金海豚gamejam

金海豚 Game Jam — 按键重构

视频展示



一句话介绍

一款围绕「按键绑定」展开的脱序解谜游戏——玩家在每一关中重新定义按键功能，在病毒入侵与倒计时的双重压力下做出「按与不按」的决策。

核心概念

- 主题解读：「别按那个键」→ 不是不能按，而是按下之后会有代价
- 灵感来源：卸载模拟器、流氓软件模拟器——脱序感、打破第四面墙
- 核心张力：移动完整性 × 能力多样性 × 超载风险 × 时间压力

按键重构机制

可绑定功能（5 种）：

- 移动（WASD 四方向各占一键位）
- 跳跃
- 推
- 拉
- 冲刺

键位系统：

- 开局 6 个键位，随关卡推进逐渐解锁更多
- 超载键位同理，逐渐解锁

核心抉择：

玩家可以放弃部分方向键（比如只用 WAD 三向移动，空出 S 键），将能力绑定到空出的方向键上——这样就不必使用超载键，但移动能力会受限。

玩家需要在多个变量中找到最佳决策：

选择	收益	代价
放弃方向键绑定能力	不用超载，病毒安全	移动受限，操作难度上升
使用超载键	能力增强，通关更快	病毒值增长，有 Game Over 风险
保守打法	病毒压力小	时间成为考验
激进打法	快速通关	病毒值飙升

病毒系统

核心机制：

- 病毒入侵系统，但也会强化能力（双刃剑）
- 普通键：不增长病毒值，能力正常
- 超载键：每使用一次，增长病毒值，能力增强

病毒增长规则：

- 按使用次数增长（每按一次超载键 +X%）
- 每个能力的病毒增长率不同

失败条件：

- 病毒入侵达到 100% → 游戏结束

胜利/失败条件

胜利条件：

- 到达各个中继站，最终发出救援信号

失败条件：

- 病毒入侵达到 100% → 游戏结束
- 倒计时结束 → 游戏结束

时间压力来源：

- 设计意图：主角身上的电量系统（电量耗尽 = 失败）
- 实际实现：普通倒计时

结算评定：

- 4 星评定
- 时间越短 + 病毒入侵值越低 = 星级越高

关卡设计

整体思路：多解法、非线性、支持逃课，不同关卡对不同超载能力有侧重。

第一关 — 教学关

目标： 教会玩家按键重构的基本概念

设计要点：

- 不引入超载概念，先让玩家熟悉基础操作
- 玩家需要通过设置面板来设置自己的按键
- 接触 3 个基础能力：移动、跳跃、推

教学节奏：

- 引导玩家体验「按键绑定」这个核心行为
- 让玩家意识到：按键不是固定的，是可以自定义的

第二关 — 超载能力关

目标： 首次引入超载概念，让玩家体验「逃课」的爽感

设计要点：

- 开始接触超载键
- 玩家可以利用超载快速过关

- 传统谜题陷阱：故意设计一个看起来需要传统解谜的关卡，让玩家以为要按部就班，实际上可以利用超载能力快速通关

设计意图：

- 打破玩家的思维定式——「原来可以这样玩」
- 完美契合「脱序」主题：看似正经的谜题，实际鼓励你用非常规手段解决

第三关 — 不同超载能力使用

目标： 引入「拉」能力，让玩家体验「最优解」的发现感

设计要点：

- 引入拉这一新能力
- 关卡中设计了许多陷阱
- 多种超载能力都能过关，但「拉」是最优解：
- 通关速度最快
- 使用次数最少（病毒增长最少）

设计意图：

- 表面看是多解法，实际引导玩家发现「拉」的优势
- 玩家在尝试其他能力碰壁后，会意识到「原来拉才是正解」
- 这种「发现最优解」的爽感，比直接告诉玩家用什么能力更强

第四关 — 全能力合集解谜

目标： 综合运用所有能力，考验玩家的全局规划能力

设计要点：

- 玩家需要先观察整个关卡布局
- 然后决定使用什么能力组合
- 设计了多种解法，没有明显最优解
- 玩家可以思考怎样解会最快

设计意图：

- 从「发现最优解」到「创造最优解」
- 考验玩家对全局的理解和策略规划
- 每个玩家可能都会找到不同的「最快路线」

关卡递进关系

关卡	核心体验
第一关	学会按键重构
第二关	体验超载逃课的爽感
第三关	发现最优解的顿悟
第四关	创造自己的最优解