

Brainstorm：独立游戏玩法构想

1.亚当：荒诞隐喻的幻灭（ADAM: A Disillusionment of Absurd Metaphor）

游戏类型：建造、解谜

游戏流程时长：约30min

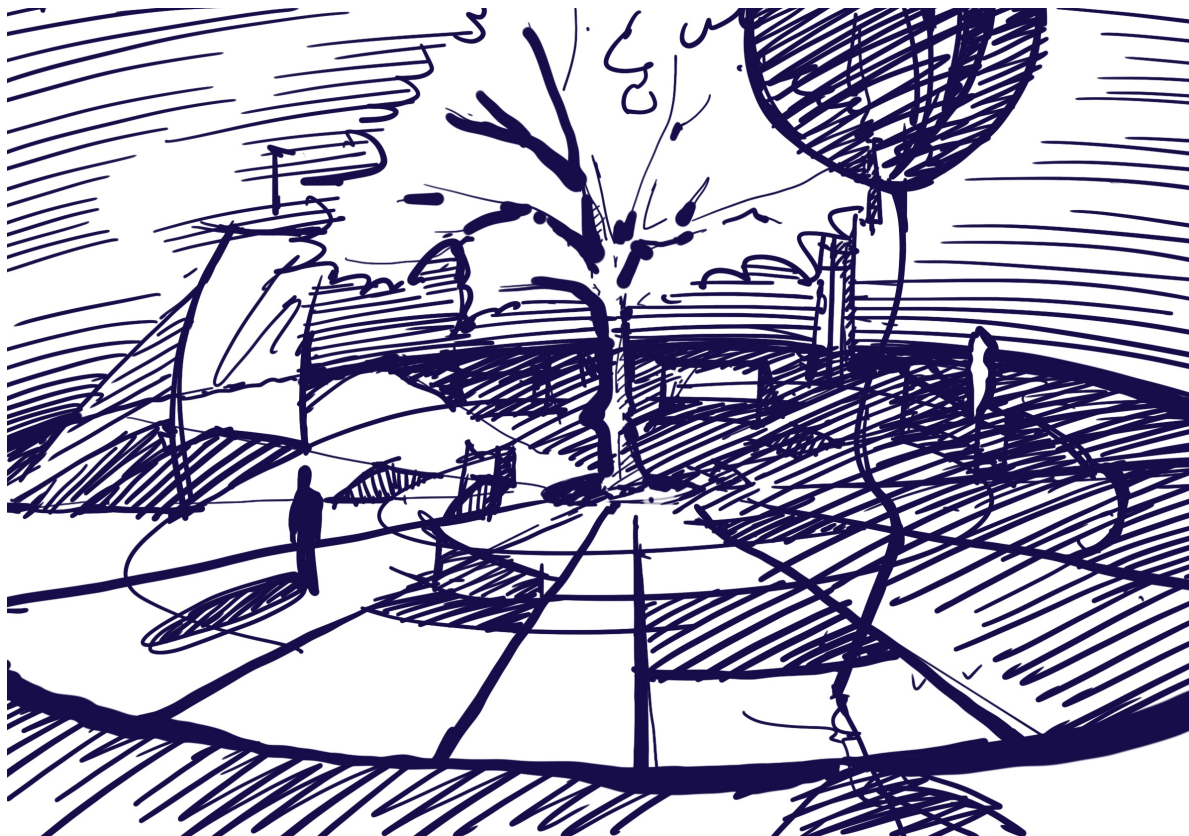
核心玩法：游戏在一个圆形场地内进行，场地的中心是一棵发光的善恶树，善恶树永远只向玩家所在的方向发光。场地内有许多“破碎”的区域，玩家需要借助树的光芒和自己的能力，逐一修复这些区域。修复区域的方法如：使该区域受到光照/使若干触发盒同时受到光照/摧毁相邻的障碍物或禁锢等。玩家的技能如：在自己对称的点创建一个自身的发光体/引导一束光至特定地点/创造一个镜面等。玩家每次使用能力或执行操作，都会消耗自己的影子长度，若影子完全消失，则游戏失败。

关卡：游戏内包含一系列关卡，其尺度从小逐渐变大，穿过从“伊甸园”到现代文明的不同场景。每个关卡的游戏目的也稍有差异，如在“伊甸园”中，玩家需要使乐园中的植物保持活力，而在“现代战争”关卡，玩家则需要修复战争带来的苦难。在各个关卡过程中，善恶树所投射的光芒角度会不断变小，使得游戏难度增加，在最终结局会完全消失，玩家会变成光芒本身。

游戏背景设定：玩家扮演的亚当象征人类本身，而善恶树投射的光芒则象征人类所承担的使命。游戏探讨宏大叙事，并且用戏剧化的场景表示人类文明历程。

美术风格：画面以黑白两色为主，场景强调光影，如有参考会后续补充。

个人评价：该草案是笔者设想的一个十分中规中矩的独立游戏方案，“投影”、“变换视角”、“折叠”等概念在当下的独立游戏中数见不鲜。尽管在玩法上进行了创新，但幅度有限，因此笔者尝试用关卡叙事来增强其表现力。另外，美术难度可能较高，需要进行大量风格化着色研究，以实现较好的视觉效果。



2.吃面模拟器

游戏类型：动作、roguelike

游戏流程时长：理论上无实际流程，根据技能丰富度而定

核心玩法：玩家操作一个关中大侠，在一系列随机生成的面馆关卡中四处砍杀，其目的就是为了吃面。玩家需要在作战中反复吃面，来增强自己的能力。游戏强调丰富的面食系统，并在快节奏的战斗中加入少量roguelike元素，从而最大化刺激玩家爽点。吃面的设定：玩家可以随时停止战斗，并向敌人表示“我要先吃碗面！”然后坐下来吃面，玩家根据所吃的面的不同种类，获得不同的技能组合。在这个过程中，敌人也会吃面，从而获得一些技能或属性。

游戏设定：游戏采用无厘头的剧情设定，开局即进入战斗，玩家没有任何苦大仇深的背景或目的，仅仅为了吃面。游戏并没有明显的“关卡”界限，仅在玩家停止战斗并吃面的时候，切换至下一个面馆关卡（因为上一家面馆已经被砸了）。因此可以反复吃面，体验不同面食组合带来的技能效果。

个人评价：“吃面模拟器”是笔者早期构思的料理游戏废案，笔者认为将其重制为ARPG将会非常有趣。与其说这个游戏和吃面有关，不如说是用吃面来包装的纯动作游戏。因此对于动作设计，状态机等内容，需要花费大量精力设计制作，尤其是将招式与面食产生关联。笔者认为，两个月时间制作一款ARPG时间十分充裕，可以有很多精心设计和包装的空间。如果大家喜欢ARPG，可以尝试一番。