Ver 0.1

设计目的：

通过一个简单的横版类游戏中互动方式和剧情来传递technology may be an overkill这个信息。

游戏概述：

剧情概述：

主角Faylisa是一个能够操作时间和空间的魔女，她所生活在的世界是一个人们信封魔法，视科学为迷信的社会。但是她所在的世界已经快要灭亡了，因为人们不断地发展魔法这种技术用来战争满足自己的欲望，就好像我们所在的世界里的火箭等科技的发明就是为了战争一样，人们走向了即将毁灭世界的边缘（就像核战争一样）。于是主角决定来到一个传说藏有能够让持有的人生活在时间维度里的沙漏的神殿，想要取得沙漏后回到过去阻止战争的发生，避免世界的毁灭。游戏的剧情（初步）定位她在神殿里解谜，一步步通向终点的过程。最后她取得沙漏后回到了过去解决了引发战争发生的事件，但是她发现世界还是灭亡了，因为另外一个事件又引发了导致世界灭亡的战争，她尝试解决后发现另外一个事件又发生了。最后她发现导致世界毁灭的战争是不可避免的，因为人们只要拥有魔法这种力量，就会不断的发展它来满足自己的欲望。所以她最后决定回到历史的最开端，人们发现魔法的存在的时候隐藏起来魔法，让人们没有发现魔法的存在，这样人们就无法用魔法这种强大的力量来战争了。但是她忽略了一点，那就是人们没发现魔法，但是又发现了科技。

1. 2D 像素风 横板 过关类
2. 玩家操作角色移动，控制时间倒退，暂停，快进以及通过用鼠标创造平台来解谜通过关卡（类似braid, limbo这类游戏）
3. 剧情的体现方式为角色独白或游戏内隐藏道具（书或者卷轴等）。
4. 每1-2关加入一种新的，不同的用游戏的核心玩法解决的谜题。
5. 初步定为10-20关（也就是15关左右）左右的关卡数，实际关卡数量看游戏时间。

关卡设计思路：

三个场景： 红色为主色调的废墟，红色表现为着火的建筑物，红色的天空，体现世界末日的景象

绿色为主色调的森林，宁静，安静，和平为主调，与红色为主调的废墟产生鲜明对比

蓝色为主色调的神殿，严肃，认真，体现神殿的严谨性，与前两场景产生对比。

每个场景引入一套新的概念解谜。