

# 游戏设计 - 有关于新手引导

- 新手需要学会的内容:

- 基础的事件机制:

- 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念

第一关

- 时间控制方法:

- 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)

- 加速
      - 减速
      - 逆流

第一关

第二关

- 魔法环(又称 魔域)的使用

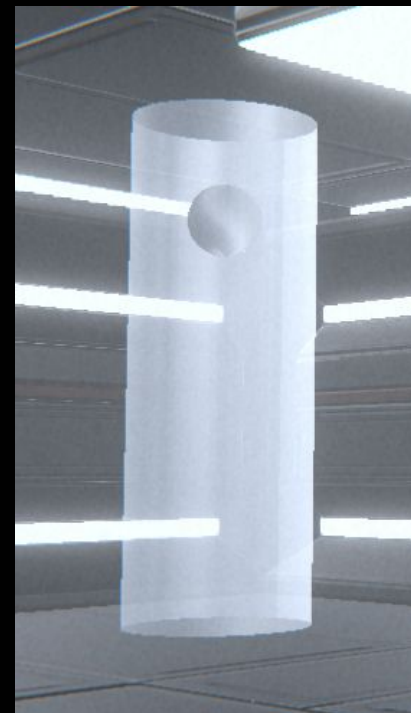
- 药水

- 可投掷物

第二关

# 游戏设计 - 有关于新手引导

- 新手需要学会的内容：
  - 基础的事件机制：
    - 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念
  - 时间控制方法：
    - 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)
      - 加速
      - 减速
      - 逆流
    - 魔法环(又称 魔域)的使用
  - 药水
  - 可投掷物



一个自由落体的球体来指示游戏中的时间流逝, 用来引导玩家逐渐了解这个游戏的时间机制。

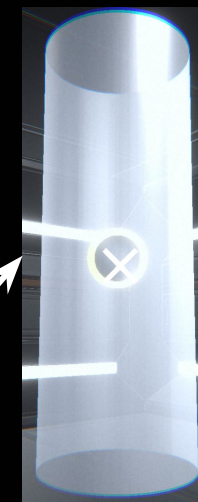
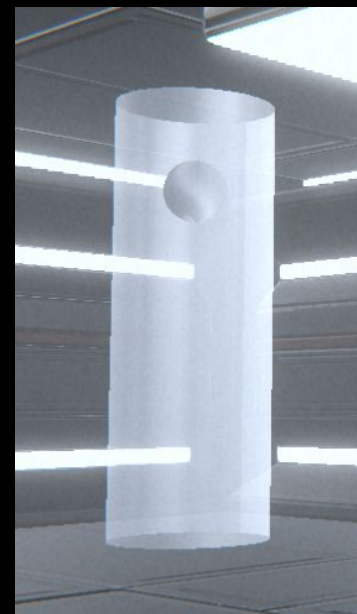
在玩家拿起魔杖之前, 球体会正常地进行自由落体运动, 象征当前时间流逝正常。

当玩家拿起魔杖后, 球体只有在玩家移动时才会落下, 如果玩家静止不动, 球体也是静止的。

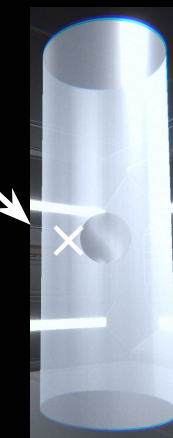
暗示着只有当玩家移动时时间才会流逝。

# 游戏设计 - 有关于新手引导

- 新手需要学会的内容：
  - 基础的事件机制：
    - 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念
  - 时间控制方法：
    - 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)
      - 加速
      - 减速
      - 逆流
    - 魔法环(又称 魔域)的使用
  - 药水
  - 可投掷物



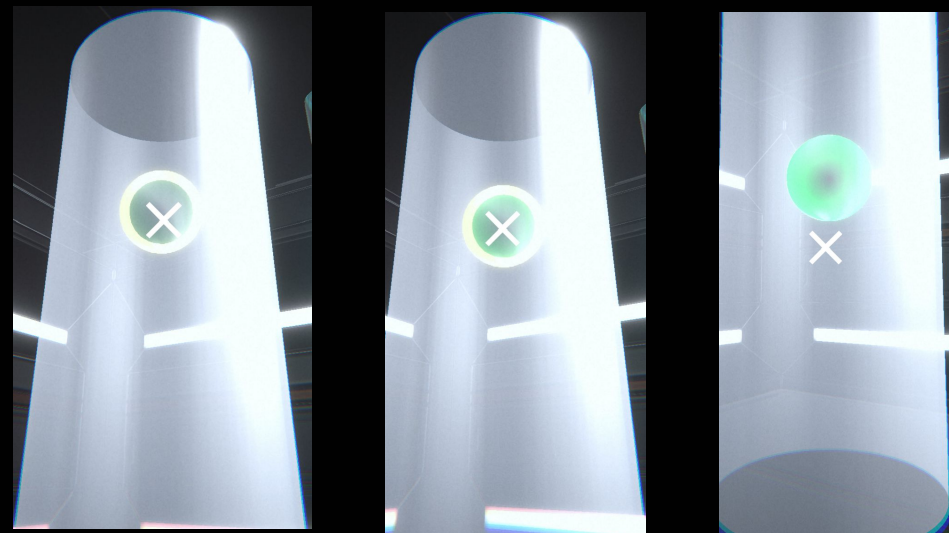
被选中



未被选中

# 游戏设计 - 有关于新手引导

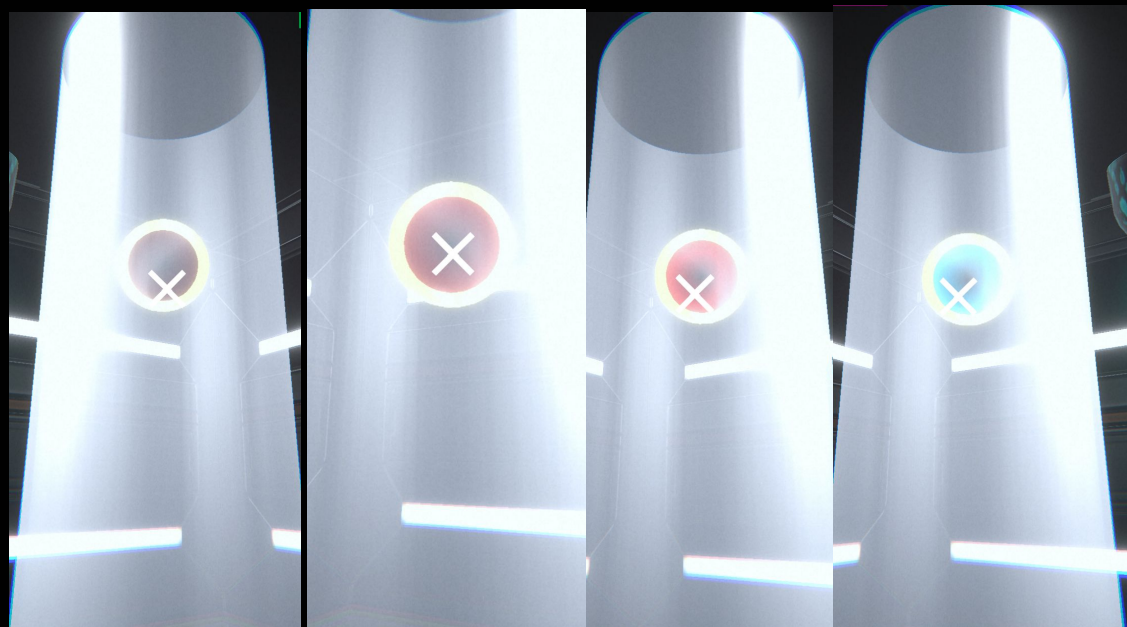
- 新手需要学会的内容：
  - 基础的事件机制：
    - 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念
  - 时间控制方法：
    - 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)
      - 加速
      - 减速
      - 逆流
    - 魔法环(又称 魔域)的使用
  - 药水
  - 可投掷物



不同的加速级别, 绿色光芒越深, 加速效果也就越强

# 游戏设计 - 有关于新手引导

- 新手需要学会的内容：
  - 基础的事件机制：
    - 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念
  - 时间控制方法：
    - 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)
      - 加速
      - 减速
      - 逆流
    - 魔法环(又称 魔域)的使用
  - 药水
  - 可投掷物



不同的减速级别, 红色光芒越深, 减速效果也就越强  
蓝色光芒代表物体时间逆流

# 游戏设计 - 有关于新手引导

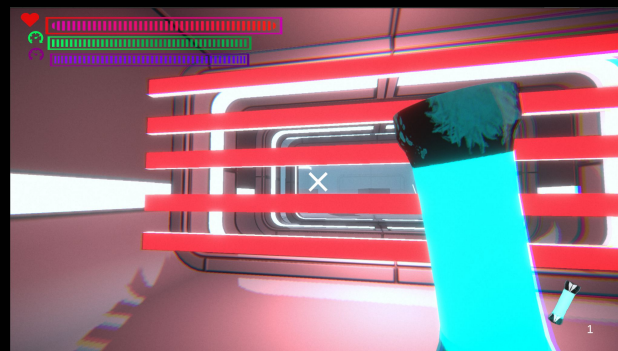
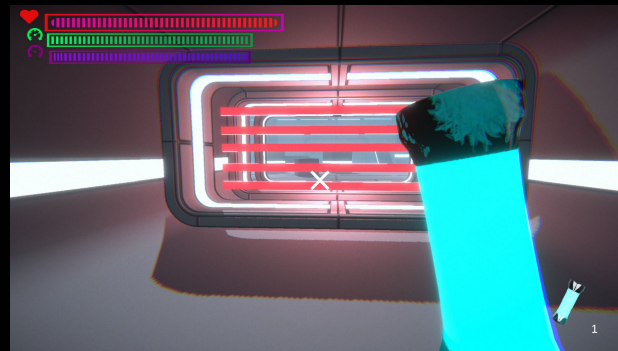
- 新手需要学会的内容：
  - 基础的事件机制：
    - 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念
  - 时间控制方法：
    - 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)
      - 加速
      - 减速
      - 逆流
    - 魔法环(又称 魔域)的使用
  - 药水
  - 可投掷物



- **红色** 是 **生命值** 条, 每次你受到伤害时都会消耗掉, 而且不能自然恢复。
- **绿色** 是 **加速** 能量条, 每次你用魔杖进行加速操作时都会消耗掉, 并且不能自然恢复。
- **紫色** 是 **减速** 能量条, 每次你用魔杖进行减速操作时都会消耗掉, 并且不能自然恢复。

# 游戏设计 - 有关于新手引导

- 新手需要学会的内容：
  - 基础的事件机制：
    - 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念
  - 时间控制方法：
    - 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)
      - 加速
      - 减速
      - 逆流
    - 魔法环(又称 魔域)的使用
  - 药水
  - 可投掷物



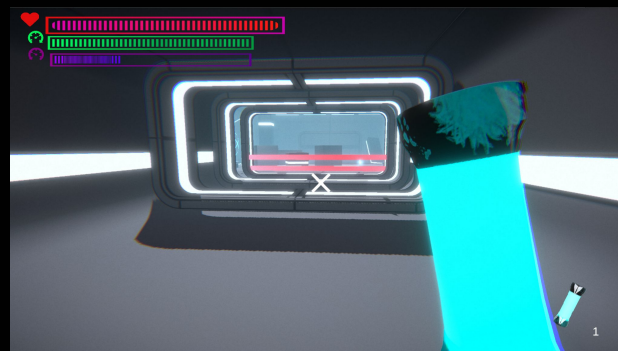
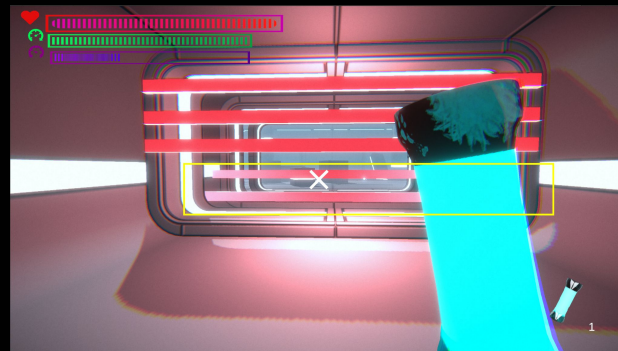
博士的魔法环实验室的门口的通道中有激光束的扫描。

如果不处理, 玩家触碰到激光束时将立即死亡。

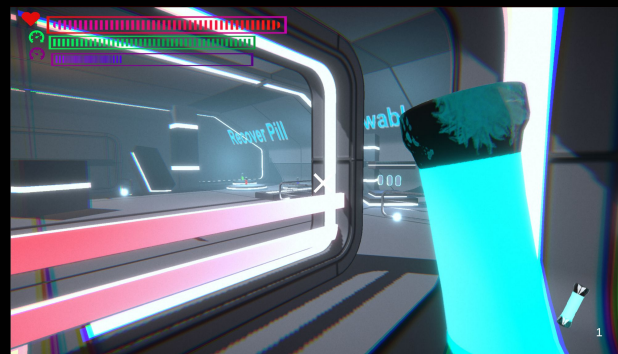


# 游戏设计 - 有关于新手引导

- 新手需要学会的内容：
  - 基础的事件机制：
    - 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念
  - 时间控制方法：
    - 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)
      - 加速
      - 减速
      - 逆流
    - 魔法环(又称 魔域)的使用
  - 药水
  - 可投掷物



使用逆向能力, 让最下方的两个 (超过两个资源将不够) 激光束原路退回, 玩家就可以通过这个通道了。





# 游戏设计 - 有关于新手引导

- 新手需要学会的内容：
  - 基础的事件机制：
    - 使用移动来控制时间流动与停滞
    - 基本的时间指示物
    - 时间能量条的基本概念
  - 时间控制方法：
    - 鼠标滚轮进行控制(即使用光棒进行控制)
      - 加速
      - 减速
      - 逆流
    - 魔法环(又称 魔域)的使用
  - 药水
  - 可投掷物

