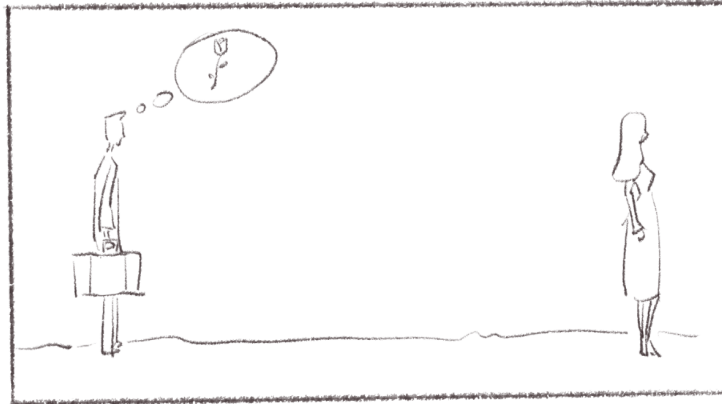


Story

Chapter1

On the street(by the flower stand):



“The moment I saw her, I knew what to do.”

At apartment:

[click recipe]

“I looked through all the ancient books, but there was no clue of where I could find a rose. It was almost like there was no such thing had ever existed.

But still, I found an old recipe for a magic potion that would give you extraordinary power to pursue whatever you want, according to the myth.”

At Store:

[click merchant to give pocket watch]

“I brought my pocket watch to the merchant, it was the only property I had that counted as valuable.”

Chapter2

At park:

[Enter the graveyard]

For whose dull appetite men waste away
Amid the whirr of wheels and are the seed
Of things which slay their sower, these each day
Sees rife in England, and the gentle feet
Of Beauty tread no more the stones of each unlovely street.

Chapter3

Outside:

[After chapter2, enter outside]

"The city itself was like a giant dead machine, all rusty and stink. No wonder no flower ever grows here."

Chapter4

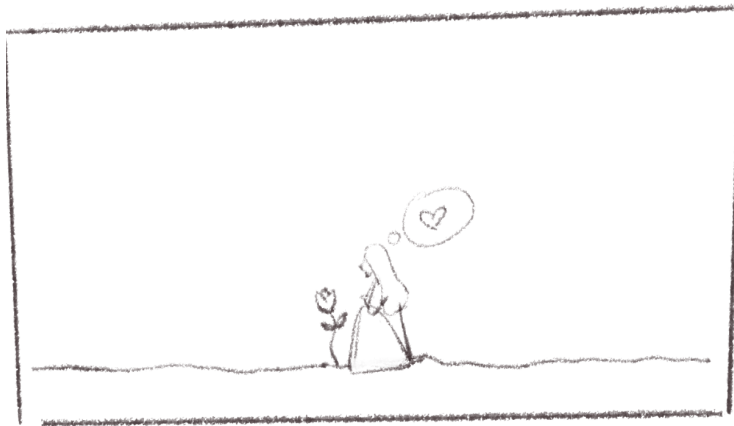
Flower stand:

[click plant the seed]

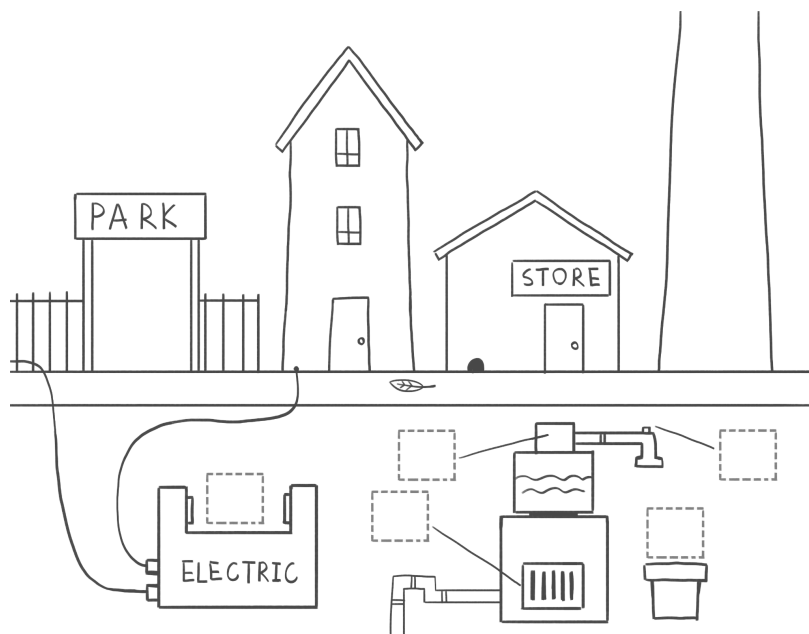
"The plant wouldn't grow under the toxic rain. I had to turn off the pollution source."

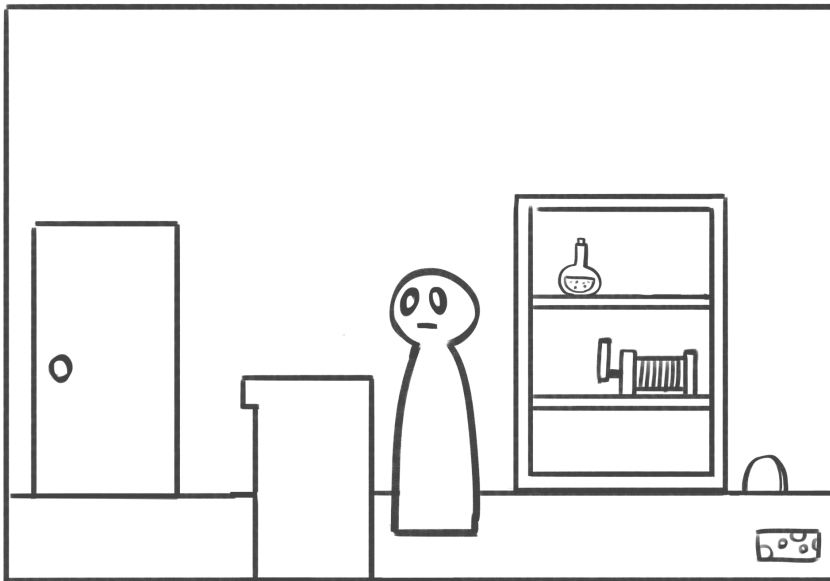
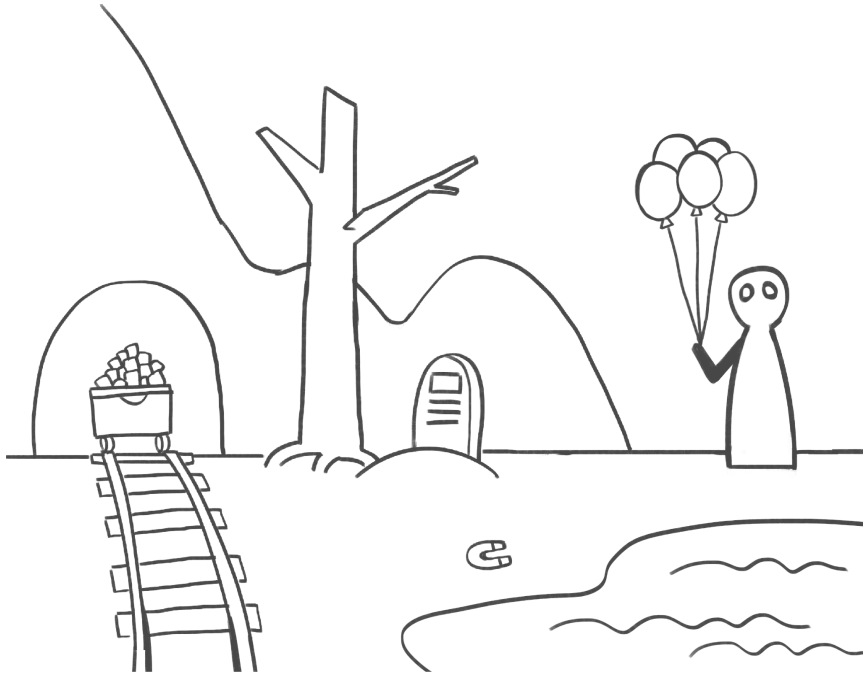
"As I flew higher, the rain soaked my wings, corroding my skin and bones. I didn't know if I can ever return..."

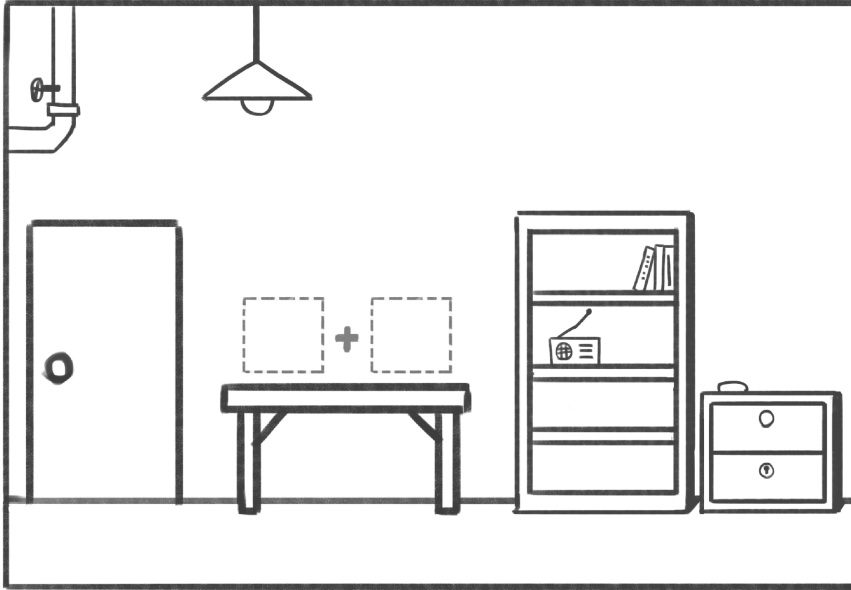
Ending



Five levels







- A. Human 4 bird1 公寓
- B. Human 3 bird2 公园
- D. Human 2 bird 3 “工厂“
- E. human 1 bird 4 花摊

C. 商店

鸟技能

T- Tiny 小

F-Fly 会飞

P- peck 啄

S- Sing 唱歌

Level (4 min each)

1. A+C
2. A+B+C Fly Tiny
3. A+B+D+C Fly Tiny Quick
4. A+B+D+E+C Fly Tiny Quick Sing

Level1

物品:坏怀表(床), 配方(书架上), 零件(需开锁找到), 螺丝刀(需找到, 打开怀表发现少零件), 开锁工具(取下收音机天线), 好怀表, 配料药水, 羽毛, 成品药水

公寓:

元素:工作台, 有天线的收音机, 横梁没有亮灯, 斗柜, 书柜, 床,

街上:羽毛

商店:

商人气泡:“💰”

人:给“坏怀表”

商人气泡:“好怀表”

人:给“好怀表”

商人:给“配料药水”

流程:

人从书架拿出配方, 人拿坏怀表去商店, 商人回应要好怀表, 人回去找到螺丝刀, 打开怀表发现缺零件, 取下收音机天线开锁找到零件, 在工作台把零件装上坏怀表, 得到好怀表。

去商店拿好怀表交换得到配料药水

? 在街上捡到羽毛

在工作台合成魔法药水, 获得切换能力

Level 2

公园:

元素:河岸, 河, 墓碑, 树林, 带绳子的气球

物品:树枝, 绳子, 磁铁, 钓竿, 铲子头, 铲子, 种子, 金币

飞上树点击多次掉下树枝, 飞向卖氢气球的人啄气球获得绳子, 河边捡到一块磁铁, 用绳子和磁铁做成钓竿, 在河里吸到铲子头。人会公寓做成铲子

在公园看到墓碑(年份, 玫瑰种子相关的墓志铭) 用铲子挖, 挖出一个棺材(棺材里是小鸟骨架), 种子被藏在棺材里, 并获得一些金币

Level 3

商店:

物品:金币, 发电机零件, 海绵, 机器零件, 煤炭, 水

工厂:

机器有三个空槽提示需要三个东西 (3 icons)

公寓:

机器零件

公园：

火车, 煤炭

用金币去商店换发电机零件, 开启发电机, 连其他场景电线, 公寓亮灯, 天窗照亮, 小鸟飞上去拿到机器零件, 小鸟钻洞去商店柜台后面偷过滤海绵, 公园的拉煤炭火车通电开进来, 小鸟获得煤炭, 拼好机器, 获得净化水

Level4

工厂: 带放种子槽位的花盆

物品: 发芽, 关闭按钮

鸟种下种子, 浇水, 长出一个芽, 下酸雨, 鸟在雨中飞到很高(超出画幅? 一边飞一边向上移动画面)的烟囱(在花摊**scene**)关掉污染源(点击多次), 小鸟死掉, 花长出来

切换状态的方式

1. 随时可切换(鼠标右键)

中心思想

玫瑰代表主角的对理想的追求, 主角在现实生活追求理想的过程中遇到重重阻碍备受打击, 但他依然相信理想位置坚持他变成了自由勇敢的夜莺, 逃离了现实的枷锁, 最后为了理想牺牲自己。

理想在故事里具体表现为通过找到玫瑰表达对一个女孩的爱慕

现实中的障碍感可以由NPC台词传达: “没有人能找到玫瑰的” “放下你不切实际的幻想吧”

Could be a procedural sacrifice

世界观

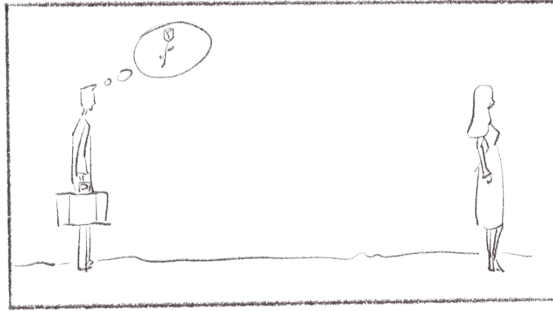
第二次工业革命时期

电力、蒸汽、无线电

故事情节

四章(不同puzzle)

前提



第一章

人状态寻找，遇到阻碍，但获得变成夜莺的能力（需要给玩家的叙事信息：玫瑰珍贵稀少，寻找玫瑰是不切实际的）

- 传说一个隐藏在欧洲古堡/豪宅里的废弃花园保存着最后的种子，人进不去，NPC非常世俗功利对主角的目标不屑一顾，外界污染严重，没有什么植物和活力
 - 对话气泡里面是物品，与NPC以物换物，气泡可以是道具之一
 - 用人的有价值的东西（他唯一的少量钱在他自己的房间的，祖传的金怀表，）换取一些看似毫无价值的东西，比如一块机械表换（夜莺的羽毛）

场景：主角生活的城市，NPC邻居，商人，

第二章

通过第一章的发现变成夜莺，之前的阻碍也可以轻易通过了，（介绍夜莺能力

- 传说一个隐藏在欧洲古堡/豪宅里的废弃花园保存着最后的种子，夜莺进去了，NPC是可爱的小动物，但依然非常世俗功利对主角的目标不屑一顾

第三章

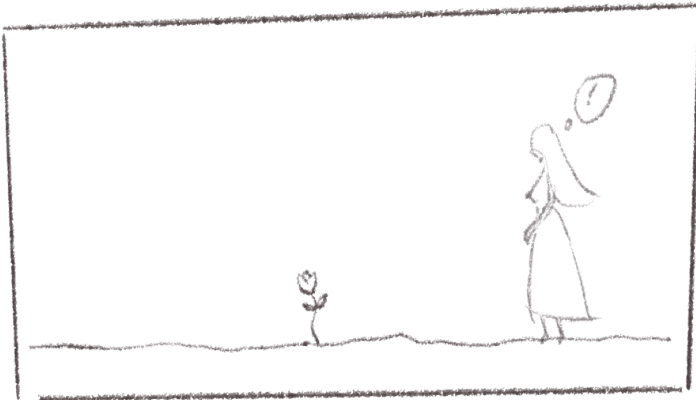
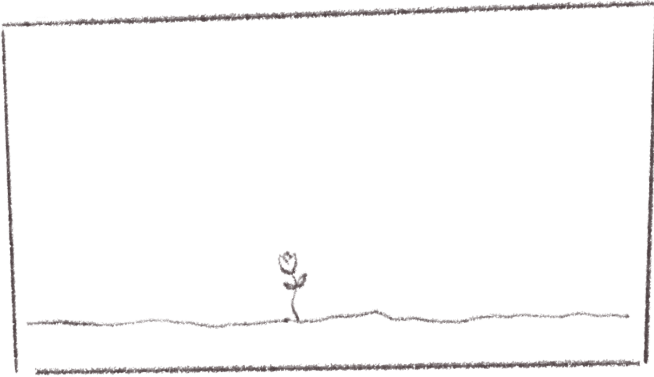
获得种子，需要在人和夜莺状态多次切换解谜

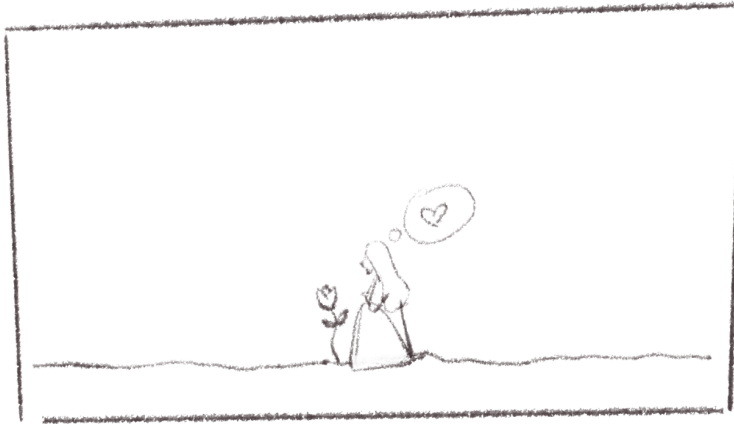
第四章

夜莺种玫瑰，最终牺牲自己（需要给玩家的叙事信息：种玫瑰的过程中会自己会渐渐死亡）

结局

在一个很机械工业化废弃污染的占场景
地上长出鲜艳的玫瑰，女孩路过惊异地驻足欣赏





Oct 24 Tue Playtest

Constraints:

- Your prototype must involve at least one character protagonist and the challenges they face in a short narrative encounter: **beginning, middle, and end of a very short story**.
- Your experience goal **must engage emotions** that are integrated with the narrative arc of your game.
- You should keep in mind that this prototype will be translated into a digital prototype in the next phase, and so you should plan for a single player (or single screen) experience. You may also want to think about a smaller scope for this project, given the limited resources moving forward. The paper prototype version should resolve within **15-20 minutes, including set-up**.
- You may “dungeon master” your paper prototype, playing the part of the computer AI, reading media descriptions or text aloud to players.

Redefine Ideas with Constraints

1. #
2. Protagonist
3. Protagonist's goal
4. Challenges
5. Beginning, middle, end
6. Emotion
7. Formal elements (Existed game reference)

8. What do we need to do for the paper prototype?

WRITE HERE

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nKF6sUxlx8Cg-H8TKfk0dYRluufM-aWzVF4UNpd6PKA/edit?usp=sharing>

Character

Story

1. 一个遭遇歧视与校园暴力的“loser”在获得超能力(action)之后成功复仇(action)的故事
 - a. 要唤起观众对主角的同情
 - b. 在一个突发事件或者一场奇遇中获得能力(桃花源记)
 - c. 复仇要有黑暗的反差感
2. 找花种花送花puzzle: 女孩告诉男孩她只会嫁给拥有红色玫瑰的人, 去买花商人告诉男孩这个季节的玫瑰已经卖完了, 但男孩在商人那里发现了玫瑰园的地址, 他偷走商人的钥匙来到玫瑰园, 在玫瑰园受到乌鸦的警告, 越过层层荆棘, 园里的玫瑰都是白色的, 旁边的加工厂里全是红色颜料。原来红色玫瑰早就灭绝了。在玫瑰园后面的墓地里, 男孩挖出了红玫瑰的种子。经过一年四季的精心培养终于开花。当男孩再去找女孩时, 她的屋子里早已有很多仰慕者送来的红色玫瑰, 比他的更红。最后, 他把玫瑰插在插满花的花瓶里, 毫不起眼。或者, 他回到墓地, 将玫瑰花埋葬。
3. 主角夜莺, 三个主要的playable的scene白, 黄红玫瑰地点(参考原文), motivation是看到男孩需要一朵红玫瑰追求真爱(象征真爱和理想主义)可以插叙? or开头or结尾
 - a. 背景: 时间, 人们还会写信的年代, 机械锁(没有现代手机电脑之类的, 地点 欧洲某个小城市, 有集市, 舞会, 花园, 农场)
 - b. 主角: 向往真爱, 理想主义, 奉献的夜莺, 通过它的
 - c. 主要的线性故事: 夜莺看到男孩获得motivation-》challenge找寻玫瑰(game play)-》男孩获得玫瑰 challenge resolved Anti爱情虚无结局
 - d. 设计寻找玫瑰谜题, 暂定三个, 不同scene(每个scene也可以设计多个)
 - i. Puzzle interaction could be anything

背景1950s-1960s, 简陋的电子设备,

Inspiration

- 绣湖
 - 解谜
 - 猎奇
 - 荒诞
 - 悬疑
 - 复仇
 - 家族
 - 编年史
 - 类似氛围:厄舍府的倒塌
- Carrie
 - 社会排斥
 - 校园暴力
 - 超能力
 - 复仇
 - 怨恨
 - 超自然
 - 恐怖
 - 类似题材:chronicle, 阿基拉
- 夜莺与玫瑰
 - 《夜莺与玫瑰》(The Nightingale and the Rose)是爱尔兰作家奥斯卡·王尔德(Oscar Wilde)于1888年创作的短篇童话故事, 收录在他的《幸福王子与其他故事》(The Happy Prince and Other Tales)中。以下是故事的梗概:
 -
 - 这个故事讲述了一只夜莺, 它住在一位年轻学生窗外的玫瑰园里。这名学生爱上了一个女孩, 但女孩告诉他, 她只会嫁给拥有红色玫瑰的人。学生十分苦恼, 因为玫瑰园里的所有玫瑰都已凋谢, 没有一朵红色的玫瑰。
 -
 - 夜莺感到学生的痛苦, 决定帮助他。它询问了所有的玫瑰树, 但它们都告诉它无法生长红色的玫瑰, 因为它们是白色的。最后, 夜莺来到一棵树下, 那棵树告诉夜莺, 如果它愿意付出生命, 那么它可以制造出一朵红色的玫瑰。
 -
 - 夜莺为了帮助学生, 付出了自己的生命, 把自己的血液注入了玫瑰的根部。这朵红色的玫瑰在晨曦中绽放, 非常美丽。然而, 当学生拿着红玫瑰去追求女孩时, 女孩却嫁给了另一个人, 因为学生迟到了, 而她需要一朵珍贵的宝石。
 -
 - 故事以夜莺的死和学生的失望结束。奥斯卡·王尔德通过这个故事探讨了爱、牺牲和虚伪的主题, 以及美丽和真爱之间的差距。这个故事反映了现实世界中的残酷和不合理性, 以及纯洁的夜莺为了爱而做出的最终牺牲。
 - 儿童绘本的感觉
- 涂鸦Game:
 - BOMB RUSH CYBERFUNK
<https://youtu.be/33dVnCneT9M?si=1dUgdWI9mBuYbHqQ>
 - Jet Set Radio Future <https://youtu.be/0dtTGCzgiHw?si=Kvqv-7CMEDAjU4MH>

- Sludge Life 2 <https://youtu.be/nDqkJhmMe1Y?si=gOzxp0MA0ORS5jQr>

类型

点击解谜绣湖, 画中世界

2d 平台解谜, inside

Visual novel, rpggamemaker, twine

新颖机制, unheard

The White Door: *The White Door* is a story about Robert Hill, who awoke in a Mental Health Facility and lost his memory. The player needs to follow the instructions to find the secret of the main character and help him restore his memory.

References

▶ A Short Hike - Full Playthrough / Longplay / Walkthrough (no commentary)

▶ Crafting A Tiny Open World: A Short Hike Postmortem

▶ Rusty Lake Roots Spring 1884 Fertility

▶ The White Door (Full Game Walkthrough, No Commentary)

[夜莺与玫瑰原文](#)