

《海底》

游戏内容

玩家扮演一名调查员，驾驶潜艇在某海域探索，调查此地的谜团。在调查初期，调查员的设备受到未知电磁波干扰而无法功能受限。随着调查员对海域的探索和对海域中密室的调查，设备的功能逐渐恢复，此地的谜团也逐渐被解开。

场景

分为海域(大地图)、潜艇(主要活动场景)、密室(可以不具体建模)三个部分。

海域

- 潜艇在指定三维海域内（主要是靠近海底的部分）活动。海中的风景主要有峭壁、沉船、被浸泡的现代建筑遗迹等，不设计海面上的场景组件。
- 在海域的随机位置会随机刷新【可回收物资】，向玩家提供补给和支线情报。
- 在海域的多个固定位置设置密室入口，潜艇位于密室入口附近时，玩家可以进入密室，尝试破解对应谜题。

潜艇

玩家的主要活动场所。玩家驾驶潜艇在海域内活动。
除了调查密室外，玩家的视角均处于潜艇中，玩家可以以第一人称视角在潜艇内活动，与不同的设备交互。

密室

游戏中有多个密室，每个密室包含一组或多组谜题。每个密室的内容和破解奖励见本条目和【谜题列表】条目。
不同的密室被发现的难易程度不同。

附录：密室列表：

#1 朦胧之间

坐标:[x,y,z]
前置条件：无
可见性：声纳可见，视觉可见
谜题：谜题1
奖励：解锁【视觉传感器阶段1】

待续

附录：潜艇设备

主要设备如下：

驾驶座位

玩家可以乘上或离开驾驶座位。坐在驾驶座位上时，视角固定面向【显示器】，此时玩家可以驾驶潜艇在三维海域内活动。玩家了解外界情况的唯一渠道是显示器上的信息。

显示器

汇总潜艇各传感器的数据。

图像

显示潜艇前部摄像机看到的内容。

- 【初始】
不显示任何内容
- 【阶段1】
显示看到物体的轮廓，类似“边缘检测”滤镜
- 【阶段2】
彩色图像

声呐

潜艇每隔一定间隔激活主动声呐，探测周围重要目标（特定密室和可回收物资）。同时，海域中所有可到达密室的大概方位都会被标在UI上。

- 这里的音效做得越帅越好.jpg
- 【初始】
只能显示目标的方位
 - 【阶段1】
可以查看方位和距离

【阶段2】
立体显示潜艇周围的全息地图。

消息记录屏

玩家可在此查看调查员和指挥部的联络情况，以及在海域中找到的文字资料。

灯

分为舱内灯和探照灯，玩家可以调整舱内灯的亮度，以便看清舱内情况。也可以调整舱外灯的亮度，便于观察外界情况。

【初始】
灯光昏暗
【阶段1】
可调至明亮

供氧设备

玩家不需要直接和供氧设备交互。供氧设备控制潜艇内的氧气浓度。当氧气耗尽时游戏强制失败。潜艇上浮到靠近海面的位置时可以补充氧气。

【阶段1】
氧气容量增加

【阶段2】
氧气容量增加，氧气补充速度增加

附录：谜题列表

谜题1

点灯游戏。面板上有多个按钮，按下每个按钮都会使得某些灯打开，另一些灯关闭。当所有灯同时点亮时通关。

待续