

浸没

1

游戏信息



游戏名称:	<u>浸没</u>
游戏类型:	随意的
游戏系统:	个人电脑、Xbox 360
评分:	E10 - T
人口统计:	男女, 15-35男女, 21单
目标听众:	人, 关卡编辑器辫子, 堡垒
游戏模式:	
竞争产品:	
预计发货日期:	2012 年 12 月 5 日



游戏大纲

游戏从玩家的角色开始

站在一个有文字的半透明
平台上
在他脚下盘旋成一个巨人
大漩涡

. 从混乱中产生了一个神秘的移动指令向前。作为人物行走，文字从中脱颖而出 **大漩涡**；他们开始讲述他是谁以及他为什么在这里的故事。



游戏故事：

起初，角色只知道他的名字是雅各布。当他到达他所在平台的尽头时，另一个人高速飞过，然后停下并朝同一个方向返回。雅各布继续前进并继续了解更多信息。在跳上几个平台后，雅各布得知他最近去世了，他正处于某种炼狱之中。

从那里，游戏转移到雅各布去世前附近的其他四个角色。通过他们的故事，玩家开始拼凑发生的事情。

玩家控制的第一个人是雅各布的朋友丹尼尔。在那之后，莎拉是雅各布女朋友的朋友。最后，雅各布的女朋友杰西卡是玩家听到的最后一个故事。从所有的点点滴滴中，玩家得知雅各布和杰西卡最近一直在打架。分开一段时间后，他们决定和好。雅各布打电话给杰西卡，请她开车去谈谈。杰西卡同意并去接雅各布。在这次驾驶中，雅各布为他给杰西卡造成的痛苦向她道歉。当杰西卡开始用自己的道歉回应时，汽车开始漂移，越来越接近前方一辆废弃的汽车。雅各布不知道，杰西卡一直在用酒精来治疗她的疼痛。可悲的是，杰西卡的反应不够快，他们撞上了废弃的汽车。

玩家重新获得对 Jacob 的控制权，只剩下两个简单的选择：再见 Jessica 或离开。如果玩家指示雅各布离开，则游戏结束。如果他们指示他去找杰西卡，雅各布会原谅杰西卡的致命错误，而这对夫妇会在比赛结束时拥抱。

游戏流程：

每个级别都会有一个角色从一个平台跳到另一个平台。所有级别都将具有**大漩涡**，但是为了区分每个字符，背景、字体和平台样式会发生变化。世界是从第三人称的等距角度观察的。在游戏的每一刻，玩家都有一个相同的目标，即揭开更多的故事。每次玩家能够将他们控制的角色引导到下一个平台时，他们都会获得另一个故事。更大的目标是到达关卡的尽头，以便看到下一个视角。

玩家将受到越来越难以跳跃的平台的挑战，以及需要新技能克服的其他障碍。这些在游戏部分进行了深入探讨。

特点

根据故事，玩家将在整个游戏中控制五个角色。每一个都与主角雅各布有关，并且对发生的事情有不同的看法。尽管每个角色都讲述了故事的不同部分，但他们的控制方式都是相同的。

基本运动由传统的 W、A、S 和 D 键控制。每个角色都有从一开始就跳跃的能力。玩家通过按空格键执行跳跃。这是从平台到平台的主要方法。玩家将遇到他们可以在整个游戏中收集的不同能力。为了获得一种能力，玩家只需走进去接触它。玩家拥有后



收集了不同的能力，他们可以
根据他们想要使用的方式按 H、J 和 K 键来使用它们。这些动作与跳跃结合使用，可以让玩家到达他们需要去的任何地方。

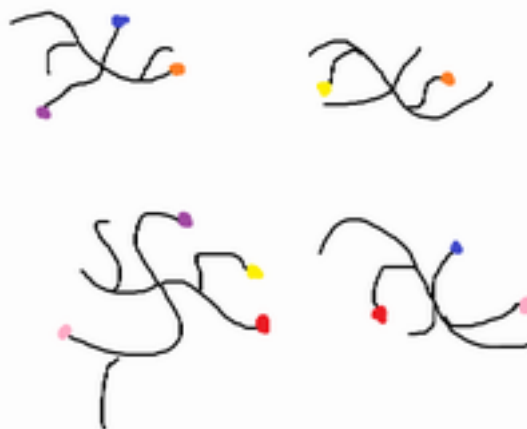
就故事而言，每个角色都在二十多岁。他们都就读于同一所大学，现在正在同一个城市从事职业：德克萨斯州奥斯汀。Jacob 刚刚在一家小型广告公司找到了一份平面设计师的工作。这正是他想要的工作。他和杰西卡已经约会了大约两年。丹尼尔在约会之前就认识雅各布和杰西卡。他还在找工作，但他的前景很好。他与雅各布是更好的朋友，但与杰西卡相处得很好。他是通常为他和他的朋友组织大型活动的人。莎拉是杰西卡最亲密的朋友；两人从中学就认识了。莎拉比较内向，很少和其他角色一起出去玩，她更喜欢一对一的互动。当杰西卡对雅各布感到沮丧时，莎拉是她第一个求助的人。最后，杰西卡善良、有条理、有动力。她刚刚得到一份在一家小报社担任记者的工作。她急于开始人生的下一个篇章，但现在她有了工作机会，事情开始成形，她变得更加放松。雅各布和杰西卡之间的战斗

两人应该住在哪个城市。杰西卡想去一个大城市，但雅各布满足于他的工作留在奥斯汀。杰西卡因没有工作而沮丧，但她并不打算伤害雅各布。

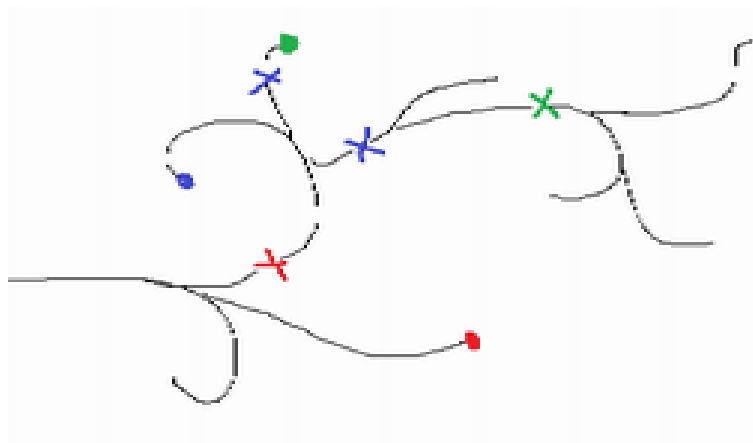
游戏玩法

浸没是一款自上而下的等距平台游戏，镜头以单个英雄为中心。世界以一系列平台展开，分为多个关卡，主题与故事中的角色相关（参见游戏世界）。

游戏的路径将是半线性的，主要故事情节在关卡中来回穿梭，焦点从一个角色传递到下一个角色。右图显示了如何连接级别的夸张示例。彩色圆点显示关卡之间的联系。总共将有五个级别，有多个**序列**在每个级别。序列是一系列有趣的挑战，由



各种游戏机制和敌人（参见相应页面），例如快速移动平台。黑线代表这些序列，必须通过这些序列才能在主要故事情节中取得进展，并从一个关卡到另一个关卡。



如左图所示（想象一个关卡的放大图），在这个主要故事情节之外将是支线。粗点代表**关键记忆** 对于英雄来说，一旦获得将允许他穿越过去**失误**，或其他无法通过的障碍，由地图上的X表示。这将鼓励玩家养成探索的习惯，这将使他在未来受益。

地图上会有几个点可以作为**决策点**。这些是单向的特殊分支，并提供多条路径之间的选择。玩家选择的路径不仅会影响他或她必须穿越的顺序，还会揭示故事的不同方面，也许会突出一个或多个角色的不同属性，否则这些属性将不为人知。路径的选择将与叙述者在故事中所做的选择相对应。

旅程本身的实际游戏玩法在 Game Mechanics 中有更全面的介绍。

游戏世界

游戏世界将在很大程度上是抽象的，没有明确的设定。当玩家在游戏中导航时，他们会遇到以独特字体和配色方案为特征的不同抽象位置。这个带有字体和颜色的定义将帮助玩家了解谁拥有他们目前正在发现的信息。

在整个游戏过程中，随着玩家揭开雅各布的故事，他们将进入表达他所爱之人个性的关卡。他们的个性将通过字体和颜色来表达。地点的多样性将使玩家清楚地了解角色之间的差异。例如，如果我们的角色在平台上移动，在那里他会发现他女朋友的故事，他周围的世界可能会突然变成浅粉色和淡紫色，以及女性的草书字体。然而，如果英雄进入一个平台，在那里他会发现他最好的朋友的观点，他可能会发现他的世界更黑暗，以更大胆、更男性化的字体为特征。



游戏体验

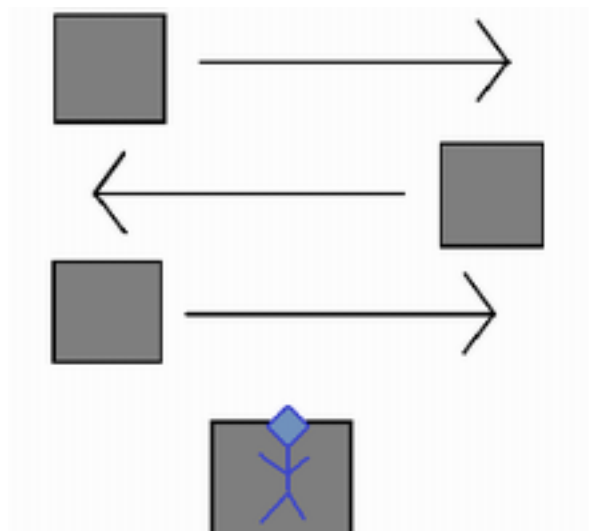
游戏在以随机方式移动的文字世界中展开。很快意义就开始从这个中体现出来**大漩涡**玩家意识到在这种混乱中实际上是有定义的。很快，当角色开始意识到一些不幸降临到他身上时，玩家开始感到一种不祥的预感。这种不祥的预感将渗透到游戏中，并唤起玩家对封闭的渴望。当玩家试图确定导致角色陷入困境的事件时，游戏应该唤起一种投入的好奇心。

玩家在揭开故事时应该感受到与故事的联系，因为他们觉得与雅各布有联系并寻求他故事的真相。整个游戏中的启示将让玩家猜测雅各布灾难的性质。这也会让玩家担心他们一直与之建立联系的次要角色可能会对伤害雅各布感到内疚。

所有的预感和焦虑，以及对封闭的追求，都会让玩家感到非常孤独。即使在与次要角色的互动中，玩家也会感到孤独，因为与他分享的故事完全是片面的，没有雅各布的投入。这些情绪将通过简单的器乐来激发：钢琴、中提琴等。音乐不会成为主要元素，因为叙事应该是游戏之外的主要焦点。音乐将改变，以赋予故事所要求的更加严肃的感觉。使用单一乐器将极大地增强孤立感。

游戏机制

主要的机械在浸没是个**移动平台**(见右)。这些平台以其最基本的形式快速移动，玩家必须通过从一个跳到另一个来导航。平台的一侧或多侧可能有导轨，以防止游戏跳跃/掉落。它们在底部是半透明的，以显示空白播放器下方。平台可以具有各种属性（或组合），可能的示例包括：



崩溃的平台一定时间后会掉入剧中下方的虚空

玩家降落在他们身上。这些平台需要比常规平台更快的遍历。

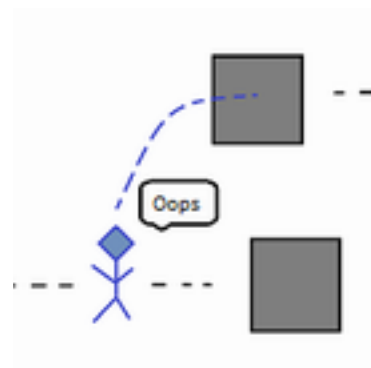
滑平台少摩擦比普通平台，并且可能缺少导轨。这会给玩家带来挑战，但也有助于通过某些级别，因为在这些平台上可以更轻松地保持速度。

弹跳平台让玩家跳得更高更远，或者保持上一次跳跃的一些动力。

稳定的平台是那些没有相关危险并且是安全重生点的地方。他们可能会或可能不会移动平台。

<><><><>

首要的冒险的浸没是个**空白**，播放器下方的区域**大漩涡**词的愤怒。如果玩家因错过平台而掉入虚空，他们会死亡，但会立即在最近的稳定平台重生，该平台距离死亡点不超过 30 秒的游戏时间。将存在其他更具动态性的危险，这些危险将在第 8 页进行介绍。



<><><><>

收藏品和**通电**在浸没将采取以下形式**回忆**，或从玩家下方展开的故事中的重要项目。它们将被放置在地图上更难进入的区域以及故事情节中的重点。**关键记忆**将允许玩家通过地图中原本无法到达的点**失误**。

技能记忆更稀有，并将赋予玩家新的永久能力：

这**滑动**将允许玩家在减少摩擦的情况下向一个方向“滑动”。这允许玩家保持速度，例如，通过塌陷平台。由于各种平台的速度明显不同，因此在滑梯上降落在平台上的效果与正常降落有很大不同。

加速允许玩家在一个方向跑几秒钟后非常快速地加速。加速时跳跃会使游戏走得更远，从而可以从更远的地方到达平台。将加速度与滑梯相结合对于穿越其他障碍物非常有用。寻找排列足够空间来加速的方法将为加速的使用提供额外的挑战。

播放器还可以**眨**，瞬间瞬移一小段距离。眨眼对于纠正错误和进入其他无法进入的区域都很有用。与滑动和加速不同，眨眼会有冷却时间。

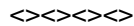
敌人

敌人不会存在于传统时尚中浸没. 由于试图创造一种孤立的感觉，玩家将不会与世界上的其他“活”生物接触。相反，偶尔会出现阻止玩家前进的主动危险。此类危害可能包括：

恶霸是躯干大小的球，沿着路径移动，会在接触时击倒球员。如果玩家在平台上，这只会减慢他们的速度；但是，如果玩家跳过 **空白**，这会使它们偏离轨道，很可能会进入虚空。

古斯特是静止的敌人，它们会持续或爆发地吹风，将玩家推离路线。这些可以迫使玩家更仔细地计时他们的跳跃。它们可以使用

灭蚊器正在盘旋的敌人会摧毁从他们下方经过的任何东西。平台可能会在电击器下通过，玩家必须事先逃跑。



而不是“Boss Fights”，Immersion 将包括许多**挑战序列**这将迫使玩家表现出比正常水平更高的水平。这些序列将在快速进展中将多个障碍组合在一起，并利用玩家迄今为止在游戏中获得的任何能力。每个级别将包含两个这样的序列：一个在级别之前**技能记忆**被授予，并且在级别结束之前可以完成一个。“守护”技能记忆的挑战将突出该技能可以克服的困难。关卡结束时的挑战将考验玩家使用他或她的新技能的能力。

例如，在获取之前**眨**能力，玩家可能会呈现出一道无法逾越的鸿沟，而到达对方的唯一途径就是绕道而行。这涉及通过一个挑战序列；然而，一旦玩家完成这个序列，他们就会被授予眨眼技能。唯一的退路就是眨眼越过之前无法跨越的鸿沟。关卡的其余部分将帮助训练玩家使用闪现，当玩家进入最后的挑战序列时，将涉及到熟练使用闪现。

过场动画

不会有这样的过场动画浸没，因为故事将在播放器下方的文本中展开，如前所述。

奖励材料

在游戏中，主要的奖励材料将通过探索获得。额外的**回忆**尝试走小路的玩家会发现。同样，故事的某些细节将在这些小路上展开，这将阐明游戏后期的事件。在游戏结束时，玩家将能够看到他们发现（或未发现）的故事有多少，这应该会增加重玩价值。

主要的奖励材料将是**关卡编辑器**将附带浸没。这将是我们将用于设计游戏实际关卡的同一编辑器，因此功能齐全。编辑器不会像游戏那样精致，但它会让喜欢冒险的玩家能够创建自己的地图。这样的编辑器既是游戏设计的必需品，也是一种奖励。这些关卡将非常复杂，以至于在没有视觉表示的情况下设计它们将非常困难。