ParkourDEMO - Corporate Slave的设计思路

游戏的标题原为《我只是一个普通的上班族》，DEMO的MENU标题是Corporate Slave，中文的翻译为社畜。

游戏为鼠标控制视角，空格跳跃，左Shift冲刺，对话框按E键切换场景。

考虑到主角为一个普通的上班族，但奇迹的是并没有在日复一日的干瘪生活中丧失掉对生活的希望，正是这种在平凡生活中没有失落的燃烧的心，才使其能够去进行奇妙冒险。

游戏的第一关比起严格意义上的跑酷游戏，节奏轻缓。做完游戏后才发现，比起起初设想的关卡闯关，我做出来的场景更适合在整个游戏结尾处起煽情和升华的作用。

所以，比起约定成俗的社畜灰暗风格，我主要选择糖果色和美丽的光效使其更像一个梦境。在剧情方面，第一个场景主要想法是：上班族在赶去上班的路上，经过公交车站、小吃摊、路边饭馆、维修工地、广告牌等区域，他所观察的和感受到的环境不断地变化，最后被广告牌旁边的吉他小小的打动到。画风突然转变，异界的女王邀请他进行一场奇妙的冒险，他答应了。第二个场景的主要想法使：他们来到一个金黄色的岛屿，女王向他鼓掌，因为他在俗世的侵袭下仍保有孩童的幻想，所以，恭喜。灵感源自EVA26话21分处的台词。

在制作游戏的过程中，我意识到比起用代码去实现功能，我更偏好用画面、剧情和物体去构建这个世界。想要增加的功能，无法实现的烦躁虽然抵消不了代码实现后的神奇感受，但不断调整后的画面、潜在的寓意和自由的放置场景带来的愉快更加强烈和持久。