General:

时间操作分 暂停时间，时间倒退，及倒退后的回放

一切时间操作中玩家都可以随意创造平台(平台规则不变)

**平台的存在不受时间倒退，回放影响。**

Availability:

时间暂停第一世界就可以用

时间倒退和快进第三世界才可以用

某些关卡中可能存在不受时间操作影响的物体。

后面关卡中可能存在玩家不受时间操作影响的关卡存在

Control:

暂停时间(F)：按一次暂停时间，再按一次恢复时间。

暂停一切物体的移动。玩家同样不能移动, 但是在此时可以画线。

时间倒退,快进(Q/E)：倒退/回放一切物体的移动轨迹，但是因为玩家可以在操作时间时创造平台，玩家可以在倒退中被阻挡，时间继续倒退/快进.

按住Q进入倒退模式，松开Q时**游戏暂停**，

**暂停时**可：

1.继续按住Q倒退时间

2.**按住**E回放 (松开E键同理游戏暂停)

3. 按F恢复时间（相当于暂停时间以后再按F的恢复时间）

细节：

只能从暂停模式恢复时间

从暂停模式按F恢复时间后之前的轨迹全部消除。

倒退时间最多可回到上次轨迹开始记录的初始点

回放（快进）最多回放到开始倒退时间的时候。

暂停时间后可按Q转为倒退时间

回放（快进）只能在倒退之后用。**回放后不能再倒退时间**，只能恢复时间。

UI 需求：

拥有时间操作能力后会有追加UI，第一世界没有，第二世界只有时间暂停，第三世界追加倒退和回放。

左下为提示Q，后面接一些文字（rewind，这种的），可以按的时候为白色，不可以按的时候为灰色

中间为 F， 后面接文字，可以按的时候为白色，不可以按的时候为灰色

右下为E， 后面接文字，可以按的时候为白色，不可以按的时候为灰色。

物体回退/快进被阻挡的方式为：0度（即横线）阻挡物体在Y轴的移动，但物体如果在X轴在移动，则该线段不会阻挡。（如果线段的宽阻挡了X轴移动的物体的话则同样会阻挡到，这里只讨论物体从线段上或者下触碰到线段的情况）。90度同理，会阻挡物体在X轴的移动，如果Y轴在移动则不会影响，除非是线段的长（就是很窄的那一面）阻挡了Y轴移动的物体。

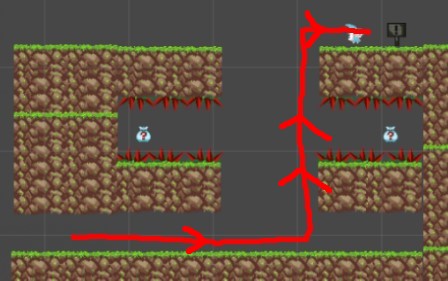
会被影响的物体包括一切可移动的物体。

例子：

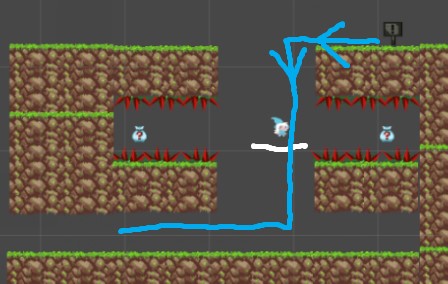
1. 玩家需要取得红圈中的两个道具后去紫圈的地方。



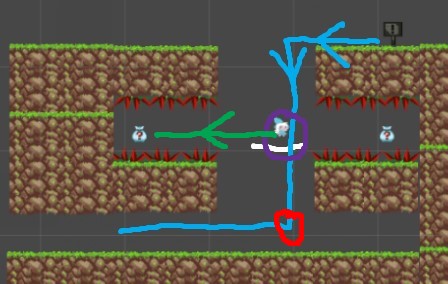
1. 玩家需要先进行如下运动（可以是爬梯子，或者不断暂停时间，往脚下画平台），产生如下的运动轨迹。时间倒退会按该路径返回。快进为倒退后按路径前进。



1. 倒退时间，玩家按原路径返回，但是在中途画线的话会被挡住，但是时间继续倒退



1. 当玩家在本应处于红圈所在的位置时，玩家存在于紫圈位置，于是开始向左移动（绿线移动），因为在红圈处玩家本应开始向左移动。玩家所以得以取得道具。



1. 右方道具同理运用时间快进即可取得。