

Steam极度好评《Endoparasite》恐惧来自手速不足

在现在这种游戏大厂多爱打安全牌、不再研发探索新机制的环境下，我们通常只能在独立作品中看到让人眼睛一亮的特别创意，这次要介绍的《Endoparasitic》（暂译：内寄生）就是其中之一。

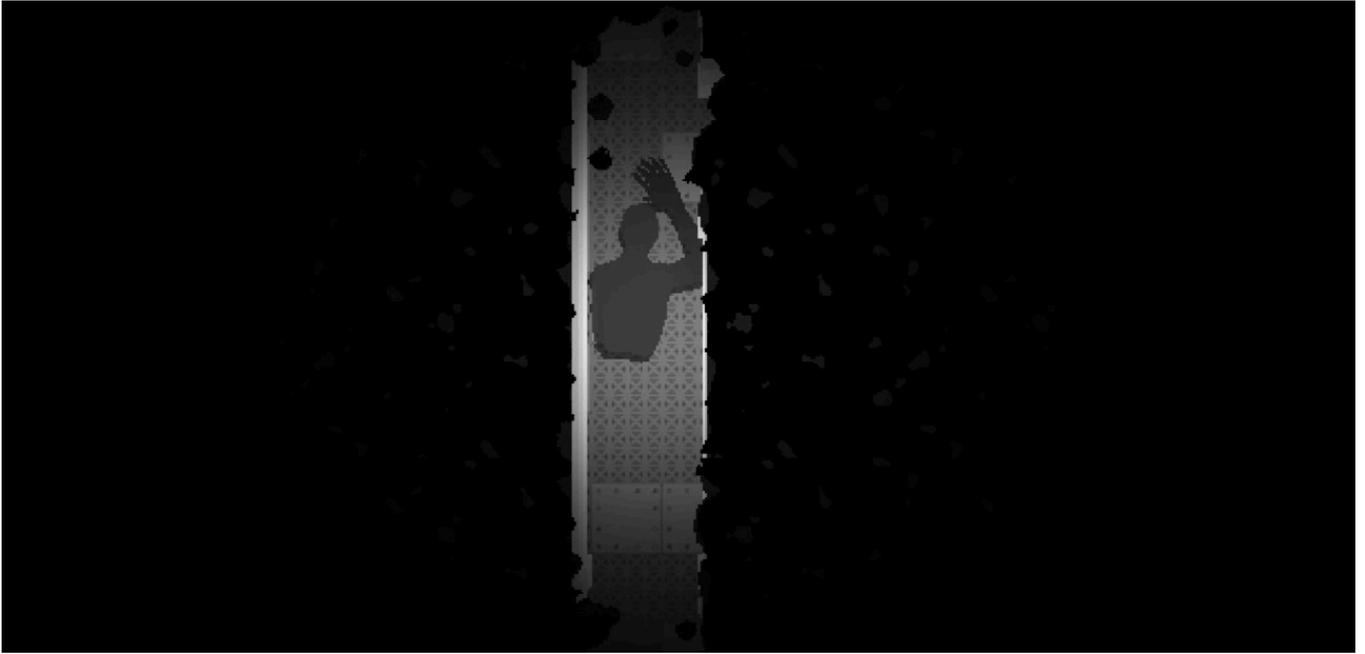


《Endoparasitic》原为独立游戏开发者miziziziz 在参加 48 小时内设计游戏的挑战「Ludamdare 48」时所制作的游戏，后来因其新奇有趣的机制广受欢迎，才将它更新成完整的作品。本作上架 Steam 后迅速获得极度好评的评价，可见本作让人耳目一新的独特玩法有多有趣。

你能只靠一只手逃出生天吗

游戏一开始就让玩家看到主角被怪物惨忍支解的画面，简单明了地为游戏的基本玩法做了铺垫。

《Endoparasitic》中的主角自始至终只有一只手，移动、互动、攻击只能全靠这只仅存的手臂，操作方式有点类似之前红极一时的游戏《和班尼特福迪一起攻克难关》（Getting Over It with Bennett Foddy），玩家由鼠标控制手移动的位置，加上鼠标的左键右键的组合来进行其他操控。



整个游戏所需要的一切控制全都只要一个鼠标就能完成，这也是作者的巧思之一，要我们像剧情中的主角一样，只能用一只手来打通游戏。

由于没有下肢，主角只能靠手托拉着自己匍匐前行，虽然不是常见的移动方式，但操作起来并不会感觉别扭，若玩家熟练了，想要快速前进也不是问题。

但只会爬行可不能生存下来，主角正受困于一个研究寄生虫的实验室，四处都有危险的突变怪物等着你，尽管只有一只手，战斗也是不可避免。

保持冷静、抓准节奏，靠你的黄金右手保护自己

随着游戏的进行，玩家会捡到各式武器与弹药，让玩家可以应付怪物，但由于主角只剩一只手，那自然没有方便的武器栏，也没有简单的装弹键，一切都需要靠你的单手操作。



玩家捡到的任何枪械都会绑在主角残破的身体上，若想拔枪，就必须控制角色手摸向武器的所在地，按下鼠标右键才能掏枪。

这还没完，由于只有一只手，换弹可需要你手动一颗一颗把空弹壳拿出来，再一颗一颗的装弹回去，同时别忘了你的移动方式同样需要靠手的拖拉，这代表当你射击、换弹的时候都是不能移动的。

快速的装弹换弹是本作战斗重点

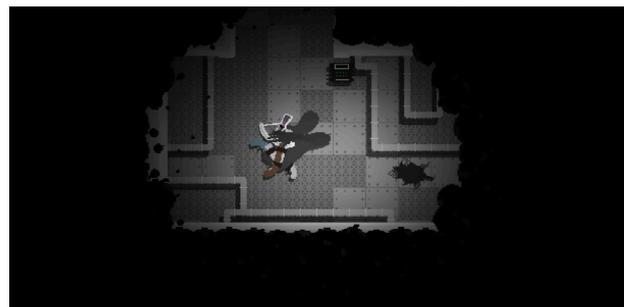
这就是本作战斗的基调，玩家须保持冷静，在选枪、拔枪、射击、换弹、移动间抓好节奏，不手忙脚乱，才能一路过关斩将。



不过倒也不必担心游戏会一下子变得那么复杂，本作的关卡设计非常优秀，一开始的敌人数量很少，玩家的武器也单一简单，可以慢慢练习，到后面战斗才会更加复杂激烈。

怪物种类少，但挑战可一点也不少

本作怪物种类不多，不考虑 BOSS 的话，总共也就三种敌人，一是最常见且缓慢移动的僵尸，二是血少但行动快速的爬虫，三是不会主动攻击，但只要听到声音就会攻击的睡眠者。

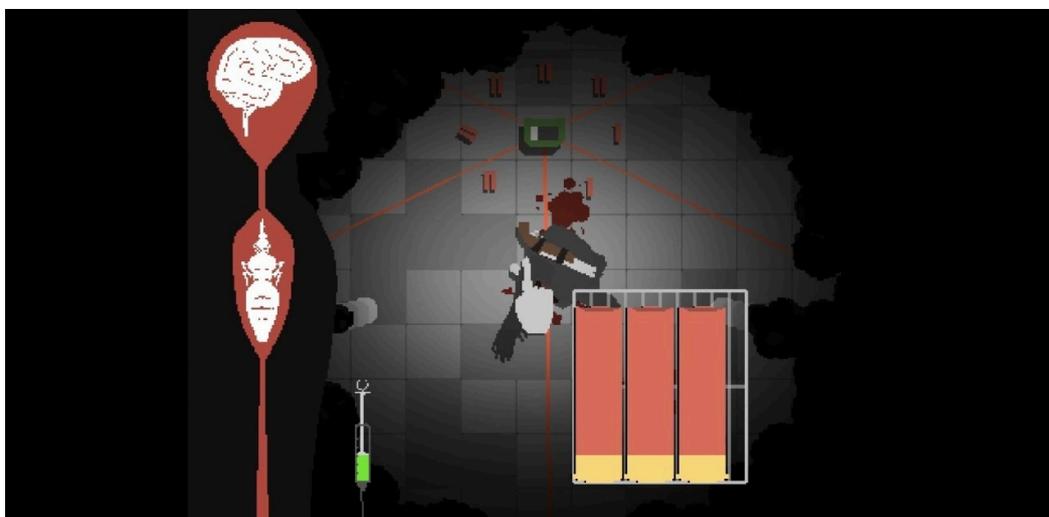


可不要因为敌人种类少就小看本作难度，的确习惯操作方式后，孤立的敌人都能轻松解决，但数量只要稍微增加，麻烦会直接倍增。

像僵尸的血量高，与复数战斗时必定需要换弹，但敌人可不会傻傻等你，这就考验玩家的装弹技巧，时不时还要穿插风骚的走位。

分秒必争，体内的寄生虫是救星也是死神

除了战斗机制外，本作另一特殊的设计在于血量系统。前面有提到主角被困的地方是一个研究寄生虫的实验室，但在主角遭到支解的情形下是怎么存活的呢？



原因就在主角身体里有着实验室所研究的寄生虫，虽然寄生虫很可能就是主角可以在受到如此严重的伤还能活下来的原因，但这个寄生虫可是不怀好意，无时无刻都在往主角的大脑爬去，若它到达脑部，主角就会直接死亡，受到伤害还会加快寄生虫的进度。

控制精细度要求高，故事不全有点虎头蛇尾

做为一个独立制作的小品，本作整体游戏时数大概在5、6小时左右，但麻雀虽小，五脏俱全，除了其独特玩法，当中的教学、铺垫、背景、Boss战都应有尽有，完全对的上获得的评价。



唯一遇到的缺点只有游戏的判定准确度要求有点高，比如明明看似已经摸到枪了，但怎样都拔不出来，一定要手伸到特定的点才行；或是有时候绑在身上的武器还会被地图对象挡住，想用时却摸不到，而且本作枪械还有后座力，一昧乱射可是完全打不中，可以说这游戏对操作的要求不算低。

有趣的玩法与良好的设计，值得体验的好游戏

《Endoparasitic》绝对算得上数一数二的佳作，其有趣新奇的玩法与细心的游戏设计非常值得体验。



虽然一开始的确会感觉到有点挑战性，但本作并不会对失败有太过严格惩罚，不但提供足够的存盘点，游戏资源只要细心探索解谜，也不算过于稀缺，玩家可以轻松地多次尝试，锻炼自己的技术，甚至能干脆记住关卡中所有怪物的位置，拟定完善的计划后简单破关。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16703392281666.html>