

## 《Fall of Colors 坠色》游戏剧情

参考了类似往下跳的一系列游戏，比如《Doodle Jump》，也参考了竖向射击游戏，比如《飞机大战》，加上《Gris》这款游戏带来的色彩方面的灵感。

《Fall of Colors》是一款融合竖向战斗机制与横向叙事探索的心理寓言式动作游戏。游戏通过颜色的变化与收集，象征玩家从青春到职场，再到倦怠与麻木，最终重生与自我接纳的过程。

机制设计方面，

1. 竖向：以战斗为主，玩家通过左右移动、跳跃、射击来应对敌人和障碍。每一幕的竖向战斗都与情绪和心理状态绑定。序幕里是黑白校园，基础敌人，训练操作。第二幕职业之井是红色战斗，热情与狂热，正反馈机制强化行动与回报感。第三幕麻木之井是橙色倦怠，内耗与高消耗武器体现狂热带来的副作用，敌人象征他人凝视与社会压力。第四幕色彩复归是蓝紫理性场景，战斗变得精准但无趣，象征机械化与自我格式化，为后续的重生与理解做铺垫。
2. 横向：纯粹的场景探索与文本体验，强化玩家对心理、社会与自我状态的理解。校园毕业：红色色块象征激情。办公室晋升：黄色色块象征狂热与他人期望。麻木病房：蓝色色块象征理性、放弃斗争后的麻木。空白房间：镜像倒影呈现玩家曾经的自我，通过选择达成四种结局（重燃、拥抱、沉静、重生）。

创意特色方面，游戏有着：

1. 色彩隐喻：游戏以黑白、红、黄、橙、蓝、白光等色彩传达情绪与心理变化，让玩家在视觉和操作中直观感受心理历程。
2. 战斗与叙事结合：战斗不仅是动作挑战，也承载心理状态的隐喻。横向叙事提供深层反思与选择空间。
3. 心理体验递进：从激情到狂热，从倦怠到麻木，再到自我重建，完整呈现青年成长与社会压力的心理曲线。
4. 自由结局：通过玩家的选择，呈现不同的心理态度与哲学理解，使游戏既是动作体验，也是一种情绪与存在的沉浸式探索。

整体上，《Fall of Colors》将竖向动作与横向叙事巧妙结合，以色彩为核心符号，打造一个既是心理寓言又可操作的沉浸式游戏体验。

## 一、 第一幕：白之序章 | 坠入学园 (The White Prelude)

**关键词：**黑白、学习、模仿、起点。

**解读：**

一切始于纯白——无色的潜能之地。

学院是制度的温床，也是规范的开始。

玩家在此学会“如何行动”，但尚未学会“为何行动”。

**色彩隐喻：**白=空白、未定义。

**宣传语：**“你在黑白的课堂中学会了移动，却忘了自己要去哪里。”

### 1. 竖向：校园流程

#### 1.1 设计目的：

帮玩家学习核心操作：左右移动、跳跃、以及射击等。

#### 1.2 环境场景：

纯黑白色调。背景是布满粉笔书写公式，涂鸦等等的黑板，或是作业本的网格线，教材课本，简历等等，可破坏的碎方块可以设计成粉笔 or 其他想法。

#### 1.3 敌人：

只有基础怪物，可以设计成简单的东西，样子的话可以是各种书籍，和纸头（简历纸 or else）。它们攻击性很弱，主要用于玩家练习基础操作。

#### 1.4 叙事体验：

纯粹的存在，学习如何行动。

### 2. 横向：校园毕业

#### 2.1 环境：

空旷的黑白走廊，背景是重复的储物柜，黑板、PPT、试卷等等贴图。

#### 2.2 强制事件：

玩家走到毕业大礼堂的锁着的门前，进入大礼堂后可以考虑加个 boss，简单打完之后，互动点是讲台上的红色色块，玩家主动拾取红色以毕业。

#### 2.3 结果：

玩家吸收红色，世界被染上红色基调，屏幕文字显示“你毕业了，青年人的激情尚未燃尽”。

## 二、第二幕：红之熔炉 | 职业之井(The Crimson Well)

**关键词：**热情、奋斗、功绩、狂热。

**解读：**

毕业后的下坠，化为职场的深井。

每一次射击都伴随热度，每一次上升都以焦灼为代价。

红色象征燃烧与自我牺牲。

**宣传语：**“你以热情为燃料，向深处坠落。”

### 1. 竖向：

#### 1.1 设计目的：

将 gemhigh 系统与“热情”的叙事（即积极行动获得回报）进行绑定。

#### 1.2 环境场景：

红色系。背景是重复的“办公桌”、“文件柜”、“成堆的文件资料”剪影等等（和主题搭噶就行），可破坏的碎方块可以设计成文件箱或显示器。

#### 1.3 机制/敌人：

玩家收集宝石触发 gemhigh（可以改叫“PassionHigh”），子弹变红、威力变强。同时引入“特殊怪物”，可以设计成飞行的“待办事项清单”或“闹钟”（和工作职业搭噶就行），会掉落“热情”，将消灭任务与回报（热情）联系起来。

#### 1.4 叙事体验：

让玩家感受到：积极“行动”（战斗、收集 etc）会带来热情的即时回报。作为正反馈最强的阶段。

### 2. 横向：

#### 2.1 环境：

都市场景，繁华但嘈杂的街道。背景闪烁的广告牌，摩天大楼剪影可以参考 90s 的 hk，音效可以做城市的嘈杂街道，汽车，人群嘈杂，可以加入拥挤地铁 etc。

#### 2.2 强制事件：

玩家进入大楼中，走到办公室的门前（门上可以做眼睛，强调凝视后的异化）。门旁是光荣榜是一个个人的眼神，别人对自己期待的眼神，榜首位置放着闪耀的黄色色块。玩家为了晋升必须拾取黄色色块。

不拾取的话，门无法打开，门上的眼睛会睁大注视你，并有文本“你够格吗？绩效？成就？”。

### **2.3 结果：**

热情（红）与狂热（黄）结合。门自动打开。屏幕文字显示：“你成功晋升了，但代价是什么呢？你学会了他人想要你所拥有的“狂热”，主动戴上了“客体”的枷锁。”

### 三、第三幕：橙之倦怠 | 麻木之井(The Ember Abyss)

**关键词：**内耗、凝视、麻木、失声。

**解读：**

当热情化为人物，当自我被他人的眼睛定义。

红与黄的混合成了橙色——焦灼的火光，临近熄灭。

横向场景的病房既是休息，也是重置。

**宣传语：**“在狂热之后，你学会了沉默。”

#### 1. 竖向：倦怠之井

##### 1.1 设计目的：

让玩家感受到狂热的力量，强调高消耗所导致的内耗副作用。

##### 1.2 环境场景：

焦灼狂热的橙色系（红黄渐变，焦灼扭曲），背景是扭曲的都市天际线或堆叠在一起的 KPI 图表文件 etc。

##### 1.3 机制/敌人：

玩家武器强制切换为下述类型

核心循环（内耗）：武器火力强，但弹匣消耗极快（比如一发耗 4 发弹量），让玩家必须更疯狂地踩或落地来填充子弹。但当射击过多时，屏幕会出现过热警告，画面闪烁红白冰损血。

敌人：特殊怪物”被设计成“西装革履”的剪影（代表“他人”）或“巨大的眼睛”（代表“凝视”）。“巨大的眼睛”出现时，会让玩家移动速度变慢，弹药消耗翻倍。

##### 1.4 叙事体验：

让玩家感受到：他人的凝视正在加速你的倦怠，火力很强，但内耗极大。凝视烧蚀你……行动越猛，倦怠越深。

#### 2. 横向：麻木病房

##### 2.1 环境：

无菌病房或隔离室。玩家从上一关（橙色，灼热，扭曲，混乱）坠落至一个极度安静、冰冷、白与蓝构成的房间。玩家的倦怠特效（屏幕边缘灼烧、刺耳的心跳、视野扭曲）不停止，环境的安静与玩家的内心倦怠特效，营造内外反差。

## 2.2 设计目的：

承接倦怠的巨大痛苦。系统以医生或治疗师的身份，诱导玩家为了停止痛苦而主动放弃“自我”，是一种为了逃避自由所引发的焦虑而主动物化自己的选择。此处没有敌人，也没有互动奖励。移动键延迟触发，射击键失效

## 2.3 强制事件：（原来那个文本感觉有点决定论？）

系统开始以“理性”语气与玩家对话：

“你已经尽力了。”

“你看，这样是不是更轻松？”

“只要放下斗争，一切都会变得有序”

玩家靠近房间中央，一张手术床出现上方悬着蓝色光块。

阶段一：安抚，诊断痛苦并指出荒诞

“热情让你燃烧，狂热让你扭曲。你以为你在行动，在登顶。但看看你现在。你就像西西弗斯，越是用力，石头滚落时就砸得你越重，这种斗争本身就是你的痛苦，不是吗？”

但理性……能让你安静。”

画面中橙色余烬开始褪去，取而代之的是蓝色柔光。

玩家生命条恢复满值，提示“稳定”。

阶段二：提供哲学自杀的诱惑

“你已经不需要再斗争了。反抗和自由是痛苦的根源。

看看这个理性的蓝色块。它没有激情，所以它不会倦怠。它只遵循‘逻辑’你不需要成为‘谁’，只要成为‘功能’。

接受它，你就不必再挣扎了。”

此时，玩家的角色模型开始逐渐去饱和（？去饱和不是后面的吗），动作流畅但无声。

弹出按键“接受治疗”。

## 2.4 结果：

如果玩家按下，则进入蓝色吸收动画，所有的为了倦怠做的特效（灼烧、心跳、扭曲）戛然而止。否则，场景震动，显示：

“热情会耗尽，狂热会扭曲。你需要秩序和理性。

这是治疗，你只需要接受（maybe 这里倦怠的效果要继续加强？）”

无论玩家选择与否，最终都将吸收蓝色光块。

出现文案：

“倦态的尽头，是一种更深的秩序。

你选择安静——于是你不再燃烧，但也不再痛苦”

音乐逐渐消失，只剩心跳声淡出。

## 四、第四幕：蓝之归途 | 色彩的复归(Return of Colors)

**关键词：**理性、静默

**解读：**

蓝色是理性与麻木的极点，其带来的纯白却又是重生的起点。

纯白的玩家（存在）重新面对“自己”的本质，

选择拥抱、对抗或重塑。

**宣传语：**“当世界失去颜色，你是否能重新描绘它？”

### 1. 竖向：

#### 1.1 设计目的：

体验麻木（蓝）后的“存在”。行动不再是为了意义或激情，而是纯粹的、机械的、毫无意义的流程。

但这是“重生”而不是“终结”的一幕。前三幕是坠落、燃烧、倦怠；这一幕是归零后的选择与再创造。

画面从蓝紫渐变成白光，音效从寂静到出现轻微呼吸、心跳声。

#### 1.2 环境场景：

蓝紫色调。

#### 1.3 机制/敌人：

玩家在蓝色理性中模式。子弹精准（也许带微弱自瞄），但伤害低，射击音效沉闷。并且玩家逐渐褪色变白（拉高透明度，调饱和度，本质（色彩）正在被我的选择所清除）

#### 1.4 叙事体验：

战斗变得简单、精准，但极其无聊。没有正反馈，也没有负反馈（前提是我们前面反馈机制，动态和音效做的很好）。

### 2. 横向：空白房间

#### 2.1 环境：

环境仍然是纯白、无边界的空间。玩家走到镜子前，镜中出现红、黄、蓝三色构成的“倒影之你”。

这一次，倒影不再是 Boss，而是你的“本质”



## 2.2 强制事件：

镜像说：

“你现在是一张白纸一般的‘存在’

我不是你的敌人

我是你曾经热爱的、焦虑的、倦怠的、迷茫的……‘你自己’，是你的‘本质’。

那么，你要如何处置我？是‘摧毁’我，‘拥抱’我，还是……‘超越’我？

现在……你，选择什么？”

玩家有四种选择，这里给出两个选项按钮“攻击”和“拥抱”，分别对应结局一/四和结局二，结局三当作彩蛋。

## 2.3 结局：

**结局一：**重燃（行动者，萨特式希望）

**选择：**攻击镜子 then 攻击白墙

**表现：**镜面破碎，碎片化为白光，洒满屏幕。依旧是白色场景，什么也没发生。玩家只是摧毁了“过去”，但他仍然被困在“现在”的、空无一物的白色房间里。系统停留几秒（做个提示），玩家攻击后面白墙，打碎白墙后新的色彩世界呈现，玩家走进一条新的色彩通道。

**文案：**

“你拒绝了被定义的本质，战胜了它

现在，只剩下了你，你的存在。

你是自由的，可以自由选择，却也是这样虚无。

---（做出了选择）-----

但你没有被自由选择带来的虚无压垮，

你选择了行动，于是世界随之被点亮。”

屏幕淡出，背景音乐渐渐恢复色彩与旋律，像黎明的光透出。

**主题：**“自我创造”的希望。

**视觉结局：**世界重新出现，但此时的色彩柔和，不再刺眼（颜色多样化），象征自由的自洽。

**结局二：**拥抱（加缪式的对抗）

**选择：**走向镜子，拥抱倒影。

**表现：**镜中人融入玩家身体，色彩慢慢回归，白色不再纯净，而变成温暖的灰调。

**文案：**

“你接受了荒诞。

你意识到了，这场荒诞的斗争就是你本身。

你接受了这块注定滚落的巨石，也接受了自己。

你在这荒诞中，获得了自由。”

**主题：**“清醒的反抗”。

**视觉结局：**镜头拉远，玩家坐在一个彩色碎片铺成的地面上，风轻轻吹过。回到一开始的游戏，开启西西弗斯式的不断重复的一轮又一轮。

**隐藏细节：**此时地面碎片上会浮现一些试卷、文件夹等影子，暗示“过去依然陪伴你”。

**结局三：沉静（理性自觉者）**

**选择：**不动

**表现：**镜中倒影走出，安静地坐在玩家身边，两人并肩面对纯白空间。

**文案：**

“当你面对你的本质时

不是向外创造，抑或向内反抗

有时，理解并不需要行动。

因为活着，本身就是一种回答。”

**主题：**“静默的和解”（一种和解的哲学而不是萨特 or 加缪式的斗争？）。

**视觉结局：**镜头拉远，两人身影融入白光，屏幕出现游戏标题。

**彩蛋：**如果玩家在此结局停留超过 30 秒，会自动进入一个隐藏片尾，音乐变成柔和钢琴曲（用裸体舞曲怎么样），标题变为彩色的“Reborn”。

**结局四：虚无-存在主义瘫痪（打败了 boss，实现了存在先于本质，但是对于这种存在的虚无（纯白的房间）却没有进一步去行动）**

**选择：**攻击镜子，但不攻击白墙。

**表现：**镜面破碎，碎片化为白光，洒满屏幕。依旧是白色场景，什么也没发生，系统停留几秒（做个提示，比如墙壁上浮现出结局一的微弱裂痕），玩家不攻击后面白墙，保持白色场景。

**文案：**

“你拒绝了被定义的本质，战胜了它  
现在，只剩下了你，你的存在。  
你是自由的，可以自由选择，却也是这样虚无。

——做出了选择——

但你却没有选择行动

你被‘自由’本身带来的重量压垮了，吓得瘫痪了”

**主题：**“被动的虚无”

**视觉结局：**玩家被永久地困在了这个没有边界、没有声音、绝对纯白的虚无空间中。

### 3. 片尾氛围（不知道要不要改）

**音乐：**从钢琴单音开始，逐渐加入弦乐，节奏由慢到快，最后在主旋律的升调中淡出。

**画面：**每一个解锁的色块在片尾闪过，像是玩家人生的每一章。

**最终文案：**

“坠落不是堕落，  
它是通往色彩的方式。”