

Colors

2017 年 10 月 22 日

前言

游戏定位

1. Colors 是一款带有解谜因素的 2D 冒险游戏，其核心在于黑白的世界会随着推进而出现其他颜色。
2. Colors 的定位是用心制作的独立游戏，旨在让玩家享受游戏的乐趣，也许还能对游戏产生思考，有所触动/收获。
3. 此游戏为腾讯游戏策划公开课 MiniGame 项目的小组策划/实现作品。

目标用户

喜欢出色的独立小游戏的玩家。

例如 Steam / WeGame / TapTap 等等平台的一些用户。

策划目标

1. 此游戏为实践性作品，暂不考虑商业盈利性质目标。（先把游戏做好，好游戏自然不愁盈利。）
2. 此游戏为课程练习作品，最初目的是让所有成员能亲自体验游戏策划的工作，了解游戏开发的流程并有所成长。
3. 此游戏将参与课程内评比，需要尽可能高的完成度和足够的竞争力来获取好的名次。

补充说明

1. 本策划案只是初稿，请您明白目前版本是允许修改的，并且请在理解策划案原意后尽可能的提出有建设意义的建议。
2. 本策划案的目的在于初步确定大体框架，请您首先对我们的目标达成一致的看法，其次理解游戏的核心定位核心要素，在沟通的时候请注意一些策略来提高沟通效率。
3. 之所以将补充说明放在这里是因为希望各位继续浏览之前就先统一思想，另外以下内容可能较多，请根据自身需求精读/略读。

系统分解

Colors 的本质是一款 2D 冒险游戏，在结合独特的世界会随颜色而改变的要素以后，提供优秀的机关设计、耐人寻味的剧情、丰富的隐藏要素。并结合独特的美术风格/音乐风格，来让玩家有独特的游玩体验。

以下系统分解的部分，将根据上面的特色来提出一些系统/说明

颜色系统

此系统为本游戏核心，用定义一样的语言来描述就是：在游戏推进过某个关键点以后，将会“觉醒”颜色的力量。这个能力既承接了剧情，又增添了游玩体验。

从功能上描述，这个能力将会影响

1. 角色能看到的世界
2. 角色的行为方式
3. 角色和周围的交互

接下来将对每一条描述得更加细致。

1. 在觉醒了能力以后，公主（注：关于角色的详细设定请参考设定部分，这里先以公主/骑士代称。）身后将会出现一个光球，骑士将会重新获得左臂，光球和左臂的一定范围内，将会显示对应的颜色的物体。
2. 行为方式：公主将会增加驱使光球移动的行为。骑士将在攻击动作种增加手臂攻击。（以及某些剧情动作）
3. 角色将可能对周围特定颜色印记的物体做出交互。（比如移动物体/接触封印）

机关设计

游戏的核心体验就在于遍布整个流程的这些机关，在这里将对这些机关暂且分类/说明一些属性，各位设计机关的时候请参考这些来（这只是暂且，请务必保持这个思路补充更多。）

从难度上：

1. 需要达成前置条件的。（当前关卡可以完成/需要之前关卡的前置工作）
2. 不需要前置条件的。（只有一重阻碍）

从交互上：

1. 需要使用颜色能力的。（比如上面说到的一些特殊交互）
2. 需要特殊物品的。（比如锁着的门需要钥匙）
3. 限定角色的。（比如骑士有剑，公主有魔法（驱使光球））

从奖励上：

1. 补充的侧面剧情描述。
2. 其他机关的前置物品。
3. 隐藏关卡的彩蛋。

这里也先举一些简单描述实际的例子：

1. 使用钥匙才能打开的门。
2. 使用颜色能力才能解除的封印。

耐人寻味的剧情

关于剧情的详细设定请参考下面的设定参考，这里在全局的角度说一下剧情方面的问题。

1. 剧情的表现上将给玩家营造一种含糊的神秘感，比如说剧情过场将采用短诗，不同视角的人的话等。
2. 将会通过 NPC/一些隐藏的房间/物品来侧面补充叙述这个故事。
3. 将提供多种结局。玩家的关键行为将影响结局。

丰富的隐藏要素

这个在上面机关/剧情部分以及有所提到。这里再补充一点。

我们每个人都必须（你可以选择不）提供一个独特设计的隐藏的彩蛋关卡。

另外关于隐藏这个词可能比较微妙，可能隐蔽性很难把握，过于简单，会让所有人都能发现，过于复杂就会很少有人能发现。这里的思路是如果是很简单的话，就放置一些玩家应该了解到的信息，过于复杂的，可以考虑单独的支线 NPC 的故事。

美术风格/音乐风格

重新回顾一下，我们的世界是设定在魔法的封建统治世界，世界是最开始只有黑白，而后将允许单独颜色的物体出现（也不是严格的单独），因此游戏关卡内颜色不会特别丰富。

在剧情进展方面需要一些相对精美的图来对应。

人物的设计也尽量简单，是采用几何体组合还是简单的卡通人物（头和身体有一个比例）设计仍需要商讨。

音乐上将采用契合主题/环境的一些 BGM，可能会在已经获得授权的曲子中，取合适的一段作某个关卡的 BGM。

设定参考

设定参考将作为一切设计的起源和依据。

故事背景

故事发生在一个存在魔法的，仍然处于封建统治的环境下，这里将不会有太多科技的成分。（最多蒸汽机/原始火枪）

公主所在的国家相对独立，不需要有其他国家政治势力介入。

除去大臣，骑士外，会使用魔法的女巫，有灵性的动物也在故事中扮演角色。

人物设定

公主：也称女王，她是国家的第一决策人，也是故事的主人公。

因为自己的过错让世界失去了颜色。

在外观上没有详细的设定。（麻烦补充）服饰可以是裙子。

会觉醒象征希望的黄色力量和未来的蓝色力量。

骑士：也称骑士长，王子。是公主的护卫，喜欢公主，故事第二关的主人公。

在公主因为错误被排挤的时候选择保护公主，因而负伤，失去左臂，腿脚略微残疾，行动不便。有佩剑，可以攻击。服饰可以是铠甲。

会觉醒象征爱情的红色力量恢复左臂。

剧情设定（简要）

剧情存在多义性，玩家所接触的信息将会有矛盾，这将依赖玩家自己的判断。

前言

公主因为要治疗王国爆发大型瘟疫的臣民/织造世界上最漂亮的裙子，听行了邪恶女巫的谗言，在森林举行了仪式，仪式让世界失去颜色被灰色笼罩。

有部分大臣支持将公主处死，骑士保护公主因而受伤，公主因为无法接受现实/中了女巫的巫术而陷入沉睡。

初章

忘记了过去了事情的公主从长眠中醒来，（这也是玩家游玩的开始。）公主对这个世界产生好奇并开始城堡探索，周围的线索逐渐指向森林深处……

在城堡鉴定要让世界恢复颜色的信念以后，公主觉醒了象征希望的黄色力量。

历经困难，公主来到了当初举行仪式的地方，并与邪恶女巫开始战斗。

邪恶女巫暗示/明示这一切都是公主的错，公主情绪波动并被打败。

续章

发现了公主醒来的骑士，紧跟着公主的脚步前去森林。

在城堡中对一些场景触景生情，回想起过去和公主在一起的美好时光并明确自己对公主的爱意以后，骑士觉醒了象征爱情的红色力量。

骑士也最终来到祭坛，为了保护昏迷了的公主击败了邪恶女巫，女巫临死前试图将诅咒转移到公主身上，骑士发现并代替公主承受了诅咒。

（被诅咒污染的骑士也无法对自己之前没有阻止公主举行仪式的行为释然，虽然喜欢公主，但是仍然选择了将自己锁在城堡地牢结束余生。）

终章

公主在森林深处醒来，周围战斗的痕迹，自己被安置的方式都让她想到骑士，虽然没能理解现状，公主还是决定追寻骑士的脚步去到城堡。

在路途中，公主再次成长，觉醒了象征未来的蓝色力量。

公主最终与被诅咒污染，狂化的骑士在地牢展开战斗。

结局

1. 公主杀掉了骑士：世界恢复了彩色，骑士死亡。
2. 暂时恢复理智的骑士和公主一起生活在地牢：世界保持灰暗。
3. 完美结局：诅咒被解除，两人幸福快乐生活在一起。

详细环境设定

游戏有以下几个关键环境：

1. 城堡内（公主起始地点卧室/骑士起始地点废弃哨岗/地牢/骑士觉醒地点花园），大致的路线是沿着城堡城墙边缘。
2. 断桥，连接城堡和森林的一座桥，已废弃。
3. 森林外围，仍然保持着森林的特征。
4. 森林核心，周围已经没有生命全是沙子，中心是有些风化的祭坛。

怪物设定

游戏中存在少量可以绕过的怪物，来源是黑化的人类，狂暴的野兽。

后记

限于时间，剧情描述的不够细致，设定中很多细节也没有补充，作为初稿只能说具有一定的指导意义。欢迎各位补充完善。