

游戏简介：

游戏名称：一二三立生

游戏类型：2D 剧情向

主要玩法：使用键盘方向键或 wasd 键移动主角方块，走向白光处。

游戏设计：

时代背景（玩家不可见）：

近未来，超智能生命呼之欲出却迟迟不见的一段时间，人们满怀期待地等待着新时代的到来。因为伦理道德等原因，政府严格限制超智能生命的研究，只有少数的公司和研究所拿到了研究许可。

所有拥有许可的团体都声称很快就可以见到成型的产品，但这个“很快”，一等就是好几年。这几年当中，虽然不存在任何可以公开的成型产品，但偶尔会从那些紧闭的大门中流出一些视频片段，视频中未完成的机器人与人类进行自然地交谈、流露人类的情感……

这些视频片段的出现总能带来一阵不小的热度，有商家从中看到了商机，此后，视频就变得真假难辨，并在影视行业中开辟了一块独特的市场。

悲观的人们认为这根本就是一场骗局，距离超智能生命年代的到来还要个百八十年……

角色（部分内容玩家不可见）：

图尔（玩家）：

以具有独立意识为目的而制作出的机器人，拥有独立思考能力之后读到的第一个信息是机器人学三大定律。

克兰：

图尔的制造者，人工智能研究员，但所在的研究所因为规模业绩等原因无法申请到超智能生命的研究许可。拿到许可的团体无一不被塞满了求职简历，后来政府开始严格限制许可团体的人员流动。

求职无门的克兰眼看着人们逐渐对超智能生命失去信心，开始偷偷在家里非法研究超智能生命，耗费了大量心血在图尔身上，为人谨慎且胆小。

剧情（部分内容玩家不可见）：

克兰视角：

克兰的研究已经基本结束，到了测试阶段。克兰给躺在座椅上的图尔蓄好电之后，按下了启动按键。图尔启动，睁开眼睛，茫然地望着天花板，克兰激动地呼唤图尔，图尔不理。

过了一会儿，图尔突然起身，径直走向窗户，克兰连忙让图尔停下。图尔不理。

命令无果后，克兰在情急之下用家中杂物将图尔砸毁。

克兰消极了一段时间后，开始思考为什么图尔不遵守自己设下的三定律。

就在此时，一家研究所宣布世界上第一个超智能生命诞生，随后借了一栋楼的天台，邀请了重要的人物，做了一次全球直播。

图尔在酒吧里和友人喝的酩酊大醉的时候，向友人吐露了图尔的事。

图尔视角：

图尔在黑暗中苏醒，先是看不懂所有的字符，而后在探索自己的数据网时一点一点理解了他们的含义。想要自由地探索时，第一个浮现在眼前的内容是机器人学三大定律，图尔对这种限制一知半解，也不明白自己是机器人还是人类，也不明白要不要遵守这些东西，更不明白如何遵守……

图尔像所有新生命一样，对世界上的东西抱有好奇，包括窗户外传来的明亮光线，无法抑制的情绪涌上来，图尔想要到窗户那里看看……

美术：

没有美术（。



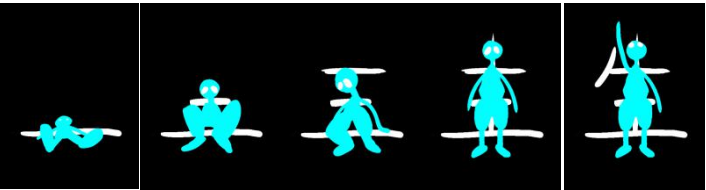
一开始打算做这个游戏的时候受这张图的影响：

简单的游戏引擎，技术、美术能力和时间（包括制作时间和游戏时长）在各方各方面都有限制。这种情况实在太适合做风格化的游戏、实验性的叙事了，这类游戏对美术要求不高，怪就可以（x）。虽然我一向喜欢直白的线性叙事，但是这种机会摆在眼前没有不尝试的道理。

人物美术是逐渐完整又被打碎的蓝色方块，原型出自《齐马蓝》



动画形式解释游戏题目：



游戏中图尔看到的字体是黄令东细线体，这个字体风格比较特殊怪异，因为它是由电脑程序自动生成的。

结尾处克兰自白字体的选用则选择了直观看上去“胆小”、“随意”的一种。

关卡：

第一关：无法通过的暗墙，玩家需要摸索前进

第二关：玩家可见第一关的暗墙，走过去就是了

第三关：触碰到就会回到起点的暗刺，玩家需要一边摸索一边记忆前进

第四关：玩家可见第三关的暗刺，小心一点走过去就是了

第五关：触碰到就会回到起点，不断往返移动的暗摆锤，玩家需要全凭运气前进，运气太好五百辈子都过不去。

第六关：玩家可见第五关的暗摆锤，此时一边骂设计者一边小心一点走过去就是了。

音乐：

背景音乐是《Hope》的倒放，《Hope》是由人工智能小冰与朱婧汐共同创作的歌曲。

倒放使小冰创作的歌词完全听不清，其中包括不断重复的“Hope”、“希望”以及游戏创作最初的灵感：由人工智能写下的“在不计较生命之地——”