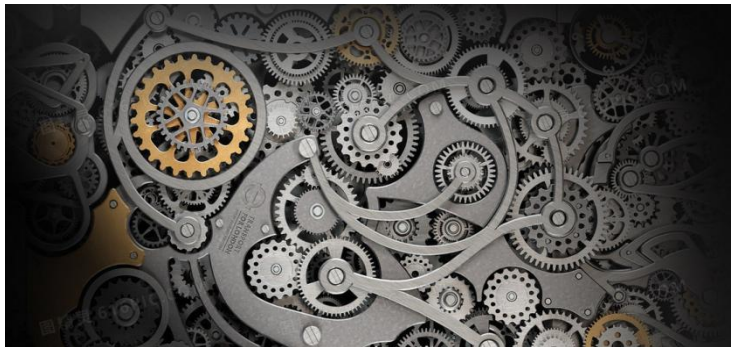
背景是一台大的机器内部透视图，下面是齿轮，上面是螺丝螺纹。

平台用链条和齿轮构成（类似坦克的履带或者自行车链条那样？）

平台参考：



背景参考：



（额外内容想法：可对一些特殊平台的操作杆进行互动，平台会带着人物上升）

.....

故事背景

Fake: 玩家将扮演一名信使，派发那些被寄到时空信箱中的信件。同时发挥自己的智慧逃脱时空管理局的“黑洞”的追捕。

Real: 玩家所操控的主角是一名被诊断为有妄想症的儿童，因为父母早逝被寄养在叔叔家中。他能看到会说话的花与叶，透过火车这台巨大的工业机器看到内部的齿轮构造等等。

对于儿童来说这本只是一个天马行空毫无顾忌的狂想世界，但来自家庭的高压与暴力和对爱最本质的期待让他逐渐分不清狂想世界与现实的界限，他开始封闭自己，他仿佛真的听到了万物的声音。

与此同时他被送入了精神病院。

某天，他偷偷服下了大剂量的安眠药，想要永远逃避这个喧闹的世界。

养父母不想花更多的钱去抢救

“但是有个人不想就这么放弃你

你的主治医生，她就是你最后那场盛大幻象中一直追赶你的‘黑洞’。”

这也是一场你对你自己逐渐修补的旅程

游戏流程

你睁眼，还在疑惑自己身处何处的时候，一个声音突然传来：“你是新来的【信使】对吧，别发呆了，你身后的追兵就要来了。”（邮局的信使引导者，也是你内心的自我）

她教你如何移动，进行跃迁。（新手引导）

“还记得你来这的任务吗，把那封信送到它该去的人的手上。”委托你把信送到某个信箱中（从剧情过渡到关卡）

【以上完成主体部分再做补充】

-进行关卡-

【CG：场景切换到过去（怀旧滤镜），可操纵角色为收信人，打开信箱阅读信后，做出反应

（信件展开，玩家可以看到内容）

回到信使所在的时空节点

“……”

“这是什么”主角在信箱中找到了另一封信，看起来它并不属于这里。

“黑洞还在不断上升，在她马上要触碰到主角前，主角被虫洞吸走（进入第二关）】

（【】中暂时无法实现就直接做个可交互的东西直接传送进第二关即可）

巴拉巴拉巴拉……（以下省略其他关卡剧情）

END

游戏设定来源灵感词：

战火纷飞的各种风格的时空中

送信

信使

漂泊之人

治愈

壁垒与牢笼

飘摇的丝绸

土地的记忆碎片

时空

温度颜色

兵戈与血

穿越峡谷

爱与童心

家庭暴力

海德格尔说过：“一个对于自己生命的形成、处境、病衰都是无法控制的，唯一能控制的，就是如何用结束自己的生命。”

盛大逃亡

梦境