

《蔓不生长Antivine》公开新一波研发日志重要角色与世界观形塑过程大揭密

由自游再升团队开发、宇峻奥汀发行的奇幻叙事解谜游戏《蔓不生长Antivine》将于12月21日在Steam平台上市，支持繁体中文、简体中文、英文、日文、韩文五种语言版本。



《蔓不生长Antivine》作品前身为学生团队「自游再升」的毕业制作，其宗旨是期望从游戏中传达出「人与人之间情感的羁绊」，带给玩家感动。游戏曾获台湾2020放视大赏游戏类（行动游戏创作组）金奖等殊荣，创下应届毕业生在台湾国内游戏类创作竞赛中囊括三金的辉煌记录。

《蔓不生长Antivine》开发团队「自游再升」研发日志

《蔓不生长》叙事解谜游戏，起初是从剧本开始着手，加以奠定游戏世界观与角色的刻划，我们越是描绘那幻想世界，左右角色发展的声音越错综复杂；游戏机制设计的紧凑与迭代学习关系，彼此也有不同的坚持，成员之间对游戏好玩的定义有截然不同的想像，该如何把大家的想法汇集梳理是一个很重要的过程。

我们尝试很多不同的方法、工具，做出了一连串的讨论与决策。从头脑风暴激荡，萃取点子，把许多童年游戏与现代游戏做了一番讨论，我们也从讨论中更认识彼此，对游戏制作的使命与憧憬，在每个成员的脑中，都有了美好的想像。

森旭的形塑

外型：

关于森旭的外型，团队历经多次的重制、修改，最终有了现在的样子。最初始的森旭与现在游戏内的角色长得完全不同，是比较接近现实人类的比例型态。



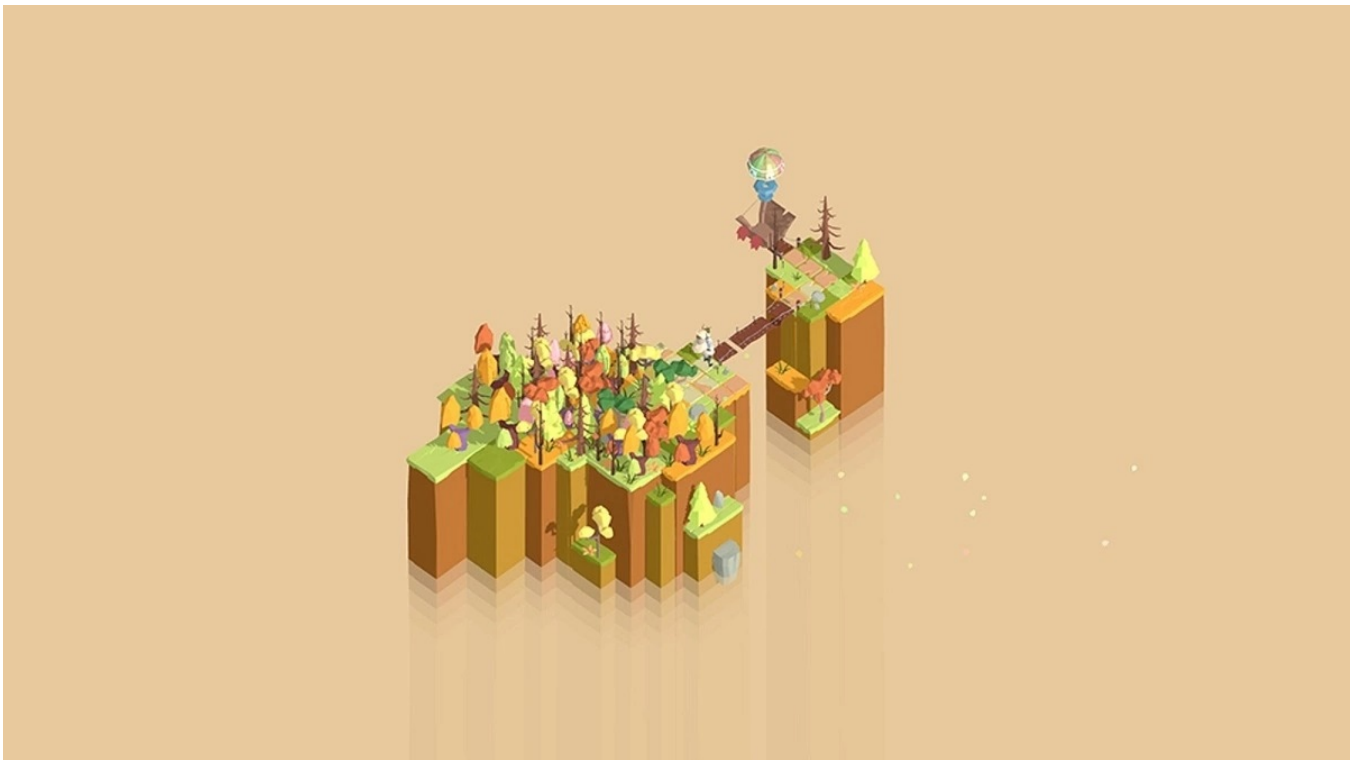
冬天將近
還是要注意防曬哦！



如果大家有兴趣，可以翻翻[蔓不生长]粉丝专页的相册，在那里可以看见英俊挺拔的森旭。

其实当时团队都很喜欢森旭这样的设计，不论在外观或角色动作上，他都相对贴近我们人类的行为，当森旭牵着沐梅的小手时，散发了满满哥哥对妹妹的呵护，这很符合我们游戏主题。

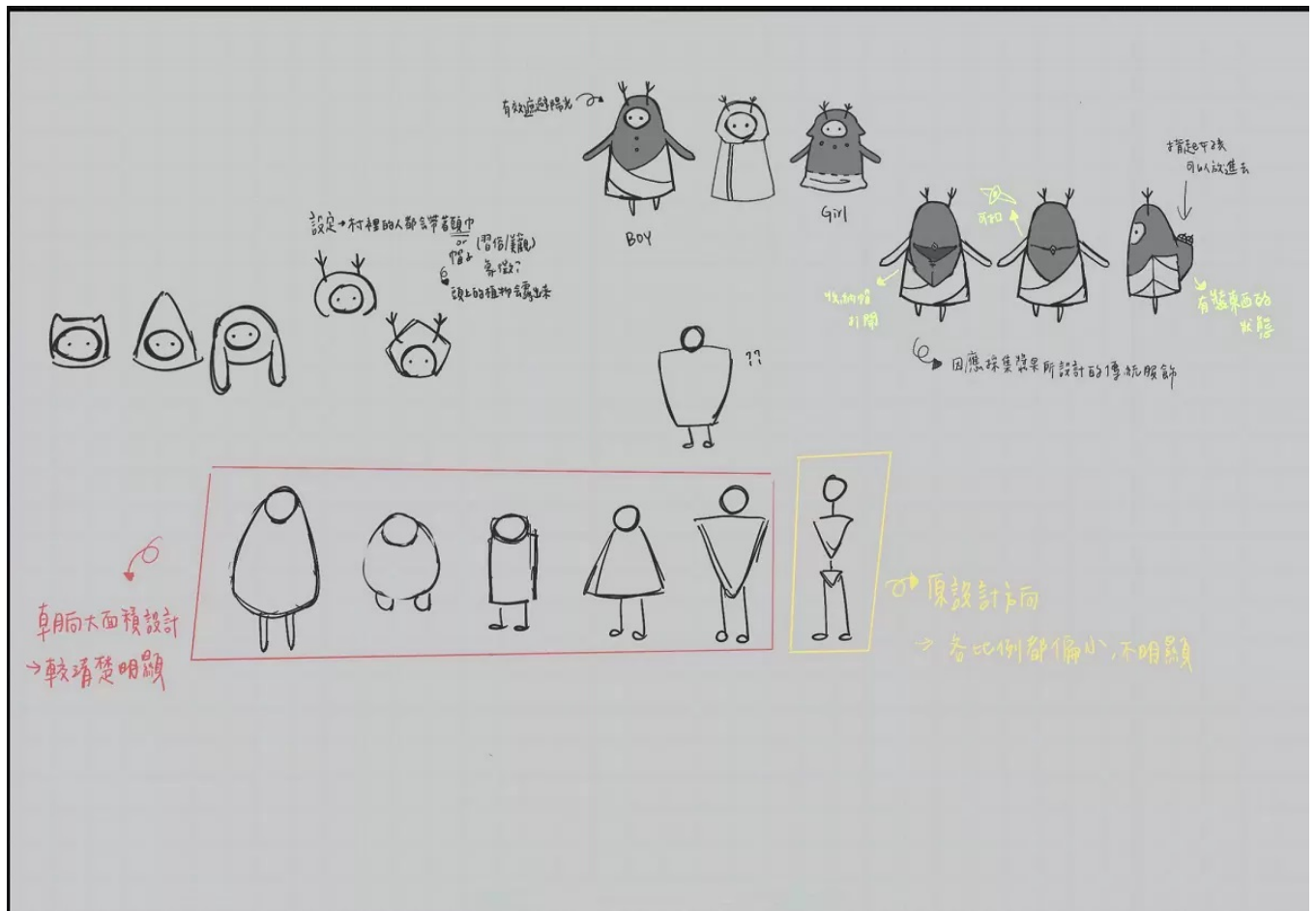
然而当我们实际做出了角色3D模型，并放到游戏世界中时，结果却不如预期顺利。



森旭完美的隐藏在场景之中，玩家很难找到他的位置。起初我们以为是配色问题，不断对森旭服饰的颜色做调整，但不论怎么改变色调，反而都只会让森旭显得突兀与场景不搭。

另一方面，森旭在场景中的外观与动作，也没有想像中显眼。因为是解谜游戏的关系，玩家大多时候会需要能看见更广阔的地形视野，这时候

画面一缩放，角色更是完全不起眼了，很多角色细节是无法被看见的，譬如最一开始，我们想要呈现森旭呵护沐梅的样子，其实玩家并无法真正看到森旭那充满爱的表情，也很难看到沐梅那天真烂漫的笑容。我们也尝试加大角色模型，希望能够将这些细节呈现出来，这么做的结果，反而又引发了另一个问题——角色与场景中的树木大小比例不正确。



那一刻团队不得不承认，在这样的游戏视角下不太可能呈现理想中的细节。需要作出一些大幅度的改变，至少得让角色清楚的被玩家看见。

我们对角色重新构图，利用一些简单的几何图形，勾勒出最显眼的外观，仅仅只是一个简单的改动，就让我们立刻看见成效。抛弃固有的人类比例，可以尽情将角色需要演绎的部分放大，也消除了与场景比例错误的违和感。服饰上那个夸张大的背袋设计，既可以装入采集而来的浆果，也可以用来收纳沐梅。整体外型上圆下方的设计，更是充分展现出角

色温柔与勇敢的性格。相对Q版的角色造型，在一定程度上淡化了剧情本身那些较写实的片段，同时又强化了故事的冲击力。有了这么多良好的反馈，团队终于找到了较适合的解决方案。为了庆祝找到更好的方向，团队内部发起了一场决定服饰颜色的投票，这才将森旭最终样貌给决定下来。

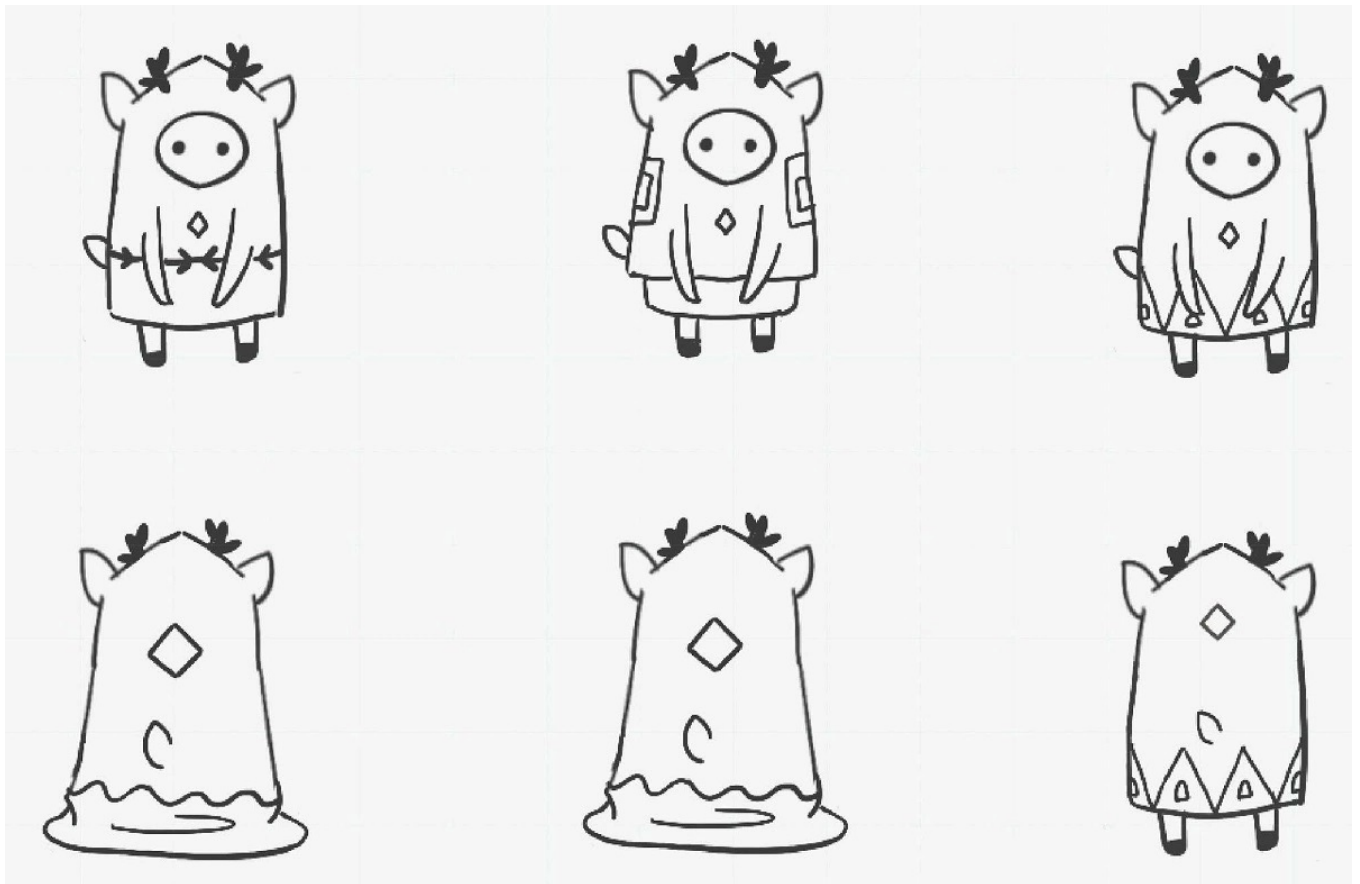


个性：

森旭个性的成形比较特别，是采用故事反推的方式将它塑形。当初在构架世界观时，团队都有很丰富的想法，想要去体现、诠释这么不一样的世界，因此每位成员分别写下了一段属于自己创作的剧情，然后一起阅读挑选出令人喜爱的片段，开始分析在这些情节中，森旭应该拥有哪些特质，又该怎么被更好的融合与诠释，再一次重新编译更符合这些设定的剧情篇章。所以森旭的诞生很特别，是团队所有成员的结晶，他既有乐观、善良、勇敢的一面，也有寡断、阴晦、逃避的时候，我们很喜欢他有这样的设定，承载了团队想要诠释的故事情节。

沐梅的设定

沐梅不论在外型或性格的设定，大多与剧情相关，在此容我们先卖个关子，可以透露的部分，是我们希望他能够表现得可爱，所以将她设定在一个较小、且需要被照顾的年纪，大多时候她不太懂发生了甚么事，也听不太懂森旭的解释，所以对于森旭那些冲击思想的话语，她大多无言响应。但是沐梅有属于自己的内心世界（小孩的那种幻想），对于喜欢的事物会露出感兴趣、愉悦的样子，譬如看见她爱的小花小草、以及各种各样的动物，都会让她心情大好。对了，沐梅似乎能够听懂动物的语言，关于这一点，我们团队掌握的线索也不多，就等玩家一起来鉴别吧！



《蔓不生长Antivine》开发团队「自游再升」的择善固执

很开心团队有机会能够公开聊聊这个话题，说实话在游戏曝光之前我们

就预期会有这样的结果了，在每一篇文章的网友留言中，不乏有「这也太像鬼灭了」、「根本鬼灭」、「这是糖豆人吧」……诸如此类的话题。带给玩家如此的既视感，对此我们先至上深深的歉意，不过同时也希望玩家能够先静下来听听，蔓不生长是如何变成玩家口中的鬼灭或糖豆人。

我们是几位学生组成的游戏开发团队，蔓不生长这个作品，其实是毕业专题的衍生。在想法最初成形那年，鬼灭还没有被动漫化，我们也还在挥洒青春的色彩，没日没夜的专题轰炸之下，凝聚我们团队的核心，始至终都想要完成这个游戏的契机，就是这个神来一笔的世界观设定：「植物病」。

这是一个让人类渐渐变成植物的想法，我们可以想像在那样的世界会发生多少奇特的事，「变成植物还算活着吗？」、「吃掉植物的果实是怎么样的心情？」……一个一个不断接踵而来的想法，很快就充满了我们的世界，那一刻的悸动，让我们团队决心一定要把这样有趣的世界观带给所有的玩家。

随后，延伸这个主题，团队成员纷纷发散出更多想法，其中那些环境与社会的话题最受青睐，于是一个信仰植物病的世界就这样诞生了。为了体现冲突，团队决定让主角森旭担任唯一没有植物病的人类，而沐梅就是那个饱受植物病之苦的角色。

就在一切计划拍板定案，美术、程序如火如荼的着手制作时，「鬼灭之刃」突然火了半边天。团队的成员在看过这部动漫之后，陷入了一阵沉默，我们都明白接下来会面临什么样的情境了。

事后可见，在改变主题与继续坚持制作上，我们选择了后者，原因其实很单纯，我们舍不得这些发想与设定就此消失在玩家的视野里。所以在在大构架不变的前提之下，要做的就是极力淡化既视感。譬如沐梅不再惧怕阳光（因为阳光会加速植物病的异变），沐梅的双脚不再植化，可以自由的行走……等等，最后保留了森旭背着沐梅的设定，在关卡设计方面是占了相当重要的一环，剧本方面也推翻原本的脚本，服装设计也根据世界观调动，一定程度的改动之下，才有了现在的蔓不生长。

《蔓不生长Antivine》Steam版将于12月21日上市。若对相关消息感兴趣，欢迎追踪粉丝专页，并将《蔓不生长Antivine》加入Steam愿望清单哦！

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16711816023620.html>