

参考了《Octodad: Dadliest Catch》以及《Getting Over It with Bennett Foddy》，想做一个操作比较困难的非关卡类游戏（我作品集里已经三个关卡类游戏了呜呜这条路被我的指导老师堵死了，他不让我再做关卡了）。

## 画面表现

这个我来考虑，我内心想的感觉可能比较接近《inside》的气氛和风格，同时想用很多“麻木的人”设置在场景中营造那种压抑和焦灼的感觉。大体想法是一个上下走向的通道，途中可能会有不太规则的倾斜的拐弯，但总体还是一个向上的趋势。这个场景在美术表现上我想加入一些象征意义比较明显的元素，能让玩家感受到这是在映射“职场”，目前想的可能比较切题的有电梯间楼梯间之类的场景，但没想好怎么能做成一个上下的通道.....或许空调那个通风口（啊就是很多游戏内都有过的爬那个通道的游戏环节）也可以加入考虑的范畴？我的 3D 在材质和表现氛围上不太擅长，不过我有做材质的好朋友可以请教。如果 3D 比较麻烦，我们就还是做 2D（毕竟是我的老本行，我确实能更好的把控整个氛围）

## 玩法相关

1. 关于剧情，这个我一开始的想法是加入 META 元素，做比较意识流的东西。就像很多游戏里你有一些动作，然后屏幕上方会出现一行字（例如《人类一败涂地》最初，你开了门，上面就会有一行字说“人类会开门巴拉巴拉巴拉”...《Getting Over It with Bennett Foddy》里屏幕上方也会出现字，还有《duet》里每一关都会出现的似乎很哲又没那么哲的话）。我希望这个文字能给出一些信息量和剧情，同时是以被玩家操纵的“主角”的视角，对玩家所说的话。这个文本我可以写（工作的时候有做一点文案策划），主要的剧情

大概就是当玩家爬过了某个地点和一些麻木的场景中的人之后，角色一开始会自说自话的回忆在这个地点发生过什么，同时在一些有追逐怪物的地方用以提醒玩家，在后续的路上会向玩家表达“我不想受你的操纵”，这种想法愈演愈烈，在最终玩家爬到顶点通关后，角色做出与玩家操作不符的行为然后从高处跳了下去。（这个表现可以以后再讨论\_(:3/ /)\_)

2. 关于**操作**，我诚心地想**借鉴**《Octodad: Dadliest Catch》.....就是一种比较难以操纵的方式，我在玩这个游戏时由于难度的增加越来越焦灼，我希望我们的 demo 在尝试起来也是这种体验。

下是《Octodad: Dadliest Catch》的操作方式简述：①视角固定；②鼠标左键控制左脚，鼠标右键控制右脚；按住鼠标左键，左脚离地，在按住左键时将鼠标进行滑动，滑动轨迹即为左脚抬起后的运动轨迹，松开左键，左脚落地，右脚同理；③点击鼠标中键，进入控制手部的模式，此时将不能控制双脚；鼠标左键的点击变为使用手吸附/放下选定的道具，按住鼠标右键同时向上滑动鼠标为抬起手，向下滑动为放下手，松开右键后手的高度保持固定，鼠标滑动为在固定高度上的手的移动；再次点击中键退出手模式】

因为我脑内的这个 demo 的视角是始终固定的，也没有需要像上面那个游戏那样的精细操作，我**暂时考虑的行动模式**是：鼠标上三个按键控制四肢，中键控制双手，左右键分别控制双脚；按住对应按键，角色的手脚就会吸附住临近的物体，松开按键，对应的手脚就会取消吸附；在没有任何肢体吸附的情况下/在全部肢体都在吸附状态时，滑动鼠标将没有意义；在松开某一肢体时，滑动鼠标，即为挥动这个肢体；在松开两个按键时，滑动鼠标为这两部分的肢体同时同向的挥动，但吸附状态的肢体有时间（力竭）限制。

在这个行动方式的基础上，我描述的 gameplay：在一个固定的，平视的第三人称视角下（像《Getting Over It with Bennett Foddy》），我先按住鼠标中键让双臂吸附，然后快速的向上滑动鼠标让左腿移动并按住鼠标左键让左腿吸附，再滑动鼠标后按住鼠标右键完

成右腿的移动，然后再完成手臂的移动。这时我前方的场景表面崎岖不平，我需要一点调整让我的手绕过一个小小的突起，抓到合适的位置，于是我稍稍移动鼠标来控制我的双臂，在合适的位置按下鼠标中键并保持按住的状态，再依次控制双脚来重复刚才的行为。我的身体和四肢有固定的长度极限，因此我不能无限制的只移动双手或只移动双脚。现在后方出现了追逐我的怪物，我需要更快速的向上攀爬，于是我只按住中键，然后快速的滑动鼠标，然后同时按住左右键来吸附双腿，松开中键再移动双臂，虽然在仅有双臂处于吸附的状态下有时间限制，但我为了不被追逐所以选择这种更快的移动方式。在我不慎力竭/四肢都不在吸附状态时，我掉落了下去，此时我的四肢都无法挥动，但下方如果有突起的位置，在合适的时机我按住按键，也有机会吸附住从而避免掉落至最下方从头开始。

3. 关于**难度曲线/关卡**，我希望通过“附近物体很多，可以简单的攀爬”，“有人追逐的攀爬”，“需要一点技巧的攀爬”，“需要一点技巧的攀爬和追逐”，“有落石的攀爬”，“需要更快的攀爬”等来控制，尽可能的减少很复杂的关卡设计\_(:3/ /)\_。

大概就是这样啦！