

NewPlan

我们这次的变化比较大，基本上抛弃掉了先前的工作量开始了崭新的内容。但我觉得之前的积累也没有浪费掉，只不过我们需要把重心做一些改变。

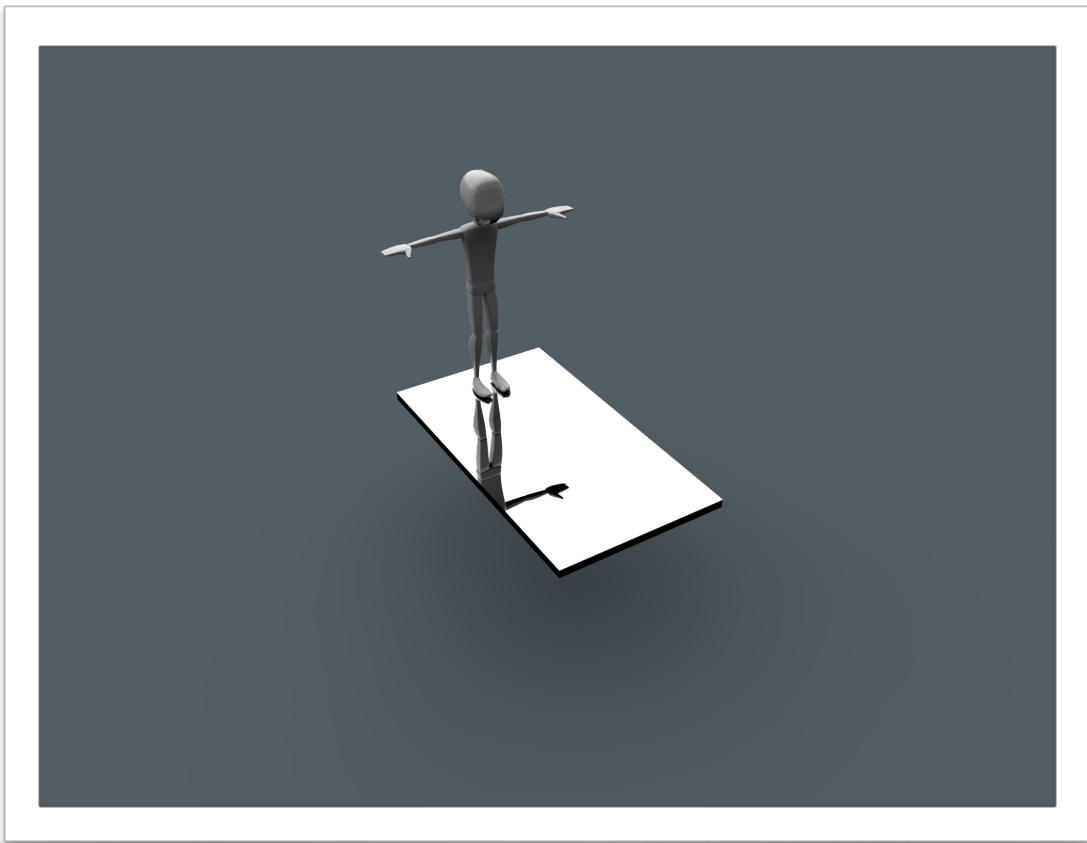
所以思考了两天我觉得我们还是不要妥协于仅仅完成一款MiniGame，我们团队还是可以把握住这次机会做出一个优秀的作品，表达出一点内容来。

之前五行道的定调可能过于偏重展现游戏在Gameplay时的完成度，对人物模型，动画，场景以及特效都有着极高的需求，以我们目前的实力看来及时放弃算是明智之举。在周末讨论后我们快速的搭建了新方案的一套策划案，不过也只是简单的玩法，细化到具体实现还有一些问题没有解决，我在下面就给出一套较为具体的想法，希望可以促进大家的灵感。

有关于叙事个人认为将会是我们这个作品较为重要的环节，因为只有在前期理顺一个故事的逻辑，角色在进行游戏时才会显得更有带入感。好比我们拟定了一个具有双重人格的角色，如果只交代了这是一个具有双重人格的人在跑步，那么即使规定好完备的规则，在整个游戏进行时也会显得空洞。这里有别与变色龙，那款游戏没有交代任何的叙事性内容，所以鲜明的节奏和视觉效果即是他的特色，整体游戏偏娱乐竞技。而一旦我们赋予角色情感：一个具备双重人格的人。那么我们即是开始了叙事导向的游戏内容，即便故事再含蓄再模糊也不可忽略掉。

所以我们游戏的开发门槛依旧是服务于游戏内的高度，尽量做得简单可行，但在整体的游戏框架的搭建上（游戏开篇，场景设计，游戏指引以及细节等）就要考虑的周全。即我们的MiniGame是一款通过竞技这一流程最终传达想法的作品。

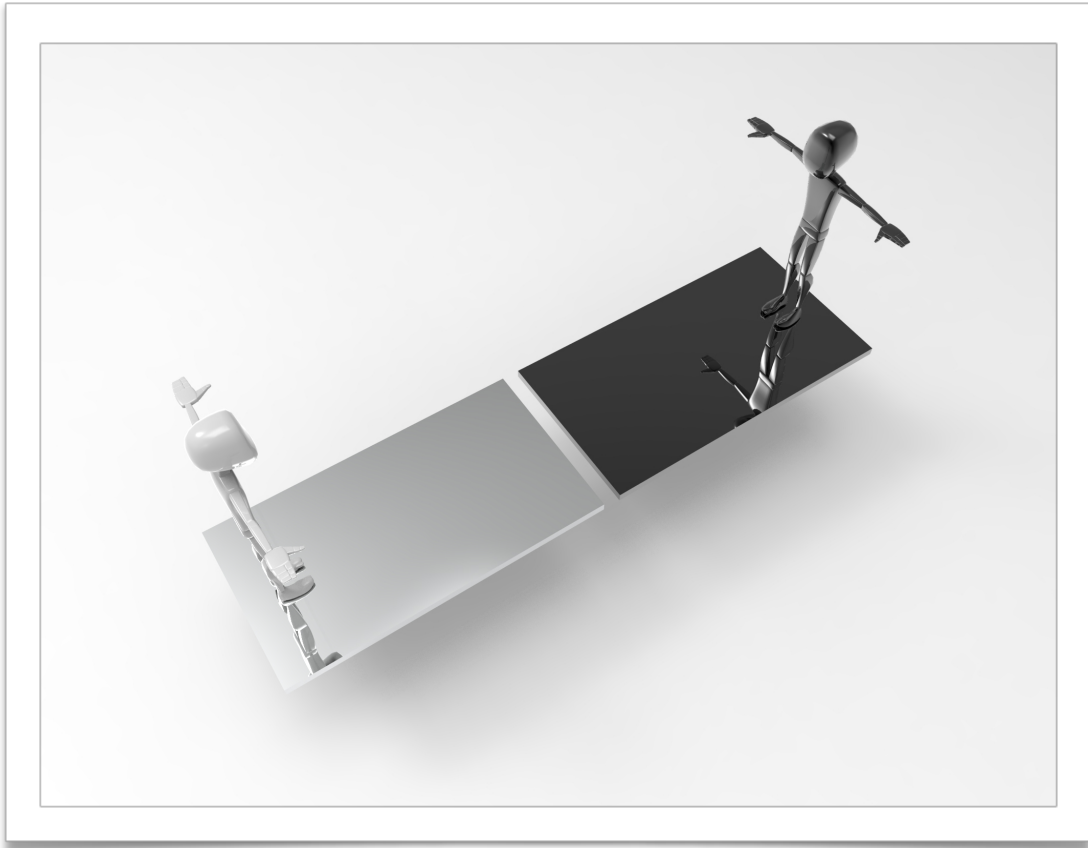
有关于多人格的艺术作品我有看过很多，包括电影话剧以及游戏等，通常作者都会用自己的方式讲述主角多人格的故事，反应多人格这一现象本身，抑或是表达某种情感。而如果我们也将这一题材纳入我们的“跑酷”的游戏内，我觉得我们可以抓住一个主题进行埋线式的表达，最终使玩家有所感触。思前想后我认为地形是我们这个游戏的核心交互点，所以我觉得可以将其隐喻为主角面临的生活环境，而**我们所呈现的主题即是环境对人格分裂的影响**。而至于说是什么样的环境造成的什么影响，我们不做过于具体的呈现。



(简单渲的一张概念图)

这里首先抛出以此为先导的玩法概述：

我们的主角小男孩拥有两重人格黑色人格和白色人格（先用黑白做指代），他带着自己的两个人格进入了梦境。游戏中的地形就是一面面赤裸裸的镜子，只不过在男孩的眼里有着黑白不同的两种的样子。在游戏中我们将控制小男孩在一面面黑白交织的镜面上奔跑并收集他的人格碎片，每收集一枚人格碎片，小男孩就可以完成一次人格的切换，即黑与白之间的转化。在游戏过中，我们会操控小男孩最大可能的完成人格和地形的匹配，即相应的人格奔跑在相应的地形上。如果匹配发生错误，小男孩在改该状态下的人格就会变得易损，易损状态下该人格的占比会逐渐降低直到破碎，一旦该人格破碎，小男孩便会直接转化为另一种人格进行游戏，同时游戏难度会相应提升（因为不可以再切换人格）。当两种人格全部破碎，游戏结束。



(对立人格 概念草图)

玩法解读：在我们的讨论成果上套入了合理的故事模型，同时改进了一些小的细节。小男孩在梦中奔跑即是游戏的开篇，我认为我们不需要Journey那样子目标性明确的开篇，因为如果能做到像Inside那样一上来就把角色抛入一个莫名前行的环境内逐步叙事也是可以十分的引人入胜。有关人格分裂的成因有很多，虽然至今在医学上没有明确定量的结论，但后天的生活环境以及已分裂人格面对环境的看法普遍被认为影响人格分裂的一大原因。所以我们的游戏将场景做成可以倒映主角“人格形态”的镜子，暗喻为主角的生活环境同时对人格本身做出照映。镜子是易碎的象征同时镜子破碎意味着镜像的内容（人格）破碎。对于不同的人格看待环境的视角及感受一定大有不同，所以，在游戏前期的规则定义即是希望通过环境对于角色的影响讲述独立人格的狭隘以及脆弱性。随着关卡的推进，我们的游戏规则会稍做改变，直至游戏的最后，以保证Gameplay不会显得乏味同时线性的增加一些剧情上的刺激。

其他内容：

有关于游戏结束我们不会在其中设定明确的死亡，当角色的两重人格全部破碎后游戏自动进入循环的梦境。

有关于积分和收集向可以做如下内容：游戏不设置任何分数，Gameplay内唯一可视的收集的物品即是人格碎片，以完成游戏交互。同时在两种人格镜面下隐藏两条故事线作为游戏的可视剧情（不影响大的游戏叙事，做为丰富人物形象的探索内容）。初步想法为：例如每个关卡在白镜面的行程目标完成可以解锁白色人格的一张故事卡（记忆碎片）（故事卡就是一张图片），如我们为白色人格叙写了一个用12副图串起来的小故事，那么希望探索主角该人格故事的玩家就要为此做定向收集。以此可以延伸出游戏的二周目。

计划难点：

- 1.地图设计（黑白地形分配以及碎片的分配需要十分十分的考究）
- 2.故事卡内容的设计（需要两段短小且精彩的故事）
- 3.游戏整体脉络的把控，例如游戏结局的设置：小男孩摆脱了多人格；梦醒后回到依旧分裂的现实；玩家其实是小男孩分裂人格的一种载体，等等。

前期初步规划：

- 1.大家先仔细看看我铺的内容，看看有什么好的启发，有哪些需要改进或者增删的东西。
- 2.程序先直接在第三人称模版照抄变色龙的一个简单关卡，目的是实现镜头，碰撞，二段跳，死亡。（先设置很少的几个不一样颜色的块碰到直接死）
- 3.角色模型确定，倒入骨骼以及动画。
- 4.文笔好会写故事的同学编编故事，尝试开始画角色人格故事。（尽早确定这一趴可行性）
- 5.场景构建（在1，3完成后反复实验，做到合理且有趣）