 **从英语翻译成中 (简体) - www.onlinedoctranslator.com**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **1** |

**游戏信息**



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **游戏名称：** | **浸没** |  |  |
| **游戏类型：** | **随意的** | |  |
| **游戏系统：** | **个 电脑、Xbox 360** | |  |
| **评分：** | **E10 - T** | |  |
| **统计：** | **男 ，15-35男 ，21单** | |  |
| **标听众：** | **，关卡编辑器辫 ，堡垒** | |  |
| **游戏模式：** |  |  |  |
| **竞争产品：** | **2012 年 12 5** | |  |
| **预计发货 期：** |  |



**游戏 纲**

**游戏从玩家的⻆ 开始**



**站在 个有 字的半透明平台上**

**在他脚下盘旋成 个巨**

**漩涡**

* **从混乱中产 了 个神秘的**

**移动指令**

**向前。作为**

**物 ， 字**

**从中脱颖 出 漩涡; 他们开始讲述他是谁以及他为什么在这 的故事。**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **2** |

**游戏故事：**

**起初，⻆ 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 个 速 过，然后停下并朝同 个 向返回。雅各布继续前进并继续了解更多信息。在跳上 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 ，游戏转移到雅各布去世前附近的其他四个⻆ 。通过他们的故事，玩家开始拼凑发 的事情。**

**玩家控制的第 个 是雅各布的朋友丹尼尔。在那之后，莎拉是雅各布 朋友的朋友。最后，雅各布的 朋友杰西卡是玩家听到的最后 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 直在打架。分开 段时间后，他们决定和好。雅各布打电话给杰西卡，请她开 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 的道歉回应时，汽 开始漂移，越来越接近前 辆废弃的汽 。雅各布不知道，杰西卡 直在 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 。**

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

**游戏流程：**

**每个级别都会有 个⻆ 从 个平台跳到另 个平台。所有级别都将具有 漩涡，但是为了区分每个字符，背景、字体和平台样式会发 变化。世界是从第三 称的等距⻆度观察的。在游戏的每 刻，玩家都有 个相同的 标，即揭开更多的故事。每次玩家能够将他们控制的⻆ 引导到下 个平台时，他们都会获得另 个故事。更 的 标是到达关卡的尽头，以便看到下 个视⻆。**

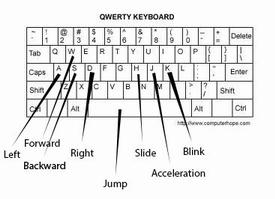
**玩家将受到越来越难以跳跃的平台的挑战，以及需要新技能克服的其他障碍。这些在游戏部分进 了深 探讨。**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **3** |

**特点**

**根据故事，玩家将在整个游戏中控制五个⻆ 。每 个都与主⻆雅各布有关，并且对发 的事情有不同的看法。尽管每个⻆ 都讲述了故事的不同部分，但他们的控制 式都是相同的。**

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



**收集了不同的能 ，他们可以**

**根据他们想要使 的 式按 H、J 和 K 键来使 它们。这些动作与跳跃结合使 ，可以让玩家到达他们需要去的任何地 。**

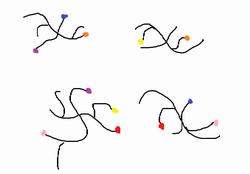
**就故事 ，每个⻆ 都在 多岁。他们都就读于同 所 学，现在正在同 个城市从事职业：德克萨斯州奥斯汀。Jacob 刚刚在 家 型 告公司找到了 份平 设计师的 作。这正是他想要的 作。他和杰西卡已经约会了 约两年。丹尼尔在约会之前就认识雅各布和杰西卡。他还在找 作，但他的前景很好。他与雅各布是更好的朋友，但与杰西卡相处得很好。他是通常为他和他的朋友组织 型活动的 。莎拉是杰西卡最亲密的朋友；两 从中学就认识了。莎拉 较内向，很少和其他⻆ 起出去玩，她更喜欢 对 的互动。当杰西卡对雅各布感到沮丧时，莎拉是她第 个求助的 。最后，杰西卡善良、有条理、有动 。她刚刚得到 份在 家 报社担任记者的 作。她急于开始 的下 个篇章，但现在她有了 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**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **4** |

**两 应该住在哪个城市。杰西卡想去 个 城市，但雅各布满 于他的 作留在奥斯汀。杰西卡因没有 作 沮丧，但她并不打算伤害雅各布。**

**游戏玩法**

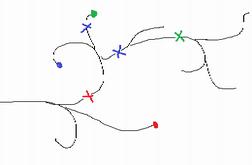
***浸没*是 款 上 下的等距平台游戏，镜头以单个英雄为中 。世界以 系列平台展开，分为多个关卡，主题与故事中的⻆ 相关（参 游戏世界）。**



**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 个⻆ 传递到下 个⻆ 。右图显 了如何连接级别的夸张 例。彩 圆点显 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 系列有趣的挑战，由**

**各种游戏机制和敌 （参 相应 ），例如快速移动平台。 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 个关卡到另 个关卡。**

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



**地图上会有 个点可以作为决策点. 这些是单向的特殊分 ，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 故事的不同 ，也许会突出 个或多个⻆ 的不同属性，否则这些属性将不为 知。路径的选择将与叙述者在故事中所做的选择相对应。**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **5** |

**旅程本 的实际游戏玩法在 Game Mechanics 中有更全 的介绍。**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **6** |

**游戏世界**

**游戏世界将在很 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 案为特征的不同抽象位置。这个带有字体和颜 的定义将帮助玩家了解谁拥有他们 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 表达他所爱之 个性的关卡。他们的个性将通过字体和颜 来表达。地点的多样性将使玩家清楚地了解⻆ 之间的差异。例如，如果我们的⻆ 在平台上移动，在那 他会发现他 朋友的故事，他周围的世界可能会突然变成浅粉 和淡紫 ，以及 性的草书字体。然 ，如果英雄进 个平台，在那 他会发现他最好的朋友的观点，他可能会发现他的世界更 暗，以更 胆、更男性化的字体为特征。**



|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **7** |

**游戏体验**

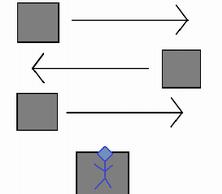
**游戏在以随机 式移动的 字世界中展开。很快意义就开始从这个中体现出来 漩涡玩家意识到在这种混乱中实际上是有定义的。很快，当⻆ 开始意识到 些不幸降临到他 上时，玩家开始感到 种不祥的预感。这种不祥的预感将渗透到游戏中，并唤起玩家对封闭的渴望。当玩家试图确定导致⻆ 陷 困境的事件时，游戏应该唤起 种投 的好奇 。**

**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 将让玩家猜测雅各布灾难的性质。这也会让玩家担 他们 直与之建 联系的次要⻆ 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 常孤独。即使在与次要⻆ 的互动中，玩家也会感到孤独，因为与他分享的故事完全是 的，没有雅各布的投 。这些情绪将通过简单的器乐来激发：钢琴、中提琴等。 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。 乐将改变，以赋予故事所要求的更加严肃的感觉。使 单 乐器将极 地增强孤 感。**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **8** |

**游戏机制**



**主要的*机械*在*浸没*是个移动平台( 右）。这些平台以其最基本的形式快速移动，玩家必须通过从 个跳到另 个来导航。平台的 侧或多侧可能有导轨，以防 游戏跳跃/掉落。它们在底部是半透明的，以显 空播放器下 。平台可以具有各种属性（或组合），可能的 例包括：**

**崩溃的平台 定时间后会掉 剧中下 的虚空**

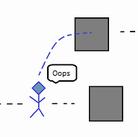
**玩家降落在他们 上。这些平台需要 常规平台更快的遍历。**

**滑平台少摩擦 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 更远，或者保持上 次跳跃的 些动 。**

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

**<><><><>**



**要的*冒险*的*浸没*是个空 ，播放器下 的区域 漩涡词的愤怒。如果玩家因错过平台 掉 虚空，他们会死亡，但会 即在最近的稳定平台重 ，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 进 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 展开的故事中的重要项 。它们将被放置在地图上更难进 的区域以及故事情节中的重要点。关键记忆将允许玩家通过地图中原本 法到达的点失误.**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **9** |

**技能记忆更稀有，并将赋予玩家新的永久能 ：**

**这滑动将允许玩家在减少摩擦的情况下向 个 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 不同。**

**加速允许玩家在 个 向跑 秒钟后 常快速地加速。加速时跳跃会使游戏 得更远，从 可以从更远的地 到达平台。将加速度与滑梯相结合对于穿越其他障碍物 常有 。寻找排列 够空间来加速的 法将为加速的使 提供额外的挑战。**

**播放器还可以眨，瞬间瞬移 段距离。眨眼对于纠正错误和进 其他 法进 的区域都很有 。**

**与滑动和加速不同，眨眼会有冷却时间。**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **10** |

**敌**

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

**恶霸是躯 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 ，这会使它们偏离轨道，很可能会进 虚空。**

**古斯特是静 的敌 ，它们会持续或爆发地吹 ，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。他们可以使**

**灭蚊器正在盘旋的敌 会摧毁从他们下 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。**

**<><><><>**

**不是“Boss Fights”，Immersion 将包括许多挑战序列这将迫使玩家表现出 正常 平更 的 平。这些序列将在快速进展中将多个障碍组合在 起，并利 玩家迄今为 在游戏中获得的任何能 。每个级别将包含两个这样的序列： 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 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 他或她的新技能的能 。**

**例如，在获取之前眨能 ，玩家可能会呈现出 道 法逾越的鸿沟， 到达对 的唯 途径就是绕道 。这涉及通过 个挑战序列；然 ， 旦玩家完成这个序列，他们就会被授予眨眼技能。唯 的退路就是眨眼越过之前 法跨越的鸿沟。关卡的其余部分将帮助训练玩家使 闪现，当玩家进 最后的挑战序列时，将涉及到熟练使 闪现。**

|  |  |
| --- | --- |
| ***浸没*** | **11** |

**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 的 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 路的玩家会发现。同样，故事的某些细节将在这些 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 于设计游戏实际关卡的同 编辑器，因此功能 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 的地图。这样的编辑器既是游戏设计的必需品，也是 种奖励。这些关卡将 常复杂，以 于在没有视觉表 的情况下设计它们将 常困难。**