

《生命之旅货车》游戏策划预案

关键词： 迷宫 人生 人体器官 人与人

首先，这是一个**双人联机**游戏，玩家可以通过游戏过程合作、交流、互相帮助，来体验一种非凡的经历，玩家之间的关系不同，譬如朋友，情侣、家人，都会产生不一样的领悟。

外观：车厢如一团**巨大的血肉**漂浮在空中，通过许多脐带/血管与车身相接，在视觉上暗示车体与血肉体具有某种联系。

迷宫架构： 两名玩家共同参与。

一、p1 位于迷宫中，与内腔亲密接触，感受爬行的运动方式和柔软的腔体结构，与 p2 合作，经过徘徊、踌躇、选择与试错，感受焦虑、失望、愤怒、喜悦、动摇、绝望等诸多情绪，探寻迷宫路径，抵达血肉体出口，与驾驶室中的 p2 回合，一同抵达终点；

二、p2 位于驾驶室，他本身可以对车子行驶的速度与方向进行决策，（加速或减速等）这些决策或强烈或微弱地影响内部迷宫的构造，譬如改变瓣膜的单向性，拥有某些节点的监控视角，可以在固定阶段与 p1 产生信息交流，对 p1 的行进补充己方信息，一同作出决策。p2 所在驾驶室外部景观也是在腔体内，p2 只有通过帮助 p1 出来才有可能寻找找到自己的出路。

游戏阶段：

阶段一：当 p1 在车厢 1 时，两名玩家无法产生联系（沟通），玩家 a 也不知道玩家 b 的决策会对他的路径/决策产生干扰。

阶段二：当 p1 在车厢 2（即**平行世界的车厢**）时，两名玩家可以取得联系（但沟通对迷宫路线的寻找未必是件好事）。

阶段三：当 p1 重返车厢 1 时，两名玩家无法继续联系。

ps、三个阶段 p2 都是可以获得监控点视角获取信息的，并且都能通过加速减速等方法改变车厢内部构造，但是只有在阶段二可以与 p1 产生信息交流。

象征性：

车厢形态：车厢是一团血肉体，柔软缠绕。与车体以血管联结，象征着 p1 与 p2 生命的联结，车厢内与车在腔体内的形态是同呼吸共命运的，是共同的双线。

出生：一如我们无法选择自己的出生那般，玩家降生于迷宫中的起始点，他睁眼环顾四周，周围光线暗淡，只有象征着终点的光球

行进间：行进过程中，p1 将会面临选择，或可逆或不可逆，就像人生中的选择有些尚有周选的余地，有些可破镜不可能重圆；面临混乱与迷失，就像人生中总有那么些时刻感到前路漫漫不知通往何方，走的太远忘了当初为何要出发；面临欺骗，路径变幻莫测，人心也是如此；面临徒劳无功，就像人

生中有些努力未能如愿以偿；面临焦虑、失望、愤怒、喜悦、动摇、挫败、绝望、疑虑、希望情绪的影响，如同人生千百滋味，九曲回肠……

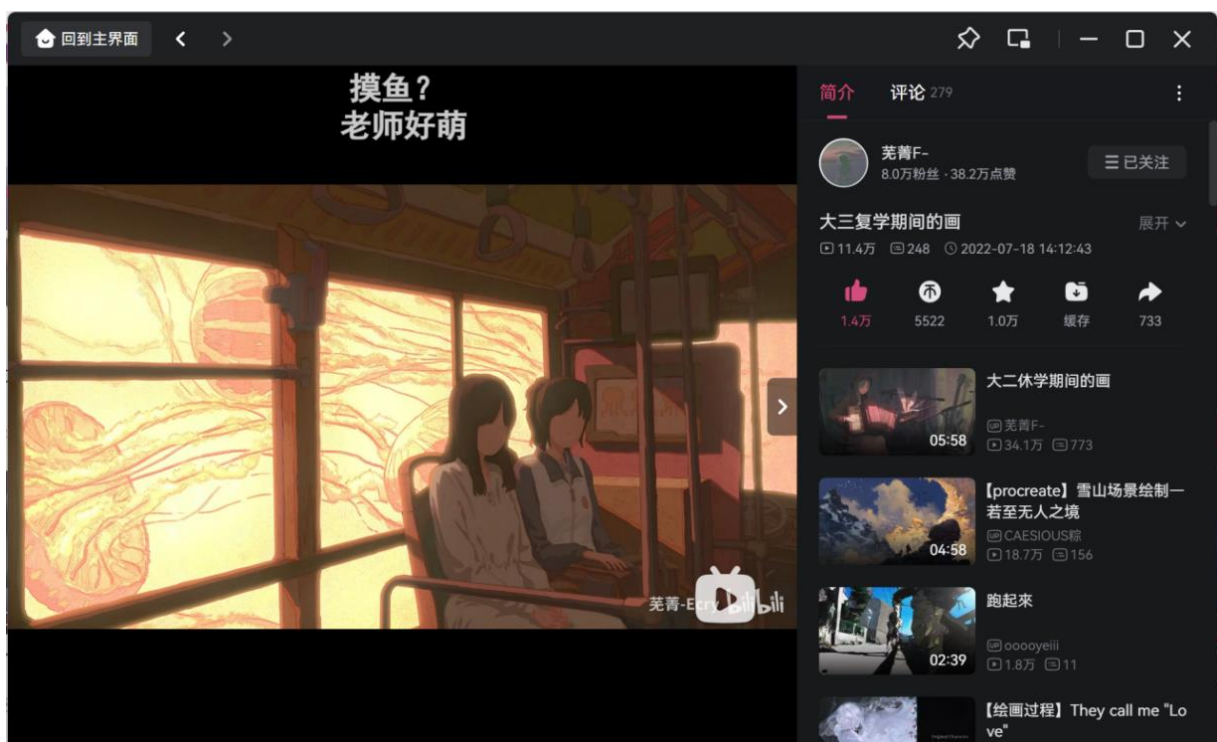
框架：

1: 围绕 p12 展开，有如一段关系的始终：初期无法沟通，只能通过自己的视角向对方施加“善意”——关系之始往往无理由的炽热而盲目——比如一对母子（血亲），p1 好似懵懂的小孩，p2 则是母亲——p1 起初感知迷宫，尚未获得对迷宫的认识或是认识的很局限，p2 则通过控制“卡车”尽其所能地默默帮助 p1 探索道路——母亲抚育幼儿，但是母亲的视角或许也是有限的（自己或许是错的）。

2: 当 p1 通过传送到车厢 2 的时候，他已经获得了自身对于迷宫的基本理解了，此时和 p2 产生沟通（联系），由于双方视角并不完整，在配合中或顺利或不顺利，可能出现意外（争执，碰撞等）（按照设定来说是必然的，因为 p2 无法发现车厢 2 顶上的出口，p1 在往复过程处处碰壁），这需要双方进行协调磨合以使得迷宫顺利探索下去——成长的摩擦/两人的磨合，最终或合作，或单飞，最终从窗口出去。

3: 当 p1p2 经过磨合，寻找到车厢 2 的出口后，p1 被传送回车厢 1，此时 p1 失去了与 p2 的联系——独立的回归，但此时 p1 已然对迷宫有了更深刻的了解，心境相较于初也有了蜕变，p2 此时也与 p1 的关系更为牢固，最终两人合力完成迷宫——亲人、成长、人生主题

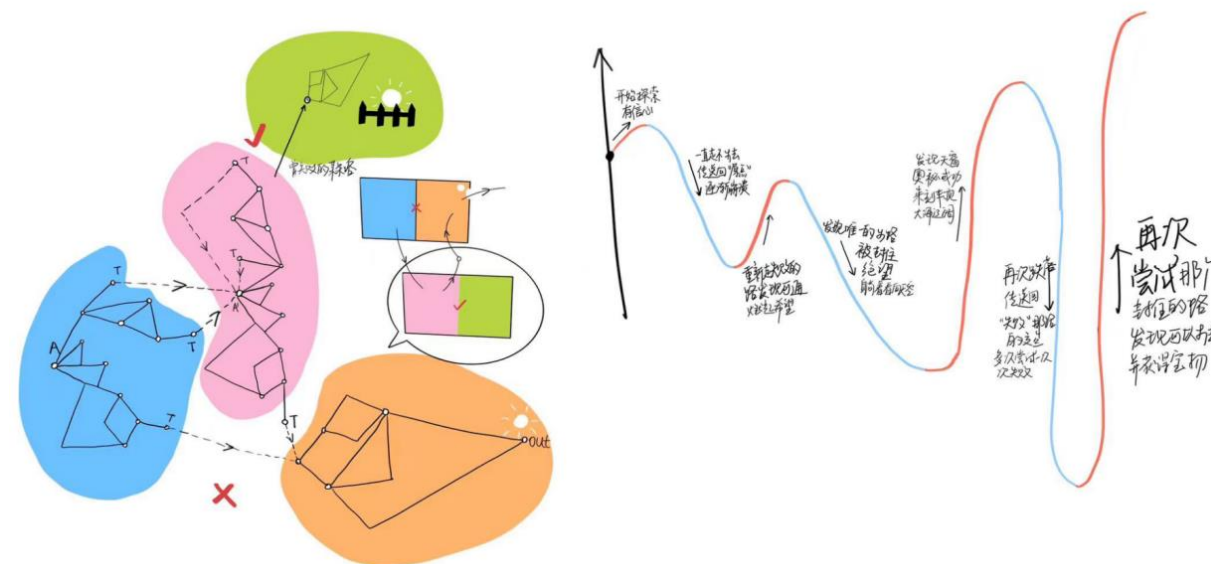
结局：p1 最终获得光球从血肉体中出去之后，光球铺成了悬浮在空中的一条路，车子沿着这条路走到了出口，游戏结束。



*驾驶座景观参考



*方案的萌芽和印象的堆叠

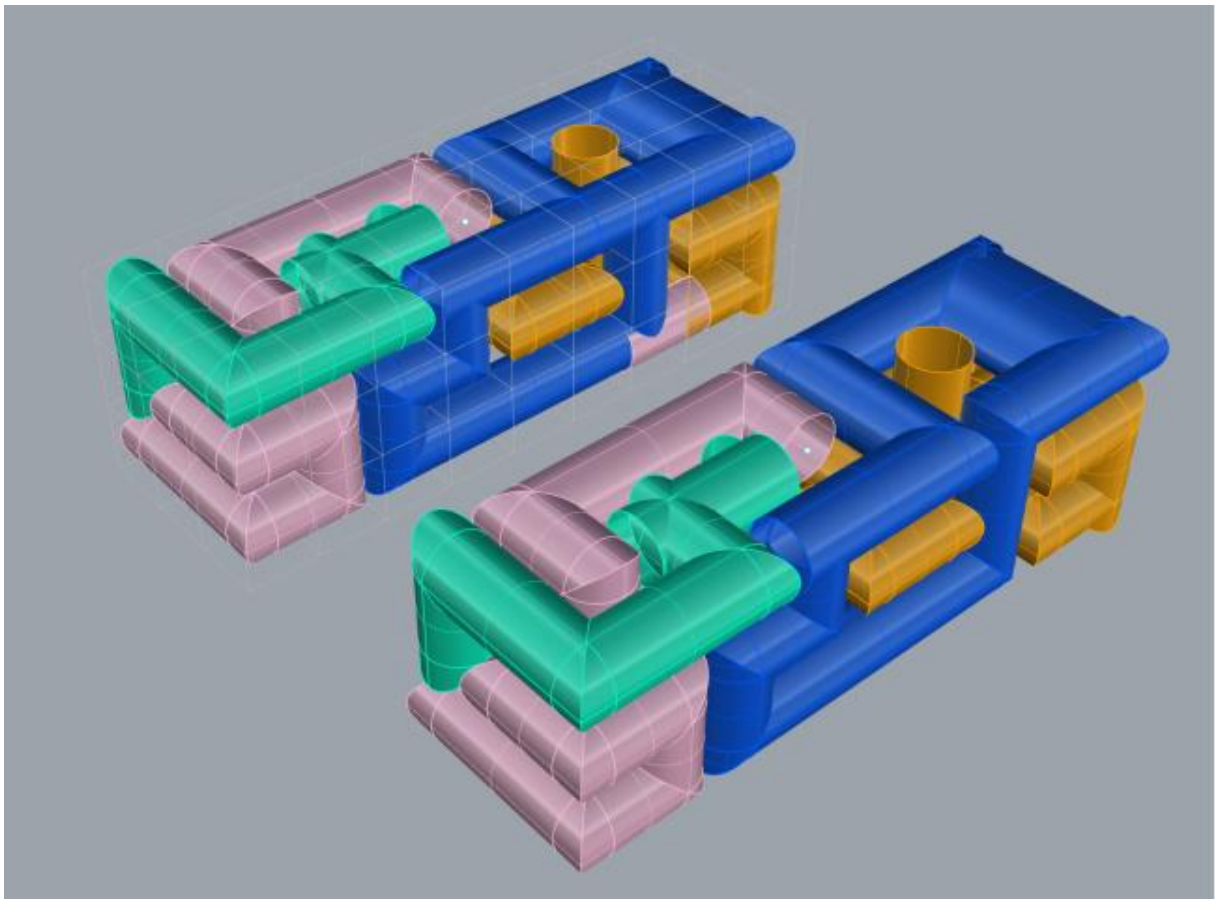


*货车内迷宫线路图和玩家被期望情绪曲线图

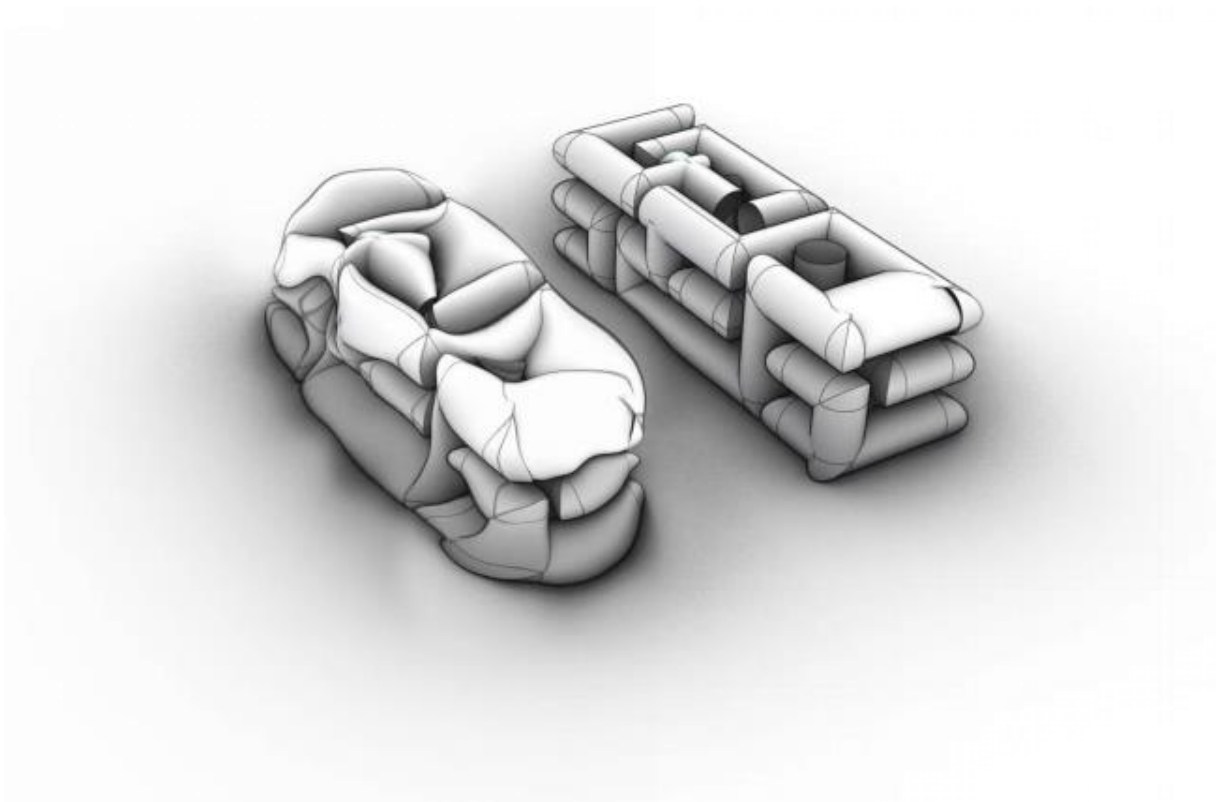
-A 出生点

-OUT 出口

-T 传送门



*迷宫线路分区及具体空间位置



*迷宫建模参考及形态设想