FAQs:

【游戏简介相关】

游戏名：“Stalker(中文名:尾随者)”

制作团队：NetBit @UW

平台：Steam(已上架)，TapTap(即将上架 免费)

当前版本：抢先体验版

**故事背景**

《尾随者》的故事背景是一位少年为了追随一位少女，在路途上遇到了各种事件，少年（玩家）可以选择性去进行交互给予修复/帮助，不同的选择将会引导至不同的结局。本作品开发于Global Game Jam 2020，由于开发时长只有48小时，故先以抢先体验状态发布。

**关于这款游戏（故事背景之完整版）**

**《尾随者》的故事背景是一位少年为了追随一位少女，在路途上遇到了各种事件，少年（玩家）可以**选择性去进行交互给予修复/帮助，不同的选择将会引导至不同的结局。你或许会遇上一位心脏病人，但为了不跟丢少女，你无视了他的心脏病突发没有给予相应的帮助；你又或许会遇上一只坠落的猫咪，即使猫咪不会摔死，但是你还是因为她的可爱而及时抱住了她；又或许你在暴风雨天中经过住宅区，垃圾桶全被打翻，你为了少女更好地前行，选择去消灭哪些异臭。

每次不同的选择会引导少年（玩家）走入不同的分支，看到不同的结局。游戏可以多次反复进行，从而达成不同成就和解锁各种CG。

**当前游戏具体具有挑战性内容**

鉴赏完 全CG，完成全部Steam挑战（达成此项的难度：噩梦）

【本次参展的几个比较重要的目的】

**1**

微博的转发抽奖~~

到时候现场具体操作就是让 游客 搜索微博 “芯玫墨韵-”的置顶微博，转发参与游戏的激活码抽奖

**2**

“骗”他们上Steam买游戏

**3**

“骗”他们加QQ群！

**4**

增加制作组和作品的名气/曝光量(突然正经)

【抢先体验说明(开发者的话)】

**为何要采用抢先体验这种模式？**

本游戏开发于Global Game Jam 2020，由于开发时长只有48小时，游戏完成度并不是很高，所以先以抢先体验状态发布。目前游戏正在持续开发/重构中~~

**这款游戏的抢先体验状态大约持续多久？**

预计会持续两个月。为了扩展更多的游戏内容和可玩性，美术素材和程序都在重新创作/完善中。

**计划中的完整版本和抢先体验版本到底有多少不同？**

《Stalker》 完整版预计会扩展出更多的地图和可交互内容，同时会添加出现新角色。游戏可玩性方面，预计会开发出更多可交互的场景动作以及其他操作玩法。美术方面，目前正在完善各方面动画（取代简陋的动画帧）。

**抢先体验版本的现状如何？**

抢先体验版目前拥有两个动画'视频'，三张地图，多个可进行场景交互的动作以及数张CG图其中包括了Good/Normal/Bad Ending（具体张数不列出，因为内含隐藏解锁结局）。目前也已经完成了第一个场景的重新绘制。

**在抢先体验期间和结束之后，游戏价格会有所不同吗？**

抢先体验期间游戏底价会一直保持不变，抢先体验结束之后游戏将可能进行涨价，预计涨价幅度是1.5倍到2倍。（当前价格6元人民币，预计最高涨至12元，期间将会不断的参与各种打折以及季度促销）

**在开发过程中，你们是如何计划让玩家社区参与进来的？**

社区（玩家）可以直接在Steam的游戏社区界面进行游戏讨论和反馈，也可以在我们的DIscord频道（https://discord.gg/A82hQcF）上进行游戏的问题反馈或各方面的建议。我们也将组建QQ交流群。由于我们开发组目前是以大学社团的形式进行活动，所以也可以在Faceboo社区（NetBit @UW）上进行交流。同时我们的项目在GitHub（https://github.com/UWNetBit）上开源，可以进行Pull Requests或者Issues提交。

***##QQ群号1051854548 （我会给一个二维码，历年以来展会信号一直都不是很好）***

【关于制作团队】

NetBit @UW is a team formed since Global Game Jam 2020 with diverse members and ideas to thrive and create in this diverse world. We dedicate to create and develop games that discuss on meaningful topics such as justice, war and peace, and dystopia. We’ll periodically hold events, such as game jams and seminars, which will showcase and teach how various game designs can be powerful tools in scholar and educational realm.

NetBit @UW是自*全球游戏制作活动2020（Global Game Jam2020）*组建的团队，拥有多元化的成员和想法，可以在这个多元化的世界中创作与发展。 我们致力于创建和开发游戏，以讨论有意义的主题，例如正义，战争与和平以及反乌托邦。 我们将定期举办各种活动，例如游戏制作会(Game Jam)和研讨会，以展示和教导各种游戏设计如何成为学者和教育领域的有力工具。

（以上为照搬注册时扯的哪些内容）

概括一下就是，一帮学生党无聊来做游戏，会在作品中加入一些有意思的脑洞和梗。

制作组一开始的名字是 UWNewBoundless（简称UWNB）。后来被(校方)驳回了。现在改成了NetBit @UW (简称NBUW)

【Steam官方给出的抢先体验的定义以及相关内容】

\*有人问了可以照搬意思意思

**什么是抢先体验？**

即刻获得社区参与的开发中游戏的试玩。这些游戏将随着您的试玩，反馈和开发者更新及添加内容而发展。

我们喜欢把游戏和游戏开发者看作服务，这一服务随着用户和社区的参与而成长发展。最近已经有一些突出的项目采取了这一开发模式并从中获益。我们希望帮助并鼓励那些希望尽早发布的开发者，包括用户，并建立持久的关系来帮助每个人创造更好的游戏。

这才是正确的游戏开发方式

**我该如何参与其中？**

查看当前 Steam 上的抢先体验游戏列表，寻找您感兴趣的游戏。然后购买游戏。如果它是免费的，那就直接开始游戏。接着参与其中；提供反馈，参与讨论，发布截图，创作指南。

开发者现在有了不同的展示途径，所以我们建议您在加入任何一款游戏前，先查看商店页面。您会注意到来自开发者的公告现在展示在他们的商店页面，所以您可以从源头获得最新更新的一览或新闻。

**这和预购游戏一样吗？**

当然不一样。抢先体验能让您完整购买一款可玩游戏。通过购买，您可以立即下载，并随着游戏开发进度体验游戏。即使稍后该游戏从抢先体验进入完整发布，您也可以一直访问该游戏。