梦策划案

一、游戏概况

运行平台：PC端

操作方式：键鼠

游戏类型：2D剧情向解谜类

游戏视角：透视相机主视角跟随

二、游戏玩法

探索梦境，找出逃脱梦境的方法。

三、游戏剧情

1.游戏背景

二十六岁青年白血病晚期，自知无力回天，接受医院建议，同意注射造梦迷幻剂在梦中度过生命的最后时光。在造梦迷幻剂的作用下，刚入梦的主角只保有很少部分的记忆，在不断探索梦境的过程中，碎片般的记忆也逐渐找回。

2.角色设定

* 反社会人格，经历了应试教育的折磨，父亲的不理解，母亲的意外丧生（由于警察的误判，失手射杀），同事的排挤，房东的冷眼之后，认为人生对自己只有恶意。入梦之后会逐渐接触到真实世界的这些羁绊人物。
* 白血病治疗资金高昂，主角只能选择造梦剂，造梦剂属于研发中产物，主角为临床试验

3.游戏流程

见Xmind

4.游戏结局

在将诸多恶念击败之后，角色获得了召唤离开梦境传送门的方法。

召唤传送门进入时，出现剧情：

画外音询问：

真的要离开吗？

或许出去了就是死亡也要离开吗？

哪怕世人都待你伪善也要离开吗？

哪怕外面其实一切照旧，没有人关心你也要去看看吗？

哪怕这一切都是你的猜测，原本并不存在你也坚持吗？

连续选择五次“是”之后离开梦境。

结局一：在恶念全部解除的情况下，看见病床前围了一圈人，心结主人公都在，感情结局，情感升华，主角死去；

内心：这个世界，还是有阳光的嘛。。。

结局二：在恶念未全部解除的情况下，听见自己急促的呼吸声，睁眼看见病床前空无一人，心电图仪器开始发出警报，眼前逐渐模糊，隐约看见医生带着护士冲进ICU，心电图走势变为直线，主角死亡。

内心：果然啊。。。

**人物经历**

* 三岁（胆小）

第一次上幼儿园。

事件：离开目前的恐惧充斥着内心，从早上进园一直哭到下午母亲来接，母亲来的时候已经哭的双眼红肿

* 六岁（胆小，自制力差，聪慧初现）

进入小学。

事件：入学考试以标准答案之外的正确答案被选入重点班

* 七岁（胆小，自制力差，聪慧初现）

事件：家里着重培养英语，开始参加补习班，英语数学和语文

* 八岁（胆小，自制力差，聪明）

事件：一个人在家，晚上偷偷看电视，被电影中僵尸和鬼魂的形象惊吓

（僵尸和鬼魂形象——恐惧）

* 九岁（胆小，自制力差，聪明）

和班上同学打成一片。

事件：畏惧隔壁班的小霸王，畏惧，但是还是在小霸王欺负同学时绊了他一脚，惨遭毒打

事件：心爱的卡片被同学在争抢的时候撕毁

* （讨厌的同学形象——内向）
* 十岁（内向，聪明，体质略差）

事件：不喜欢家里的保姆做饭的味道，饭量减少，垃圾食品使用增多

* 十二岁（内向，聪明，体质略差）

事件：因补课过多，逐渐厌恶学习，上课不听被父亲发现，一顿毒打

* 十三岁（内向，聪明，体质略差）

进入初中

事件：没能进入重点初中，但是成绩在普通中学确是拔尖，父亲对于没能进入终点初中耿耿于怀

* 十四岁（内向，聪明，体质略差）

成绩下滑

事件：由于成绩下滑，导致补习时长再次延长，几乎覆盖了所有空余时间

事件：与同学回家路上误撞地痞，被狠揍一顿

（地痞形象——暴力）

* 十五岁（内向，聪明，体质差）

对学习更加厌恶

事件：和班上成绩差的学生打成一片，班主任找谈话

* 十六岁（内向，聪明，体质差）

进入高中

事件：由于成绩再次下滑，未能考上重点高中，且染上网瘾，多次在网吧被父亲抓住，父子关系日益僵化

（恶父形象——叛逆）

* 十七岁（聪明，体质差）

喜欢物理老师的教学风格和亲和力，讨厌班主任的刚正不阿和古板

事件：物理老师指出外向的人更容易社交

事件：对物理学习充满热情

* 十八岁（聪明，伪外向，体质差）

事件：谈了一个女朋友，被班主任发现，受到警告与干预

（班主任恶师形象——叛逆）

事件：有了一个交心的挚友

事件：物理老师的谈心

事件：努力学习

* 十九岁（聪明，伪外向，体质差）

考上大学

事件：与挚友经常谈心

事件：来到一个普通的大学，加入外联部

事件：加入学生会

事件：加入社团

* 二十岁（聪明，外向，体质差）

在各个组织间辗转磨炼，口才与社交能力大幅上升

事件：挚友憧憬在飞机上看见的云海

（好朋友云海形象）

* 二十一岁（聪明，外向，体质差）

对未来有所规划，但不是喜欢的职业

事件：与学长谈心

事件：母亲被恶警陷害去世

（恶警形象——狂怒）

* 二十二岁（聪明，外向，隐忍）

学会隐忍

事件：学习格斗技巧

* 二十三岁（聪明，外向，体质差）

毕业，外地工作

事件：表哥表面热心帮忙，实则反坑亲人

* 二十四岁（聪明，外向，体质很差）

事件：由于小公司更换的新桌椅甲醛超标，加上体质差，诱发白血病

事件：隐瞒病情，独自治疗

* 二十五岁（聪明，外向）

在医院治疗的过程中，结识许多病友

事件：病友一个一个逐渐去世

事件：治疗的同时，在制作一款游戏

事件：经济逐渐拮据

* （丧形象——抑郁）
* 二十六岁（聪明，外向，病危）

事件：由于病情的逐渐恶化，最终被下达病危通知书

事件：同意新型迷幻剂注射，进入梦境

**地图解析**

* 学校

**BOSS：老师**

**代表情绪：叛逆（应试教育的折磨）**

地点：校园

主要场景：公教区，广场区，小树林

隐藏关卡：小树林边缘的LED屏，破坏后显示隐藏区域，地表层为野兽，地下层为研究所

* 家

**BOSS：父亲**

**代表情绪：叛逆（只看成绩的憎恨）**

**回忆：手柄游戏，放烟花，游泳，盖睡袍**

主要场景：客厅，卧室，书房

隐藏关卡：地下室，可以通往溶洞

* 溶洞

**BOSS：警察**

**代表情绪：狂怒（误杀母亲的愤怒）**

主要场景：寒潭，迷宫洞窟

隐藏关卡：寒潭通往巨人城

* 巨人城

**BOSS：巨人**

**代表情绪：**

主要场景：街道，家中，桌面

隐藏关卡：

* 云海

**BOSS：挚友**

**代表情绪：**

主要场景：云海之上，山巅

* 都市

**BOSS：地痞**

**代表情绪：暴力**

主要场景：十字路口，街道

隐藏关卡：银行地下的陵墓，可以通往巨人城遗迹

* 影院

**BOSS：鬼僵**

**代表情绪：恐惧**

主要场景：放映室，观影室

* 教室

**BOSS：班主任，同学**

**代表情绪：叛逆，内向**

主要场景：教室内

* 随时

**BOSS：念头**

**代表情绪：抑郁**

**游戏深度**

主角在现实世界的种种心结，在造梦后全部映射为梦中的BOSS。在击败BOSS前会出现自己忽略的记忆碎片，在解锁记忆碎片时发现，其实事实和自己想象的有所偏差。每次激发情绪都可以选择是否顺从情绪，如果选择击败情绪，则解开心结。最终结局由遗留心结而定。

每次紧张的气氛渲染时，随机出现心电图声，呼吸机声，模糊的小声交流声。