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。

2D 横板过关类游戏，游戏分3个世界，每个世界（一个大关卡或者多个小关卡？）引入一套新的概念过关，剧情不强制讲述（测试和多个游戏的结果显示小游戏中直接展示大段文字给玩家看玩家会厌烦，或者直接跳过）， 让玩家从游戏背景和卷轴内容去猜（世界主题的变换和不经意间读的卷轴的内容可能更容易勾引玩家的好奇心去了解剧情）。

小关卡优势: 未收集到物品容易返回收集，玩家可以直接选择去没收集到卷轴的关卡去收集。

大关卡优势：连续性，爽（似乎没什么屌用。。。），设计简单，不用弄多个scene(不就是懒嘛。。。)

玩家的游戏目的为收集灵魂（跟金币功能性一样其实。。。），卷轴（揭露游戏剧情）

来进入下一世界（但是这样的话是否每个世界单分出几个关卡来方便玩家重新玩来收集未收集到的物品更好？），推动游戏进展。

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. 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。

（或为3个场景每个场景一个大关？？？）

关卡设计思路：

三个场景：

红色为主色调的废墟，红色表现为着火的黑色剪影建筑物，红色的天空，体现世界末日的景象。

红色机制：游戏基本机制介绍及基本机制的进阶，移动，线条作为踏板的用处，线条作为阻挡主角自身移动的工具，时间暂停和线条的结合(跳的更高，更远,**还能有更多吗？？？！！肯定有**)

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。

绿色机制：介绍线段能够带来的物理效果，阻挡背景物体的移动，当作盾牌反弹子弹，暂

停和画线的结合连续阻挡物体移动改变物体移动轨迹。（不够，需要再brain storm）

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。

蓝色机制：介绍时间倒退和快进，倒退和快进途中会被平台挡住，倒退和快进途中无敌（因为时间还是暂停的，只是在选择时间点存在）。（不够）

一个新的关卡中不追求还要包括上一个关卡中的机制的谜题，例如 braid每一个谜题的解法很难再看到另外一个世界中再看到一遍。

时间原因，不追求做到跟braid的puzzle一样复杂。能给玩家带来新鲜的感觉即可。So far,玩过的人都觉得虽然关卡简单，但是机制满新鲜的也挺好玩的。