

在这个超级玛莉娅游戏中，拯救伴侣前你需要先找到厕所

如果一个女孩从小就被教育要学会牺牲，那她总会无法自制地想要付出；但她更需要知道，上厕所的欲望不应被搁置，必须被马上满足。



Groundshel

特约撰稿人 李沛璇 | 2022-08-07

“为什么厕所那么难找？！”

坐在电脑前，我一本正经对着麦克风喊出这个问题。屏幕里是一只黄色土拨鼠上蹿下跳的动画。她忍着，翻墙越瓦终于找到一间厕所，可那里太污浊，对有洁癖的她来说无从下脚。



游戏封面图。作者提供

这款像素风格的平台游戏是我开发的首个电子游戏，名字叫《[冲啊小土璇！](#)》。几个月来，我先从概念入手，开始玩法和角色设计、再边学边试错用 Unity 和 C# 做游戏雏型，并铺排关卡、制作动态效果；中间又有计算机背景的队友们加入我的工作，实现编码的基本功能。五个月里我们保持了几乎每周一次的强度远程会议，终于在全职工作或学业之余做出试玩版。此刻，我正在为宣传视频里的游戏主角配音，也重又修改了游戏介绍：

当生命中重要的人遇上了危险，而你在救援途中不得不克服一个基本的健康难题，应该如何是好？《冲啊小土璇！》是一款取材于梦魇体验的“超级玛莉娅”式平台解谜游戏。与超级马里奥相反，我们的主角是一只设法从恶霸手上营救王子的土拨鼠女孩。她笨拙地跳出茶米油盐的舒适圈，当一回女侠，但因从未接受战斗培训，击退敌人的方式也与众不同。噢，在找到伴侣的行踪前，她还得先解决自己的问题呢！

“我怎么总觉得咱们这只主角土拨鼠看起来那么猥琐……甚至还有点恐怖？”主程序员天霖是我的队友之一，早在他读硕士时就开发过多项独立游戏。说这话的时候，他正在在 Unity 视窗里放大观看小土璇的表

恐怖就对了，这款披着糖衣的游戏正期待能为玩家讲述关于土拨鼠的残酷现实，揭开一小块集体潜意识下的可骇精神世界。

土拨鼠之梗

土拨鼠在当今的流媒体浪潮里是一个全身是 meme（迷因）的物种。这种审美始自 2015 年风靡全网的“尖叫土拨鼠”的短片。原本尖细的啮齿目高音被软件调成粗犷的烟酒嗓，一声“啊！”传达了社畜的多重情绪：惊恐、无力、自嘲、哭笑不得……

土拨鼠上一次影响主流娱乐文化，还是在 1993 年循环电影鼻祖《土拨鼠之日》热映的时候。男主角在例行公事报导小镇节日庆典时陷入时间怪圈，每天醒来都不得不重过一次土拨鼠之日。

土拨鼠之日是美国民间预测天气的节日，起源于十八世纪的宾夕法尼亚州。每年2月2日，土拨鼠从洞穴中冒出来的一刻，若看不到自己的影子，就表示春天将提前到来；若被影子吓得躲回地下，就表示冬天还会再持续六个星期。传统中，农夫会根据土拨鼠的“预测”来决定播种时间。如此看来，北美土拨鼠与人类的生活确实是互相渗透的。

2020 年，疫情席卷北美，全球居家隔离。那段时间，我在家观看一个叫“Chunk The Groundhog”的油管频道。据该 Youtuber 称，因为自家菜园常遭侵袭，某天他安置观测摄像头，记录下了一只土拨鼠造访的场面。他们这才发现，原来房子底下还住着一家土拨鼠“邻居”。于是他开始在菜园里为它留下“礼物”表示欢迎，还陆续为它与它的家人添置微型桌椅、路灯、门牌……每每看见土拨鼠一家憨态可掬的吃相，我都会捧腹大笑。比起迷因片段里的人类骚扰，这才是人鼠相处的上上之策。





Chunk The Groundhog。网络截图

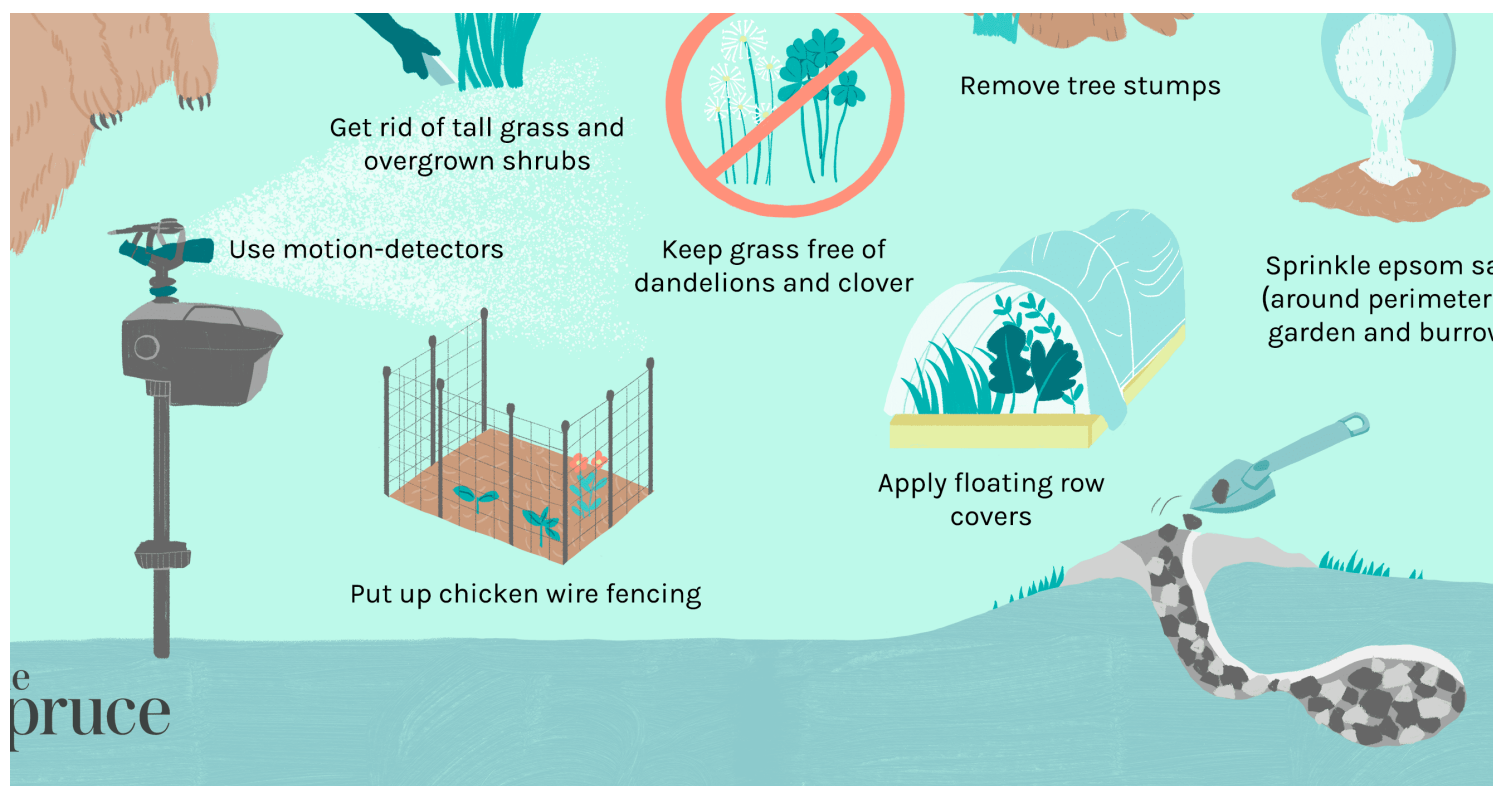


游戏里，小土璇在观看Chunk的视频。作者提供

人鼠和谐的场面如是输入我们的认知，但事实上这不是常态。在北美地区用谷歌引擎搜索“土拨鼠”，得到的结果多是防治消杀的教程与产品推荐——这边的防虫公司将土拨鼠列为常见害虫之一。

[谷歌搜索“土拨鼠”，得到的结果为“土拨鼠”+“驱虫剂”、“清除”、“陷阱”、“毒药”……]





装园艺资源网站“The Spruce”上的驱赶土拨鼠插画教程。 作者提供

在亚洲，旱獭（即土拨鼠）更是鼠疫传播的主要来源，而美洲的黑尾土拨鼠则能传播人畜共患病猴痘。由于这些原因，土拨鼠一直被视为对人类社区的威胁。可是，在我们把水泥路铺入草原、森林之前，那里就已经是它们的家了。在原生栖息地行动的它们,又有什么错呢？

当一只土拨鼠进入梦乡。你猜它会梦到什么？

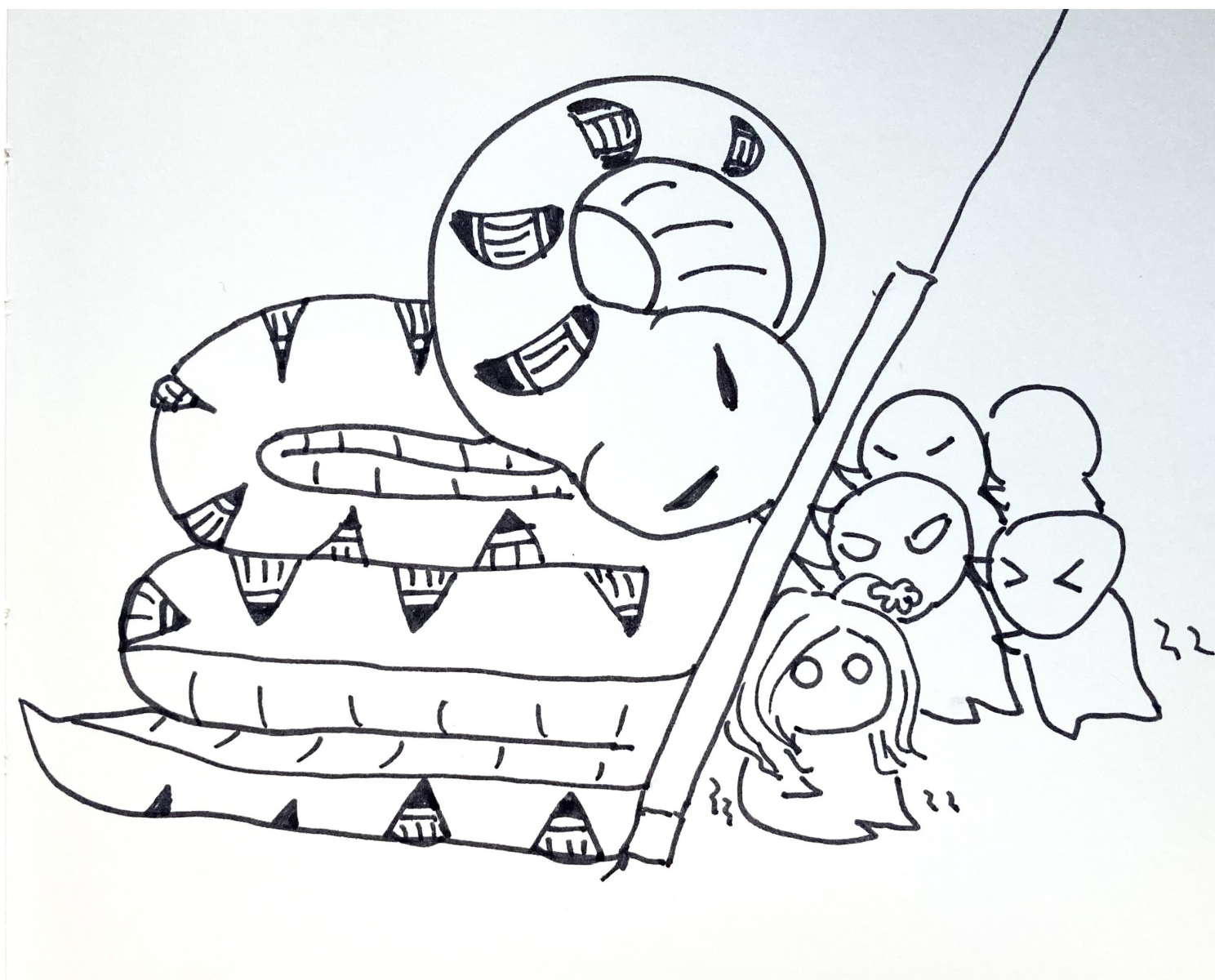
它拖着壮实的下盘爬到洞外，想摘点蒲公英和四叶草囤积口粮，却遇到一群类猴生物朝自己冲过来。有人压着嗓子高喊示意，期待它用相似音频回应，另一些人捏着嗓子夸它可爱。但此刻土拨鼠只觉得可怕：它的伴侣外出觅食，它的巢穴在不远处的老柳树根下——孩子们在底下玩耍。它时刻关注着洞穴周围，一旦出现危险，就立刻发出叫声示意家人警惕。这些乱嚷的秃猴压根意识不到它的害怕，还取笑它踉踉跄跄的步伐。豺、狼、狐狸是它的天敌，但如今秃猴以及他们的爱犬为它的族群带来了更大的威胁。而且不知为何，无论将窝迁到哪，都还有他们的踪迹。

恐惧之梦与灵感

不知道人类活动会不会在土拨鼠群体的记忆里留下影响，形成集体潜意识里的恐惧，让我们的狰狞嘴脸常扰它们的梦境，就像森林古猿在看到同伴被毒蛇咬伤去世后的创伤一样。害怕与无助交织，祖先的情绪通过基因传递到几百万年后的现代人身上，让我承受 Ophidiophobia（惧蛇症）之苦。

噩梦之一：走在放学路上的时候，对伙伴说蛇会咬人。我吓得跑地飞快。刚跑出不远，正想歇脚，脚上竟出现一团蟒，黑白相间的斑纹触目惊心！慌乱地踩在一旁野草上，抬起另一只脚，要踩下时，脚底又是一条细长的褐色杂花的蛇。定神抬首，原来面前的草地上不知何时已经屯聚了一片蛇群，黑压压的，熙熙攘攘，藏在植株后若隐若现……——> 醒来。

噩梦之二：与同伴在公园玩，中央的大草坪里忽现长蛇。惊恐中，我们逃到街上。长蛇紧随，在人行道上游走。我们岔入横街，跑进一间刀具店，抢过最好最快的刀。同伴回头见它举刀就砍，只切出一条条浅小印子，像蒸鱼入味的划痕。我们继续往前跑进了隔壁大院，转头发现长蛇的形态有了变化。定睛一看，原来是刚才的伤口间分别都长出了数段细小蛇身。它的主体沿着稍大的伤口折成了几段，像一艘多层木筏，又像坦克。我们挥舞刀剑，但它的身躯已坚不可摧。我们继续往单元楼里逃，带着小区居民躲进一间房，把铁门关上，又在里面钉上木板。但我听到它慢慢地接近了，行过之处像被巨轮碾轧，声音沉重。我们躲在屋里瑟瑟发抖……——> 醒来。



蛇的噩梦。作者绘制

此类噩梦反复出现，常在凌晨将我吓醒。抛开内容不论，物像、事件的重复本身就让人恐惧，尤其是惊醒前不管怎样都无法挣脱的那种感觉。也难怪在“土拨鼠之日”的各种设定里，尽管陷入的是温馨场景，人们也依然想要逃离。

疫情带来持续且泛化的社交隔离，进一步放大源自梦的内发刺激。在“每一天都像过同一天”的循环幻觉中，只有每晚新鲜的梦境才能让我感觉自己真实活着。所以，即使醒后的我为怪诞诡异的梦所咋舌，但又感觉充满灵感。



小土璇的噩梦空间。作者提供

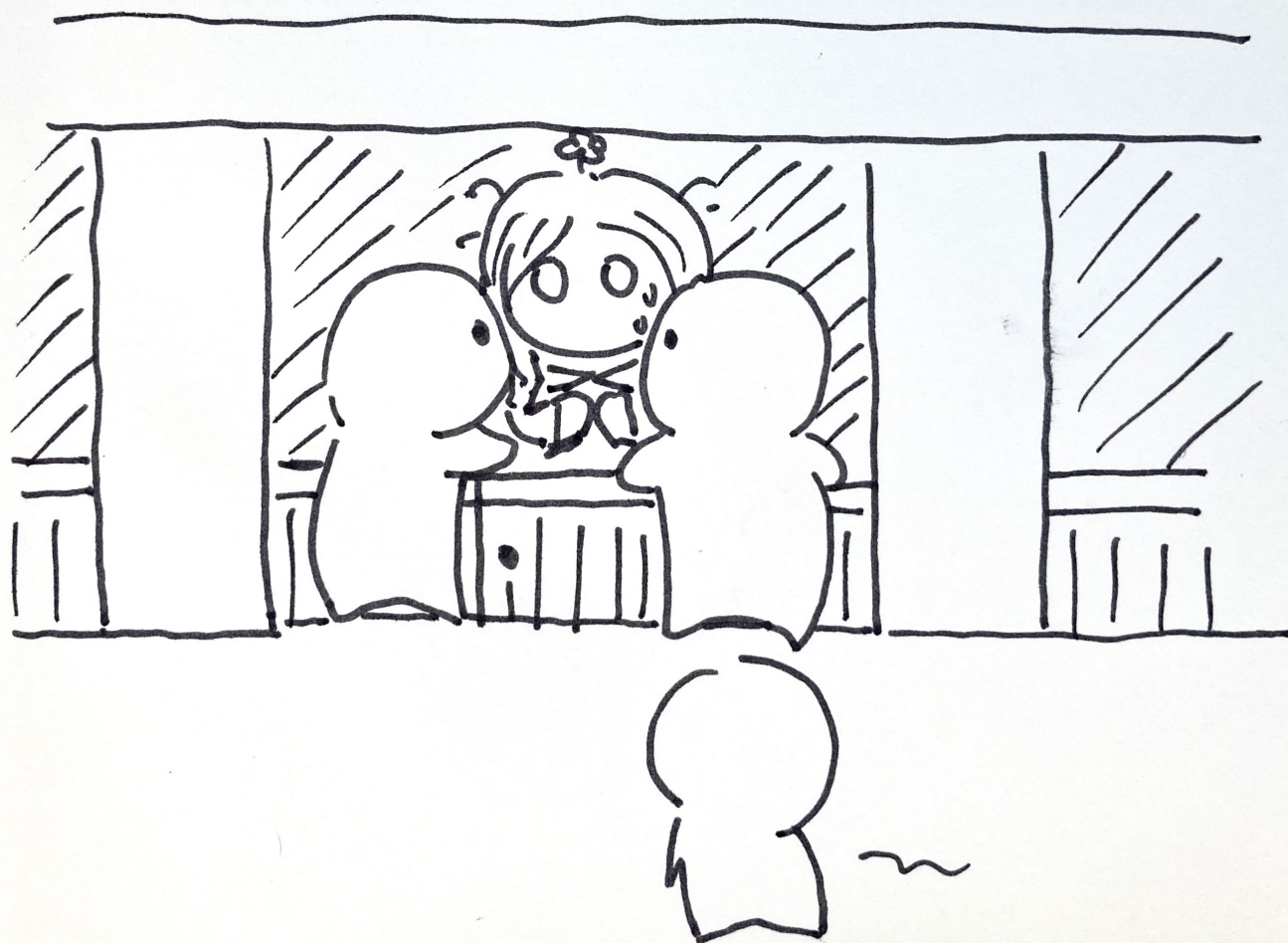
很多梦以系列的形式出现，像顶着变化面具的同一张脸，换着花样在夜深人静时找到我，不置我于惶惑不甘心。除了缠蛇之梦，还有另一种更频繁、日常的梦。它不及前者惊悚，但荒诞与令人不安的程度丝毫不差——它就是寻找厕所的梦。比起恐怖，它促生的是一种煎熬、脆弱，甚至被羞辱的感受。

洗手间迷宫

噩梦之三：在一马平川的灰墙格子结构上方，视线越来越近，越来越低。噢，原来是在一座庞大公厕里。走向一间，有人；换一间，门被一把大锁拴住了；去另一间，有些脏，伸手想冲水，却见水阀安装在便池里；再进下一间，四下张望找不到马桶，抬头发现它被安在头顶水箱上……终于找到一间干净、安全的，刚要弯身，忽觉整个地板连着水管、设备以及自己的腿都在抖动，原来是地震了！——> 醒来。

噩梦之四：在公共盥洗室里，好不容易找到无人排队的隔间，内有水泥砌的齐肩高空池子，厕所在底部。池子非常狭小，如果要上厕所，人必须脱去衣服跨过水泥墩挤入池中方可使用。因为怕脏，只好离开。到了下一区，是低矮的石洞。俯身穿过石缝，内部的厕所是一个类似溪槽的地方，须将双脚撑在相距甚宽的沟壁上使用。因怕弄脏外套，脱了抱在怀里，不想更担心的事情发生了，眼镜竟掉了下去……——> 紧张难受地醒来。

噩梦之五：在豪华的大酒店里找厕所，路过很多无门的洗手间，终于寻到有门的，内有一立方大坑。我知道厕所在那，正要下去，只见里面坐着一个鹰钩鼻、蓄长胡子的凶神恶煞的人，赤身握着匕首，立马吓得往外跑。最后来到一处贴白瓷砖的卫生间，每个隔间带浅黄木门，感觉可以放心使用；于是走进去，刚蹲下，只见两三个人进来，趴在木门框上若无其事地看过来……——> 在众目睽睽的幻影之中害怕地醒来。



洗手间的噩梦。作者提供





小土璇在厕所受到了惊吓。作者提供

错置的机关、污浊的环境、不合时宜的围观者，这些虚拟场景试图构建一个合乎伦理的规范，用潜意识的道德感压抑我“打破”这个规范的冲动。疲惫的大脑不想醒来，但又抵抗不了神经的压力。每回此类噩梦出现，都是一次理性对肉身的控制展示。

这种长期、模式固定的梦成了一股驱动力，让很想将之转换成一种游戏机制，于是《冲啊小土璇！》的基础构想出现了。作为对玩家友好的上手教程，目前试玩版里只有最初级的找厕所谜题，小土璇找到的暂时也都是正常的厕所。在往后的开发里，我会把梦魇中的怪异厕所循序渐进地放入关卡里。但我怀疑，那些由放空大脑无意识生成的多幅离奇画面塞不进这个小规模的游戏里。如果塞不进，也许我会画一本《100种不能使用的洗手间》图录吧。

团队成员的思考

以上的各种灵感来源，我在开发过程中零零散散地与队友们提过，但从未系统地展开讨论。这不是游戏设计师的私心，而是因为当它涉及梦境和潜意识，就多少有些不利于详解的隐私。

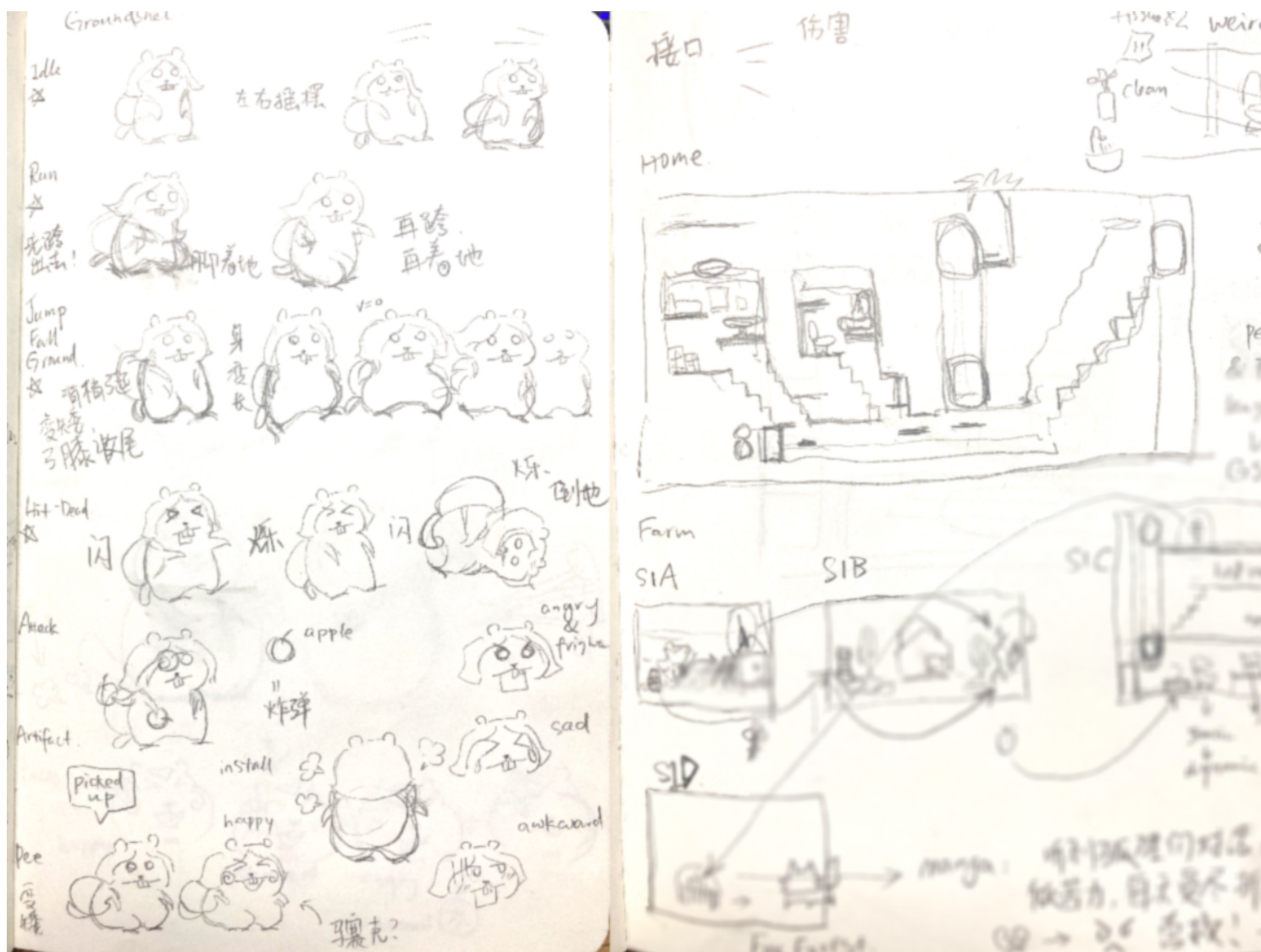
“我们要不设计一个规则，让土拨鼠吃水果回血，然后出现一种情况是她找到厕所了，但因为拉肚子开始喷射而不能使用？！”——水瓶座的天霖脑洞大开关不上。

“不可以！她是一只体面的土拨鼠！她不会那么做的！”作为主角半个原型的我啼笑皆非。

“独立游戏就是自己的艺术表达，你可以不用在乎玩家的感受”——这是队友之一 Rill 的口头禅。Rill 是——

独立游戏就是自己的小世界，你可以为它注入额外的意义。它是团队之一 Bill 的自传。Bill 是

名拥有心理学、计算机和交互设计等多学科背景的博士生，也是我们的可玩性测试与综合体验顾问。他在与游戏近距离接触后最直接的体会是，角色设计映射了一种“人与自然”的关系。比如，我们为什么喜欢把动物的形象人类化？虽然我们嘴上说，作品关注的是土拨鼠，但又不自觉地在故事里投射自己的性格和喜好——所以本质上关注的还是自己，是人类，是脱离了山林，靠穿着人造材料来取暖的奇怪无毛灵长类动物。像我们这样的创作者，可能想通过拟人化兽类或是拟兽化人类的途径来找回人群缺失的与自然的联系。



小土璇的形象设计手稿。作者提供

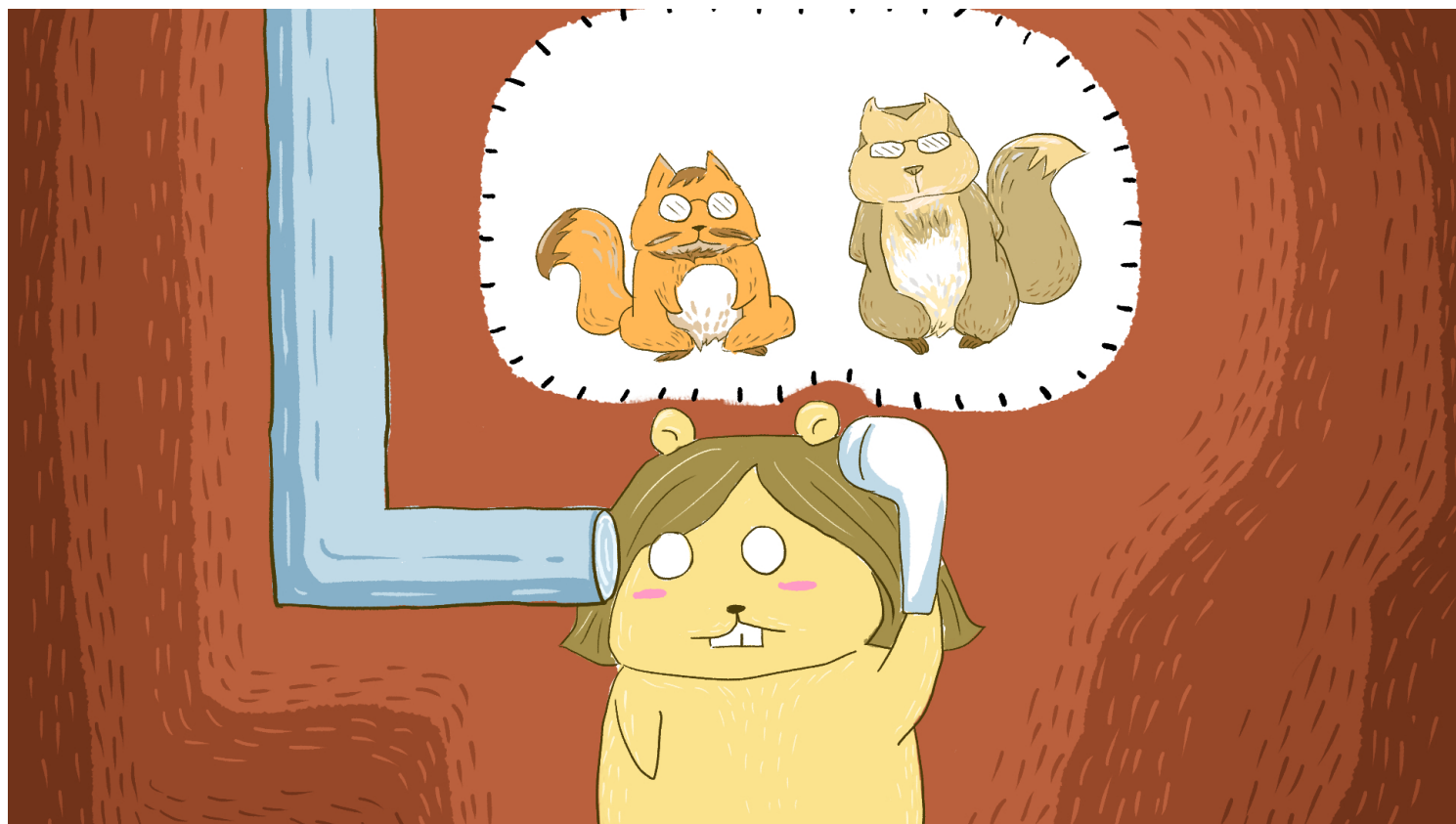
“而且这种游戏或多或少地有些 furry？” Bill 继续说。

到底怎样算是furry？这个词乍一听有点太限制级，但想想，在对毛茸茸的动物的痴迷底面，是否深藏我们不自知的情结？

“你会不会把我们的形象都画进游戏里？”虽然天霖拒绝福瑞的概念，但他早前如是问，语气中透露着期

待。

当然会，人人有份！而且在过渡动画做好后，大家还开心地为各自的游戏化身叽里咕噜地配了音。



小土璇与两只松鼠——形象原型为开发团队的三人。作者提供

超级玛莉娅：女神的消亡

我喜欢用“超级玛莉娅游戏”（Super Maria Game）一词来向别人介绍《小土璇》，想表达她和大家熟知的平台游戏的反差——这是一款“公主”救“王子”的游戏。在游玩时，主角对付敌人的方法主要为两种：一种是挠抓攻击，一种是投喂水果驯服对方。

“这个投喂水果的方式好母系啊！”一位好友在看了游戏录屏后说。

这的确是个发自女性视角的尝试。小土璇的人设是原本待在寓所内操持家务的雌性土拨鼠，她在踏上营救之旅前从未学习过格斗，毫无竞技意识。

“你肚子饿不饿，我拿个水果给你吃啊？”大概是她在遇到别人情绪焦躁时首先想到的解决办法——是一种抚慰、喂养的互动方式。这种方式歪打正着地帮她击退了威胁。接下去，我们想在后续的开发中，在故事情节或不同的结局走向上呼应玩家对“攻击”和“投喂”的个人选择。

“这个游戏的目的是什么？到底是找厕所还是救男主？”有次开会时天霖问。程序员忍不住需要明确一个项目主轴。

“都是。” “如果只选一个呢？” “那应该是找厕所吧。”

“那是不是找到厕所以后就大功告成了？就不需要救老公了？”

“不是这样……嗯，但你这么说好像也没有问题。”

“公主救王子”的大女主命题对于女权主义者来说显然值得喝彩：嘿，男人，我不仅不需要你救我，我还能反过来救你！但爽文归爽，往深处撰写游戏剧本时，我不停问自己，异性恋语境中，女性在拯救男性的时候到底在救什么？这和男性对女性的拯救有什么区别？

回头审视《超级马里奥》、《冒险岛》、《超级食肉男孩》等经典平台游戏，最终目标里的“公主”对于男主角都是女神一样的存在——在美色与精神的追求之外还象征着自我的荣耀、战力或魅力。他们过关斩将的旅途是征服性的，所以才能动不动就无情地将乌龟踢下水、拿恐龙当坐骑，甚至血溅刑具。

反观《小土璇》的拯救，这背后驱动力似乎太过朴实，是对伴侣在情感与生活上的依恋与牵挂。在传统的亲密关系规则里，女性被培养成一个服务方、奉献方，将男性甚至整个家庭的需求都优先放在自身需求之前。若本款游戏也遵循这一路径，那岂不是太委屈我的小土璇了？灰头土脸的她仓皇地从洞窟爬上地面，自然不是什么女神；她也无意将伴侣抬高为男神。也许借着营救任务让她到外面的世界闯荡一番才是游戏真正的最终目标。

于是在创作过程里，我也调整了思路，把“找厕所”这个机制从玩法提上了一个隐喻层面。如果一个人从小就被教育要学会牺牲，那她在人生的许多阶段里，可能总是无法自制地想要付出，会下意识地从不将自我追求放至第一位。但不同于探索世界、享受人生、取悦自己这些大的需求，上厕所这个内急之事是忍不了的，这样的欲望不可能被往后搁置，它必须被马上满足。





游戏截图。作者提供

敢于跳出社会规训的限定，观测自己的需求，并始终以此为重——我想这是这款“超级玛莉娅游戏”的中心思想。