

# 知白守黑

“知其白，守其黑，为天下式。”——老子《道德经》

| 树洞咸鱼组 |

杨芋尔

霍馨熠

蒋天逸

李浩然

何佳韵

# 知白守黑



汉字的结构之美

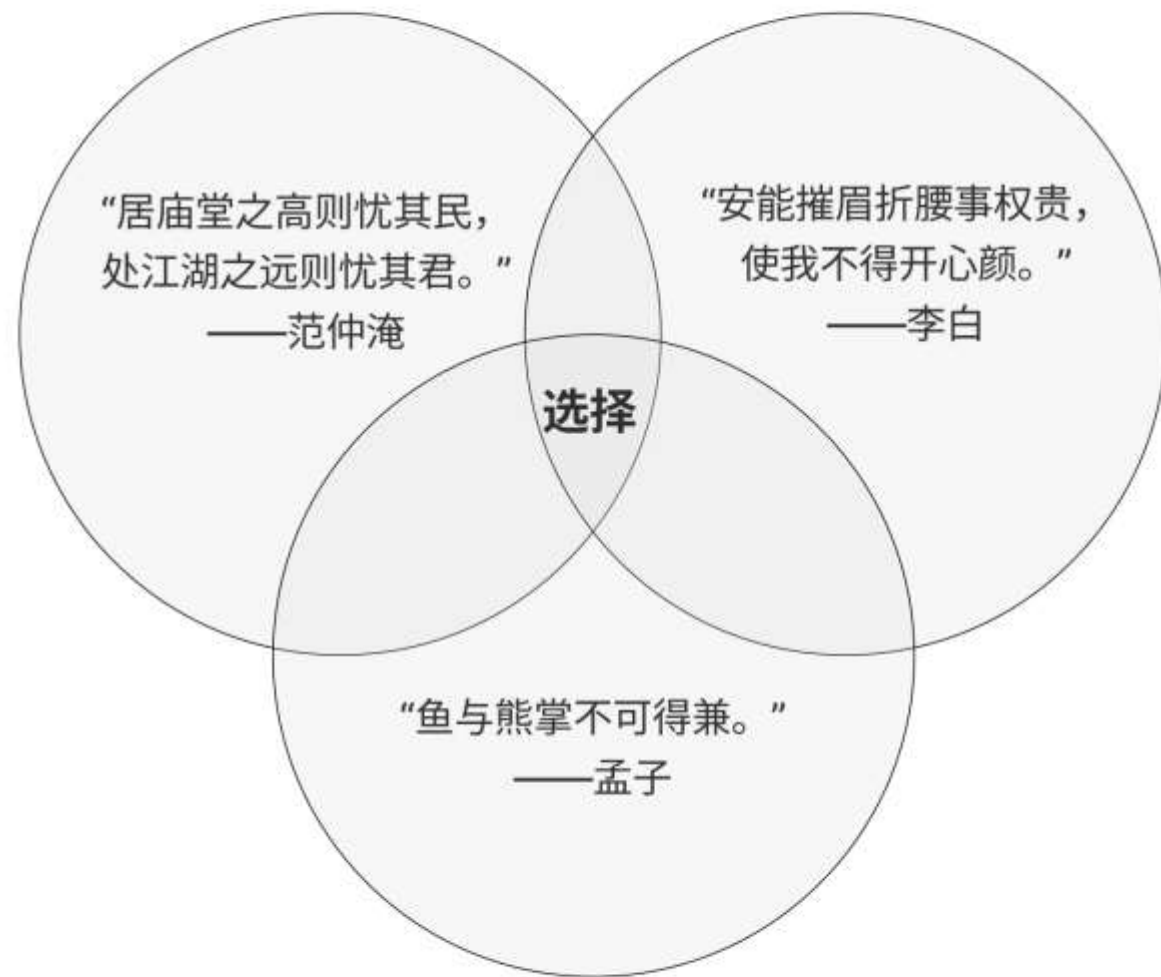
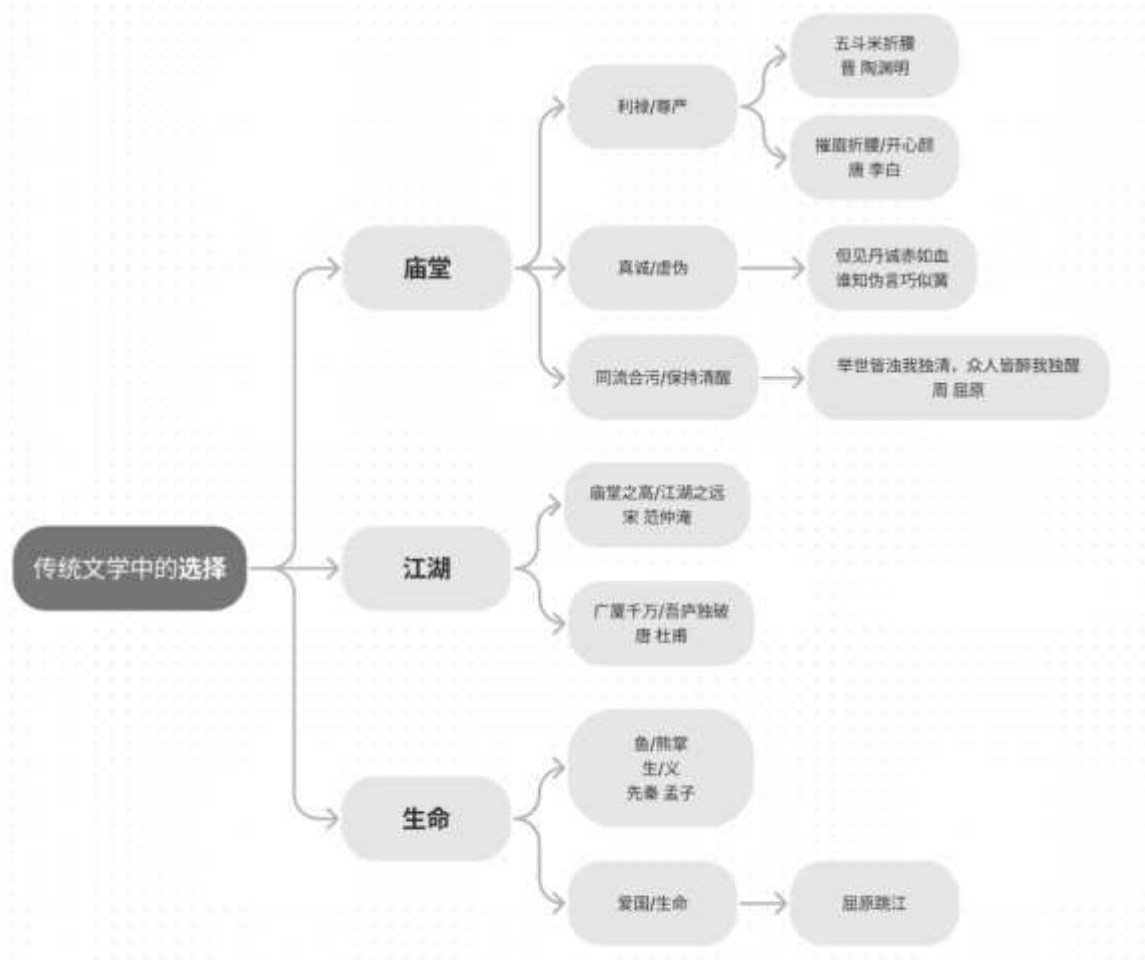
“字面疏处可以走马，密处不使透风，常计白以当黑，奇趣乃出。”  
——清代书法家邓石如《艺舟双楫·述书上》



辩证的处世之道

“知其白，守其黑，为天下式。”  
——老子《道德经》

# 传统文学中的选择



# 主题

## 选择的哲学

无论是古人还是今人，无数选择构成了我们的一生。

大多数时候，我们无法断定某种选择的好坏。

我们权衡、我们纠结、我们判断，  
于是乎，我们成为了今天的我们。

# 故事

## 古代小人物选择时的内心世界

科举多年仍未中第，

是继续寒窗苦读？还是及时放弃？

看惯了官场上的污浊，

是仍居庙堂之高？还是退居江湖之远？

在面临关键选择之时，

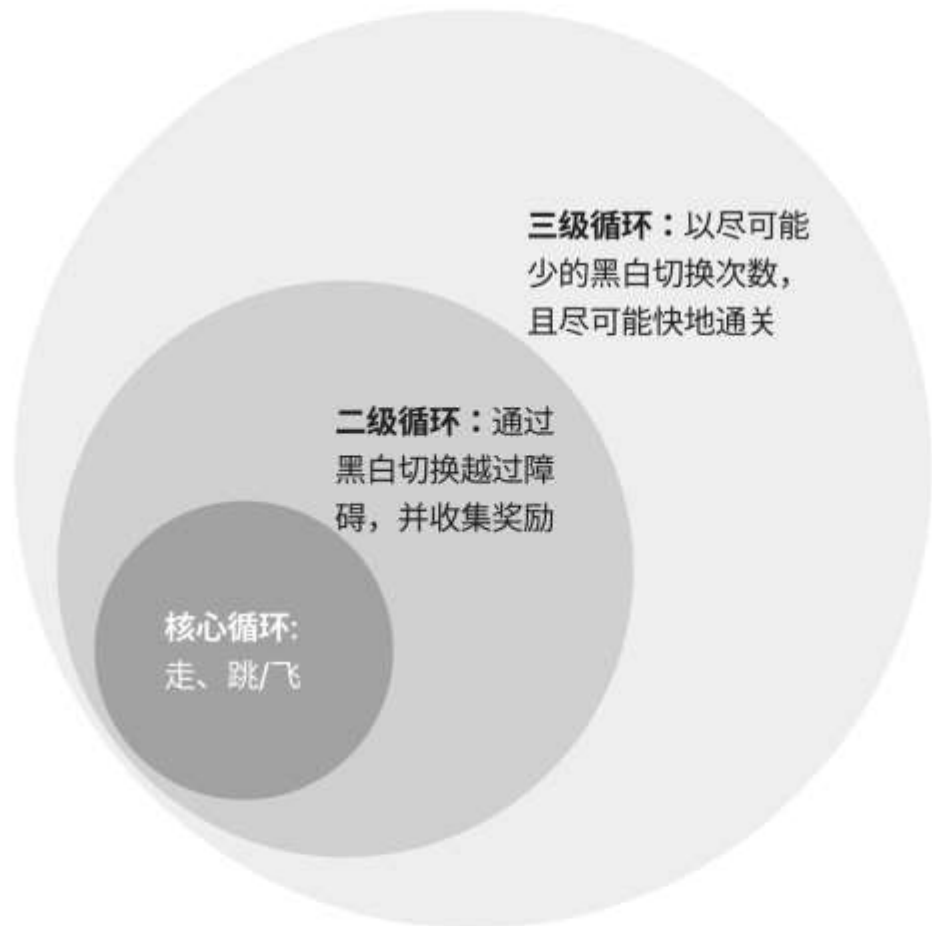
你在内心不断预演，反复纠结

时间有限，抉择两难

.....

# 核心机制

## 黑白切换



跃然  
(跳)

相对受限



扶摇  
(漂浮)

自由自在

知黑守白  
(切换黑白)

改变选择

收集奖励

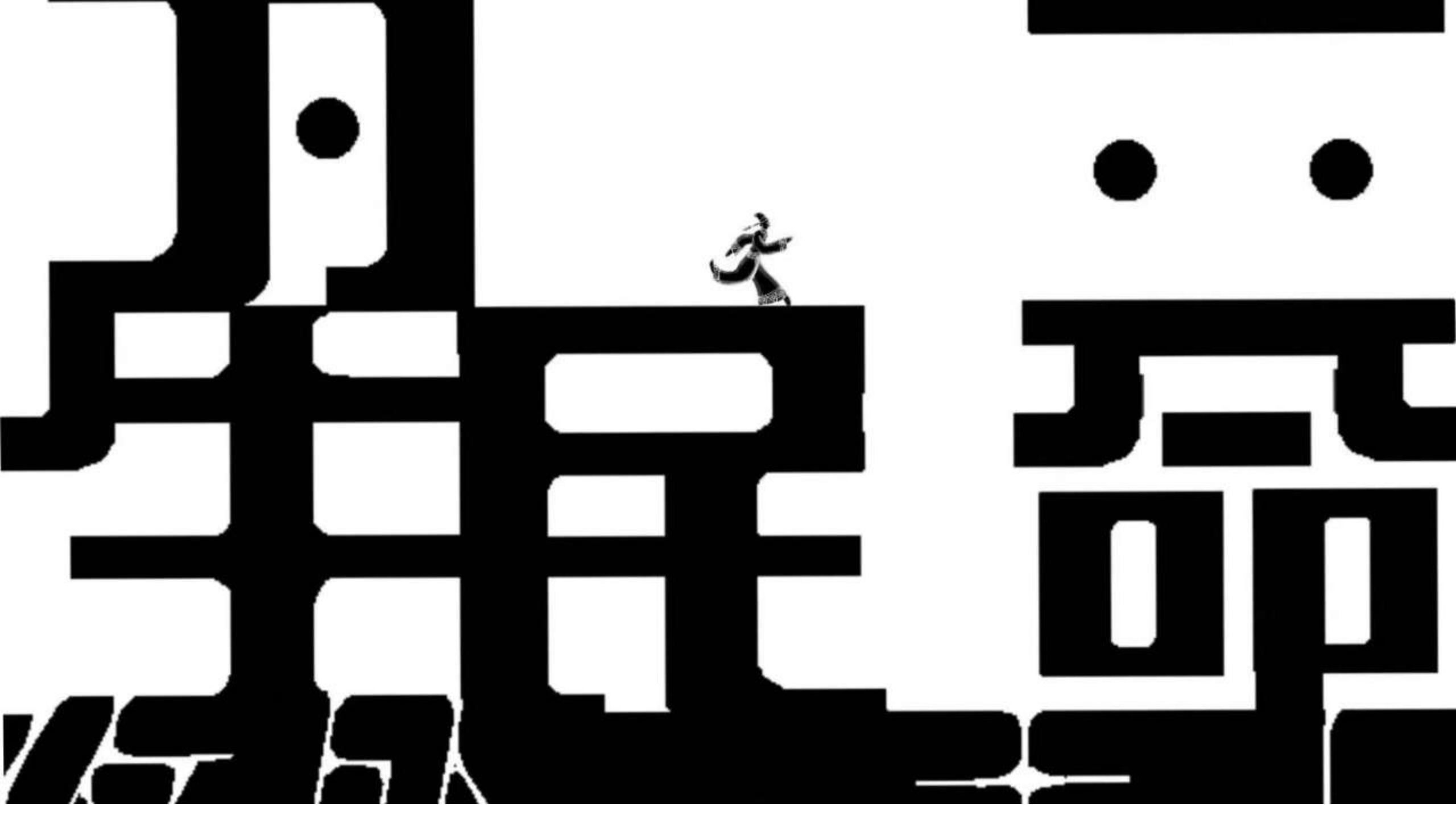
有所得  
有所失

少切换

少犹疑不决

快速

时限





## 其它机制

### 空间结构之美

“知白守黑”的汉字

### 小地图

引导奖励点

### 关后统计

切换次数/用时/奖励



# 整体架构

教学关  
漫漫科举

坚持不懈  
or  
量力而行

第一关  
初入仕途

摧眉折腰  
or  
刚正不阿

第二关  
涉世已深

和光同尘  
or  
超然物外

第三关  
入世出世

庙堂之高  
or  
江湖之远

无对错之分

# Demo关“入世出世”

庙堂之高 or 江湖之远？



“居庙堂之高则忧其民”

“为天地立心，为生民立命。”

“苟利国家生死以，其因福祸趋避之。”

“老骥伏枥，志在千里。”

“男儿何不带吴钩，收取关山五十州？”



“处江湖之远则忧其君”

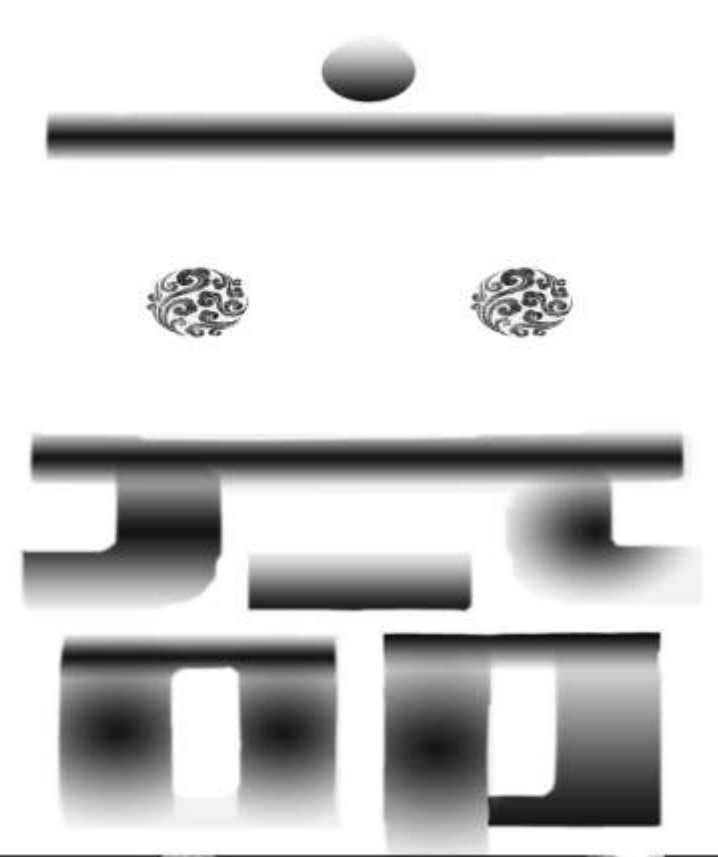
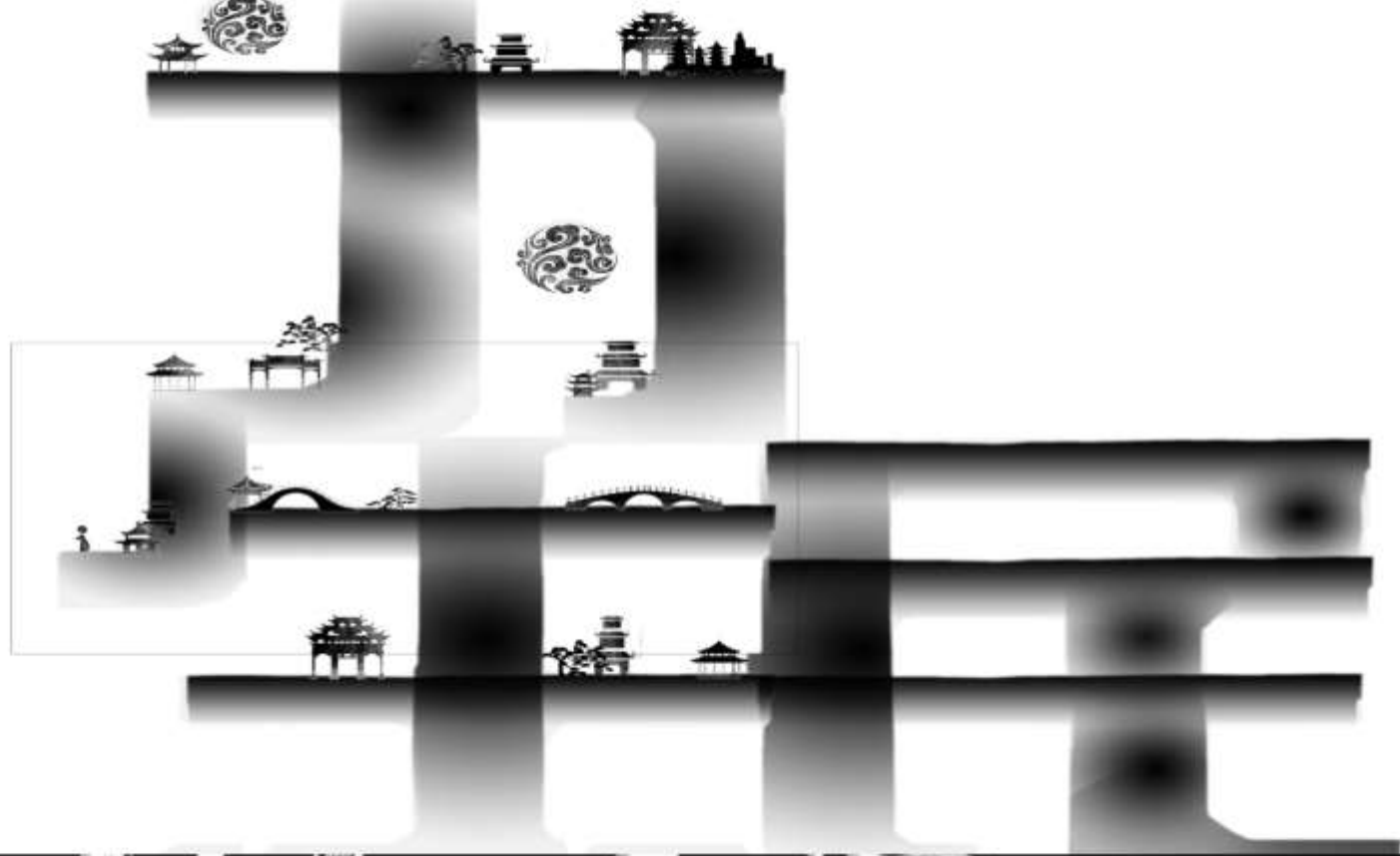
“采菊东篱下，悠然见南山。”

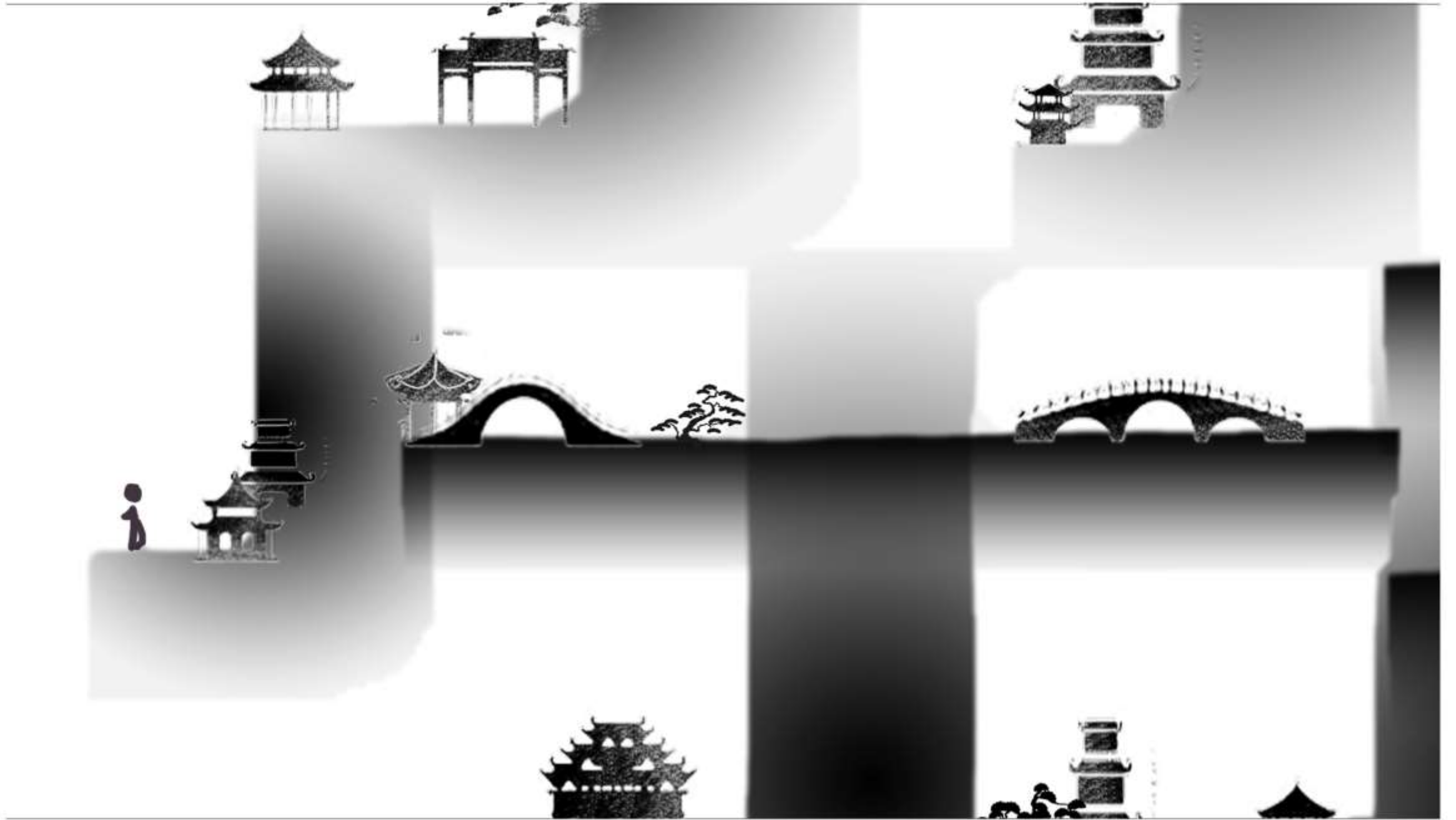
“晨兴理荒秽，带月荷锄归。”

“苔痕上阶绿，草色入帘青。”

“野芳发而幽香，佳木秀而繁阴。”

力 生 民 命  
國 如 命 山

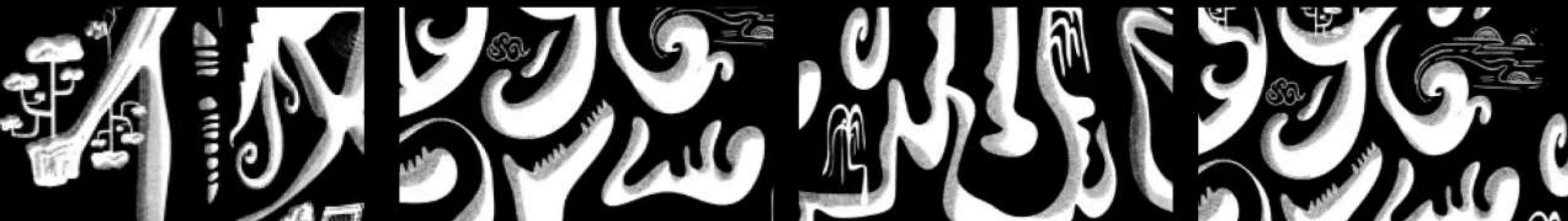






总览地图

游戏画面





漂浮 游走

白

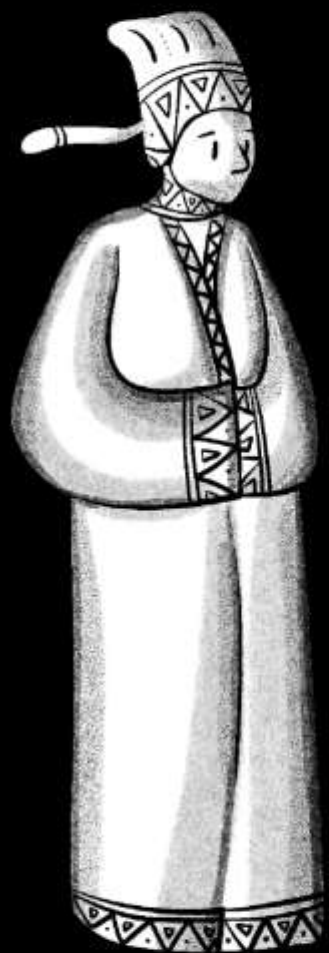
黑



行云流水

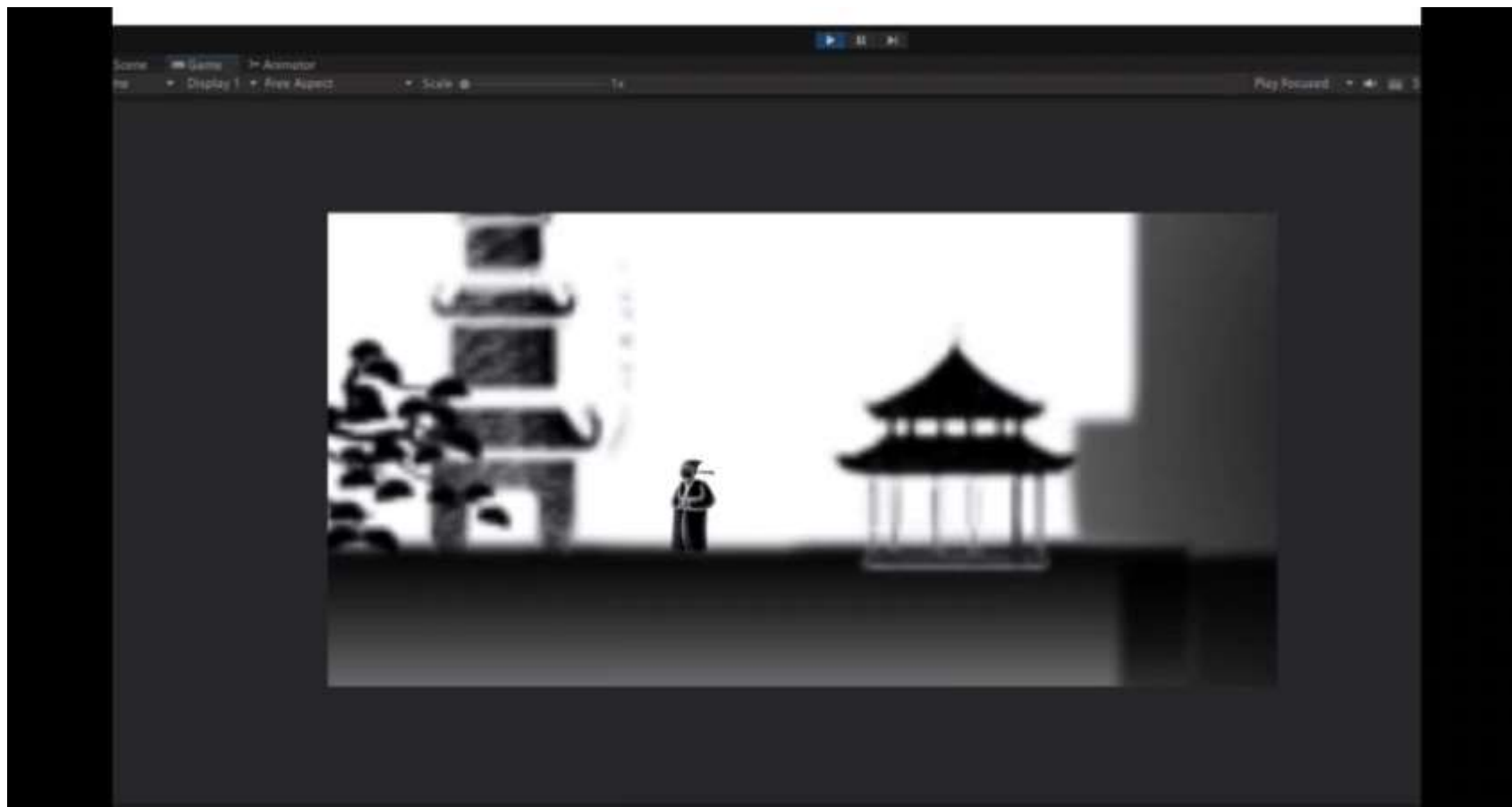






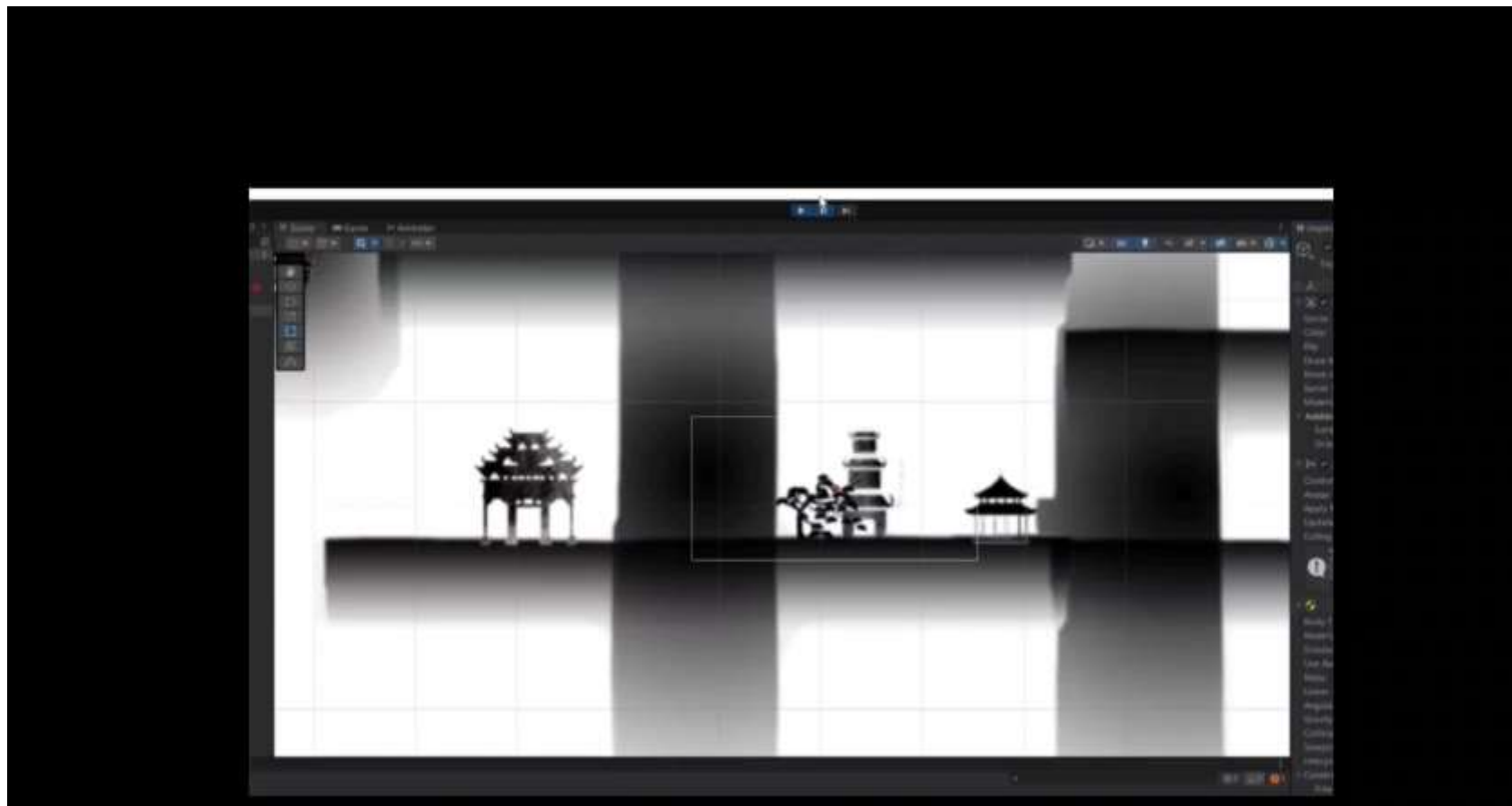
噪点+渐变

# 玩法演示



主角方向  
移动  
跳跃、二段跳

# 玩法演示



黑白切换  
Box collider开关  
Rigidbody 重力转换

# 提升空间

黑色切换2.5D

关卡优化

剧情动画

故事完善

黑白切换加入动画平滑过渡  
摄像机的正交和透视平滑转换





# 谢谢大家

| 知黑守白 |

杨芊尔

霍馨熠

蒋天逸

李浩然

何佳韵