1. 多人动作游戏

玩家间的互动（技能或能力）

挑选有限装备与技能进行游戏，不同组合将产生不同玩法

1. 选择主角打败大魔王

如果玩家使用了（不死道具：不会掉血），二周目的boss，变成玩家操控的角色，剧情揉入角色因为无法死亡从而失去了对生命的尊重

1. 合作事件（避免战斗与冲突即解决问题的手段不止有暴力）

需要治愈npc，以获得道具（xx的感谢）完成任务

选择恰当的沟通选项，解决问题/选择暴力解决问题，但会有后患

1. 致郁题材

规则：如果一个人幸福的时候巨大破坏性的力量的话，给予其不幸可以避免灾难，也可以给予其幸福获取能量

问：能量的源头；能量与幸福之间的关系；基于此建立的社会是什么样的；自然环境是什么样的，会收到什么影响；能力与角色与能量的关系，不幸究竟是值得鼓励的还是被批判的，主要角色为什么能一直使用能力

情节1：组织要瓦解抵抗组织，A被设计为抓到A认为的仇人，其实仇人是B装扮的，A为发泄心中的仇恨虐待假扮仇人，然后因为B因为xxx行为而暴露,B濒死，A受到巨大打击，因此失去了能力无法为抵抗组织效力。（？：多年后经过主角团的开导，解开心结，反抗组织）

与A亲近的人（B）想要保护A，存在巨大的无法反抗的组织，A是抵抗组织的成员

问：组织是如何与B建立联系的，反抗组织不能保护B吗，A与B的具体关系（家属，有人，还是恋人），B为什么要用这种极端方式来保护A，实际却害了A，成了组织的枪（有可能受到蛊惑或被操控）；组织的建立者，组织的最终目标，组织的构成

情节2.性奴工厂（暂时与核心无关）

抓来女人，洗脑，出售

情节3.存在犯罪才会幸福的人

问：这样的人的过去存在什么变故

情节4：主旨：一无所有的人，最凶猛，人为制造牵挂，拴住他/她

这个人站在主角的对立面，是组织的狗，可以通过某种方式解放他/她

游戏设计：

1.分为3个周目

一周目某些战斗必定失败，二周目一部分可以胜利，三周目都可胜利，关键战斗胜利会有新的剧情，战斗失败也会有剧情，三个周目分别有不同的结局（可以参考只狼中的弦一郎战）

2.战斗方式

5.偷拍的视角有可能意味这真实吗，可能更适用于恐怖游戏

6.没有超能力到有超能力时代，协助警方处理超能力异常事件

超能力的原理：时空裂痕，两个宇宙链接

问：2个宇宙分别遵循的规则，为什么链接后会导致超能力出现