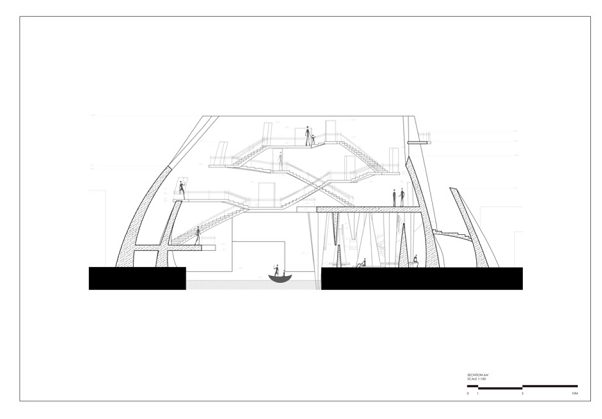
**主题游戏《桥》**

“桥是一种用来跨越障碍的大型构造物。”

----百度百科

我们的障碍是什么？我们要跨越的是什么？

灵感来源：



“我们是要匆匆到达重复的对岸，还是多费些脚步跨向另外的的什么？”

“这座‘桥’通向的‘对岸’究竟是什么？”

**第一部分：游戏的样子**

1. 初步设计
2. 游戏风格和类型：2D像素风格横板过关/解密/动作类游戏。
3. 呈现的想法：停下忙碌的步伐，停在桥中间，找找去向。无关是非，生活方式而已。
4. 游戏的基本流程：游戏角色重复几次的通勤过桥过后，桥突然变化成为一个大型的堡垒般的设施，各种房间充斥其中。玩家控制角色在其中探索和选择；游戏则通过选择做出幕后的评价。最后堡垒消失，系统根据玩家做出的选择生成两种不同的结局，而玩家对于每一个自己获得的结局拥有两个选择，产生共四种不同的、但均为GoodEnd的尾声。
5. 预计用到的开发工具：VS、Unity、Aseprite 及其他声音、美术相关软件。
6. 细化-游戏流程层面
7. 开幕：游戏开幕并不出现游戏标题，以一段夕阳下游戏角色通过普普通通的一座跨河小桥的动画开场，在角色通过后，身后的小桥及指示牌闪现出异常的状况。
8. 主体：主角出现在正常的游戏画面中，与环境和地图进行交互和探索，完成游戏设置的目标、不断推进。
9. 尾声：根据结局的不同设置多个结尾动画，并在动画结束后出现游戏标题《桥》，展示“桥”对于玩家不同选择产生的不同意义。
10. 细化-场景层面
11. 游戏场景：主要分为两个场景：“重复的通勤路”和“森严的堡垒桥”其中堡垒桥中包含的场景为6-7个空间。
12. 场景制作-设计：基本设计定为2D横板过关/解密类游戏，剧情体现类场景不应设计出任何可能导致游戏失败的难度，关卡类场景根据关卡目的可以做动作或脑力方面少有需求的设计。
13. 场景制作-程序：熟练掌握 Box Collider 2D、RigidBody 2D、Trigger等及相关函数的灵活使用，保证游戏角色在场景中的运动符合周围场景限制和碰撞。
14. 场景制作-美术：绘制相关场景及场景装饰物。
15. 场景制作-音效：制作符合环境设定的背景音乐、音效。包括开始界面、选项菜单的音效制作。
16. 细化-游戏角色
17. 游戏角色：游戏角色设定为一个刻板印象中的白领上班族，每天通过一座桥来往于自己的家中和河对岸的公司。
18. 游戏角色-设计：白衬衫、黑西裤、眼镜领带皮鞋，还有一个公文包关于上班族能想到的只有这些。
19. 游戏角色-程序：掌握关于velocity、force、scale、anim、collision等等所有实现人物动作和触发场景交换的功能，及人物动画的触发条件，确保人物在环境中流畅完成探索、推进游戏的目标。
20. 游戏角色-美术：设计制作人物在游戏中移动的Q版像素设定图，各类动作动画，以及人物在触发交互和对话等时，非Q版的各种表情人物立绘。
21. 游戏角色-音效：制作人物在进行各种动作时自身发出的声音及和环境互动发生的声音和效果音。
22. 细化-关重点卡设计
23. 重点关卡：游戏中的主要关卡除最后选择外都发生在场景“森严的堡垒桥”中，大体概念上，此处的关卡设计应作为对游戏角色及其操纵者诉求的一种判断。具体来说，可以从仪式感出发，赋予不同房间不同的意义。目前分为“下层-荆棘”、“阶梯-仰望”“侧壁-雄心”“观景台-远眺”及剧情触发部分“登峰-休憩”和条件判定关卡“抢渡/摆渡”。
24. 关卡“下层-荆棘”：进入条件为直接走进场景“森严的堡垒桥”，主要玩法为最基本的平台跳跃，避开游戏场景中设置的障碍物，指代最平凡的、眼前需要越过的的困难，此处确实会导致游戏失败。通过之后进入分支选项选择：选择向上前往关卡“阶梯-仰望”，或向前前进进入“抢渡/摆渡”关卡。
25. 关卡“阶梯-仰望”：进入条件为“下层-荆棘”关卡选择继续向上，游戏模式为在平台跳跃中不断向上攀登，同时躲避楼梯偶尔的陷阱和天井下落的阳光不被晃到双眼，一旦被击中则进入一片白光的场景，进行一个关于“奋进or放慢”的对话选择，选择前者将让游戏在更高亮度的白光中继续进行，陷阱也更加不容易被发现，选择后者则会继续游戏，同时陷阱都会被标记，但人物速度稍稍减慢。通过后进入分支选项选择：选择向上前往关卡“侧壁-雄心”，或选择向下离开进入“抢渡/摆渡”。
26. 关卡“侧壁-雄心”；进入条件为“阶梯-仰望”关卡选择继续向上，进入一段文字冒险部分。随着游戏角色选择的答案角色向上走进各个不同的门，又从各个门走出，偶尔会有给出选择向上的答案，游戏却让主角向下，作为考验。主角最后站在侧壁顶端则进入关卡“观景台-眺望”，进入分支选项选择：一瞥而过继续自己的路程前往关卡“抢渡/摆渡”，或选择留下进入关卡“观景台-眺望”；若未能登顶则向下进入关卡“抢渡/摆渡”（但正好赶上船夫上班）。
27. 关卡“观景台-眺望”：进入条件为“侧壁-雄心”关卡选择留下，游戏给出包含多个元素的景色，询问玩家所见，并根据角色选择的山水、自己的小屋、自己的公司、继续上楼的指示牌四种不同的东西进入不同的后续步骤。选择沿指示牌向上，进入剧情关卡“登峰-休憩”，之后直接进入尾声“彼岸-休息后的出发”。选择山水后直接进入尾声“彼岸-没有钢筋的山水”。选择自己的小屋或公司后发现（“不需要经过‘抢渡/摆渡’的向下过河出口”）直接进入尾声“桥梁-连接幸福的日常”。
28. 判定关卡“抢渡”：进入条件为在“下层-荆棘”选择直线前进，或在“阶梯-仰望”关卡中没有降低速度的前进通过关卡后“当前没有找到出口不想继续往上还是下去吧”选择向下离开。关卡设计为难度相当高的躲避障碍物向前卷轴式平台跳跃关卡，通过后直接进入尾声“桥梁-翻山过海的奋进”。
29. 判定关卡“摆渡”：进入条件为在“阶梯-仰望”关卡中降低速度后通过关卡，或在“侧壁-雄心”关卡中因未能登顶或登顶后选择一瞥后离开。关卡设计为几乎没什么难度的障碍躲避游戏，以及和船夫少量的对话，通过后直接进入尾声“桥梁-连接幸福的日常”。
30. 细化-开篇及尾声动画概念
31. 开篇动画分为两部分，游戏主选单出现前的片头：一位上班族衣略微不整走在太阳几乎完全西沉的下班路上。此时显示开始游戏和退出游戏的选项，选择开始游戏之后进入第一个场景，场景直到结束。之后出现第二部分动画，周六的早上，上班族收到消息，有工作需要他加班，匆匆起身，告别家人走出家门。
32. “彼岸-休息后的出发”：小小的休息后上班族到达单位，抱歉的笑笑说自己来晚了，但由于是额外的加班帮忙所以并没有被责备，一直工作到比平时还要晚的夜晚才赶回家，回到家妻子和孩子一起看电视，说起新闻有人因为加班猝死了，主角表示自己已经休息的很好，还提起自己遇到并休息的一座桥，大家都稍显疑惑，主角换上拖鞋，大家一起快乐地度过了周末的晚上。桥，连接了疲惫与精力充沛，跨越了生活中的疲劳甚至死亡的障碍。
33. “彼岸-没有钢筋的山水”：上班族，电话通知了公司今天自己无法出席，只能将工作推持到明天再去加班，挂掉电话之后通知家人一起出门游玩，来到关卡“摆渡”的位置，并未过河，而是拜托船夫沿着流水的去向往源头的山水中划去，上船前，主角抬头看看天上已是蓝天白云，巨大的堡垒桥已经消失不见；划船途中，主角看看眼前的山水，突然恍惚间山水的形状和堡垒桥重合了瞬间，揉揉眼睛却又好像自己看错了，一家人在欢声笑语中逐渐远去。桥，连接了城市的生活和山水间的情趣，跨越了生活在钢筋森林中的奔忙乏味。
34. “桥梁-连接幸福的日常”：上班族没有浑身湿透，顺利的到达了公司，顺利的完成了工作拿到了奖金，尽快赶回了家，用奖金给家里买了礼物和丰盛的晚餐食材，大家开开心心的一起吃了晚饭，窗外的小桥剪影也恢复了原样。上班族和他付出的努力就是小小家庭的桥梁，连接了家人和一个又一个明天的幸福生活，跨越着平凡生活中的一天又一天。
35. “桥梁-跋山涉水的奋进”：上班族一大早就浑身湿透的冲进公司的更衣室，老板问起原因，上班族表示急着过河上班于是直接渡河，老板非常高兴的表扬了上班族的积极性，在下班发给奖金时，老板宣布给上班族晋升以表彰他的积极工作，上班族赶回家告诉了大家自己的好消息，也拿出湿了的衣服交给妻子，但问及原因时，大家却都没看见上班族描述的那座桥，稍显疑惑。上班族毫不停步的狂热努力就是他通向成功的桥梁，跨过眼前所有的障碍，向着自己的目标全力前进。
36. 游戏情景小说

待补充。

**第二部分：预计开发情况**

1. 开发人员构成及分工

小组共由4（或5，取决于声音部分的设备情况）人组成，主要分工为：

LQ -“设计、游戏风格、兼职程序、兼职一点点点美工、测试调整、陪美工打游戏”，

YZQ -“主程序、兼职美工（地图设计）”，

ZBQ -“主美工，兼职吉祥物/表情包”，

WZY（及同学） -“音乐音效采集、制作”。

1. 开发进度

游戏的开始开发日期为2020.7.23，其中音效部分由于设备问题可能完全无法参与，仅做备案纳入计划，剩余人员开发计划如下。初步预计每天进行开发的时间不超过5小时。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期/  参与人员 | LQ | YZQ | ZBQ | WZY |
| 7.22 | 会议、修改策划 | 会议 | 会议 |  |
| 7.23 | 完成角色基本移动脚本的完善，准备匹配各动作动画。 | 优先完成场景“重复的通勤路”的设计图，作为角色移动/交互测试的地形。“森严的堡垒桥”整体造型将直接使用原本的设计图，不再调整。 | 完成人物形象Q版和非Q版的设定图。 |  |
| 7.24 | 协助ZBQ完成“重复的通勤路”场景的制作，根据动作需要开始制作Q版人物动作动画。 | 开始设计“森严的堡垒桥”内多个房间的结构设计。 | 完成“重复的通勤路”场景的制作，根据动作需要开始制作Q版人物动作动画。 |  |
| 7.25 | 协助ZBQ完成Q版人物的动作制作和脚本绑定。 | 完成“森严的堡垒桥”内多个房间的结构设计。 | 完成Q版人物的动作制作。 |  |
| 7.26 | 根据房间结构设计进行游戏性方面的准备，确认关卡具体模式和实现方法。完成场景切换、角色触发等通用脚本的准备。 | 对于房间设计进行确认，确认艺术风格，确认房间内景需要使用的需要的图片素材的风格、数量、尺寸等具体信息。 | |  |
| 7.27 | 会议、休息 | 会议、休息 | 会议、休息 |  |
| 7.28 | 开始整个游戏流程的制作。 | | 开始地图素材制作。 |  |
| 7.29 |  |  |  |  |
| 7.30 |  |  |  |  |
| 7.31 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |