

艾迪芬奇的记忆

交互方式：除了3d的场景和“自我”的存在之外，没有任何图层之上的按钮或者指示。文字融合在空间中，随着空间的变化，视角改变，产生文字（“思索”），符合人的思维方式。人的“操作”单一，没有任何破坏沉浸感的“操作”，譬如“点对话框”，以另一种方式解决了这个问题。

流线：看似高自由度，实际上方向极其清晰，并且设定下一个地点是神秘且有趣的，现有的区域可探索的东西显而易见的，自然而然地培养出玩家想要顺着这个设定方向往下走的欲望，使得情节自然推进。玩家在过程中的目标是极其明确但又不着急的。

情节：一段山路奠定故事基础、情感基础和动机。点与点之间单线连接，在空间中却是极其相近，因此，虽然看似重重阻碍，确是极其整洁和有秩序的。但是这种秩序不会让人觉得是“强制”的，因为你很自然地把原因归结给这个家族的“建筑设计师”而不是异次元的游戏设计者。家族的故事一点点透露，当然，你不用急着去知道究竟发生了什么，因为你和“我”一样，同样陌生，这也是故事的特殊性。

事实上在情节设置的前期，并不需要把玩家瞒得很死。瞒得很死最后突然而来的惊吓其实不一定及一根针插在人心里慢慢扭转来的持久和深刻，其实最开始的时候，“我”已经可以通过屋子中门上的信息以及猫眼看到的情景大概窥见一些，有了一定的概览但不是全部的细节，这是更加吸引人的。瞒得很死的话说不准是因为故事实际上烂的很，只能用一些猥琐的手段来掩盖。

空间：空间的变化来凸显“我”的形体，局促和空旷的视角，高与低的视角，可控的静止的视角以及难以控制的运动的视角，变化明显，这也依赖于建筑的特殊性。而这些一个个小通道实际上就是连接一个个点的线，每一次的局促和每一次的豁然开朗都是新的故事。

每一个故事都有一个自己的线索，整个游戏有一个主线，每一个故事完成之后，“我”都会做“记录”这让人感到安心和稳定，以及设计者足够的关照。

情节对于“人性”的探索或许是玩家肯觉得“恐怖”的原因。

情节可以是回溯也可以是向后提示，经历了但是又还没有经历需要再经历一遍，在不同的时空。玩法上做到了委婉的“提醒”，也丰富了整个流程。

玩法：游戏中有“荡秋千”这样一个片段，一直荡的过程，可能是在寻求“自由”，母亲的呼喊在阻止和限制，玩家在“怀疑”是否这是真正要做的事情——越荡越高，在没有其他的办法下你发现，这是唯一的做法，越荡越高，也是在告诉你，在这个真实的游戏里，虽然真实，但是你可以做在现实中不会做的事情，可以做到极限。（不过看到有评论说

一直荡秋千很烦，只能说一千个哈.....而我是小时候就幻想过可以360°荡秋千的，我觉得这个设计把我get得死死的，除此之外还有婴儿在水中玩的视角，这个简直把我幼儿时期的记忆都唤醒了，小时候洗澡就是想一直泡着一直玩儿不想出去，即使麻麻关掉了你的水闸！)

想起在玩某些游戏的时候，我总是想着“乱搞”，“不听话”，现在想想绝对是因为作者要让我做的事情我一点都不感兴趣，所以被沿途的风景困住了脚步。但是艾迪芬奇的记忆中，我一点都没有“逃跑”的想法，每一步都走得很安静很有耐心，总之精品密度极大。

画面：场景建模追求的点很明确，呈现效果则不同于其他的3d游戏。在这个家里，极其“生活化”的场景，“人”的气息，“故事”的气息很强烈，画面的美感在这种“真实感”中保留了。

场景转换方式：依赖于文字，但是并不是悬浮的文字，是有灵魂有形态的文字，在含义和现实呈现上都有意义，比如插叙的方式，通过日记，是类似于穿越，而这种穿越就可以诡异且魔幻。节奏在变化着，在“房间”中探索的节奏显然与在还中游动的节奏不同，探索的“玩法”也与“游动”的玩法不同，但是统一的是玩家在“操作”上自由度。

其实对于这个我有一定的怀疑，毕竟是在游戏里，完全可以做到穿过通道之后的空间建在另外一个图层，空间可以重叠，不必如同现实中一般这样严格。但是不知道有没有人做过真的把所有的通道以及房间的尺寸建出来看看有无重叠。毕竟根据经验来说，要设计出如此精密又美妙的屋子是很废心力的，牵一发而动全身。可以知道的是，故事的顺序性很重要，节奏有快的也有慢的，有的是小菜，有的是大餐，前后也有影响，心态需要准备，譬如如果把最后杀鱼的那一段放在第一个的话，前面猫跳窗的情节貌似就无处可安放了，性质上实在是有所差异，因此需要合理的排列，那么人物的房间也需要排列，连接方式需要考虑，房间的形制需要考虑，方形的？长方形的？通高的？等等。这一些缠在一起就颇为复杂，还需要考虑到这些房间需要“搭建”成一整个屋子，可见又隐蔽。

语言艺术：这座房子就像一张咧开嘴大笑的脸。这是“我”时隔多年来再进入对屋子的形容。500年来，Finch家族在整个努维一直很出名，不仅因为它的财富（fortune）.....也因为它的不幸（misfortune）。

有看到把这个游戏跟锈湖做对比的，暂时认为，3d的感觉肯定是与2d不一样的，加上许多小游戏的“真实”的玩法，都在支撑着整个体验的旅程，并且事实上，这并不是一个解密游戏，只能说并没有难度和门槛，而是要有耐心体会。譬如很多人觉得引导做得不行，事实上我觉得就是在引导你思考可能应该如何，（譬如迷路，迷路很正常吧，现实中不会迷路吗？）其实很简单，只要思考现实应当是如何，这或许是难度所在，也是参

与感所在，让你带着现实的自己走进游戏。事实上，人们虽然生活在现实中，很多时候飘在虚幻里.....**或许在游戏里走进现实可以帮助你走出虚幻。**

想起之前看《百年孤独》的时候，看了一部分全忘了，重新看一遍开始记人名，记一半又忘了，只能说不记人名肯定“吃大亏”少了好多可以联系的地方啊！

视人为物，异质感，让我在情感上对于故事有一些隔阂，感受其中的情感其实是需要更加细心、共情与想象的，那有些累人，所以暂时我获得的更多的是思维和感官上的震撼。这个游戏中的游戏的目标不是完成游戏，只是像时间流逝一样，看着故事流动去，这首先让人感到尊重，接着是感动。