

Orders and Chaos

Game Concept

我们存在于一个熵增的世界

我们无法阻挡人类走向让自己灭亡的道路

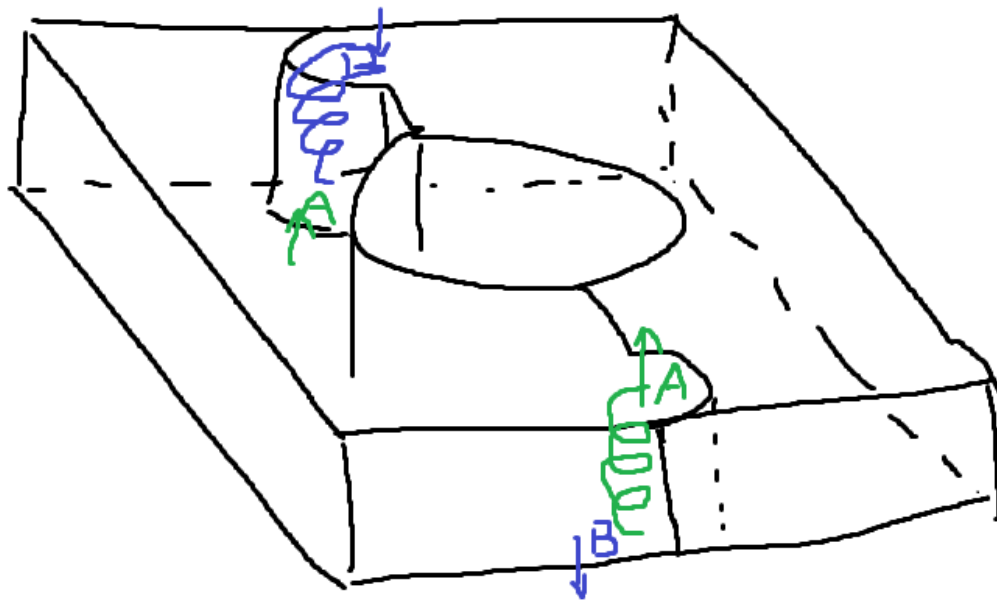
为了保证人类的生存，是否存在一种以其他地方的熵增换取人类社会熵减的方式？

有位科学家在沙漠中心研究，但是后来就查无音讯

玩家是两位探险者进入沙漠中心调查

Game Map

这里用了很多Antichamber（旋转回廊）的想法，让某个场景重复出现



第一关的地图，是一个四周围起来的城堡，中间圆圈是第二关的花园

实线是墙体隔开，每个地方逆时针走到头之后能看见一个楼梯，这两个楼梯是相连的，即可以无限向上走/向下走，实现可以是tp

区分左半边和右半边的方式可以是墙漆颜色不同，例如一边蓝一边绿，就叫蓝层和绿层好了

以及回旋楼梯做的尽量视角死一点，以防玩家一下透过楼梯看两层看到自己

Game Design

基本世界观：这里创造了两个完全相同的世界，一个位于过去（称为熵减世界A），一个位于现在（称为熵增世界B，也即是现实）

Chap 1 研究室

两位探险者进入到一个相似的房间中，不过玩家A位于世界A，玩家B位于世界B。

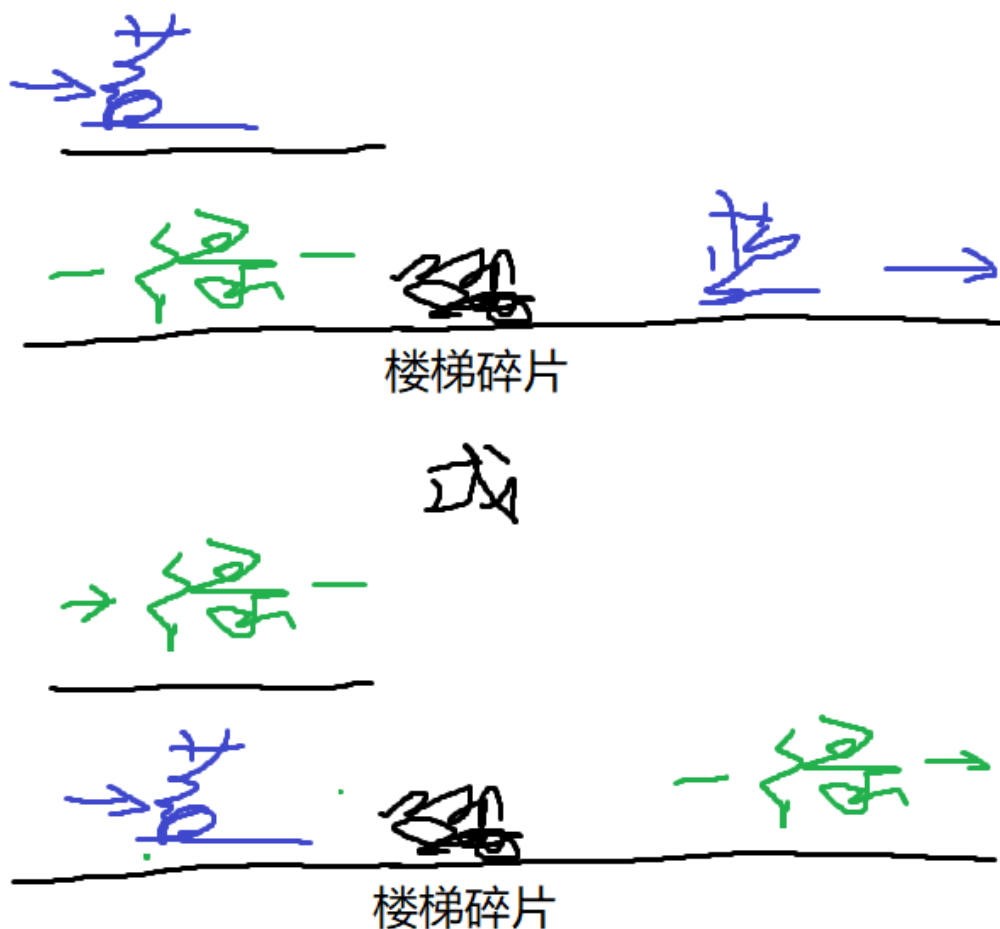
世界A的道具：熵增魔方，作用是让一个区域发生熵增（有点类似炸弹，可以让所有物体变得混沌），不过使用有限制，例如说要拿能源补给，而且使用时人不能离太近等等

世界B的道具：熵减魔方（或者其他法杖,etc., 作用是可以让这个世界的一个指定物件的熵减少，有点类似时光倒流，不过事物会恢复回它们本来的样子，即一个cube），不用这个道具时时间会自然行走，即缓慢恢复回原来的状态。同时，世界A所作出的更改会影响世界B。

进入Chap2的方法（暂时想到的）：“在不得已的时候，时空会将自己复制保证其合理性”

“双倍的熵增魔方，会在时空不稳定处引爆，威力足以炸穿墙体，但是没有人知道，这种爆炸会带来什么副作用，但宇宙是守恒的，一个地方的增加一定意味着另一个地方的减少”

玩家A先去到一个楼梯处，引爆可以炸成这样：（侧视图）



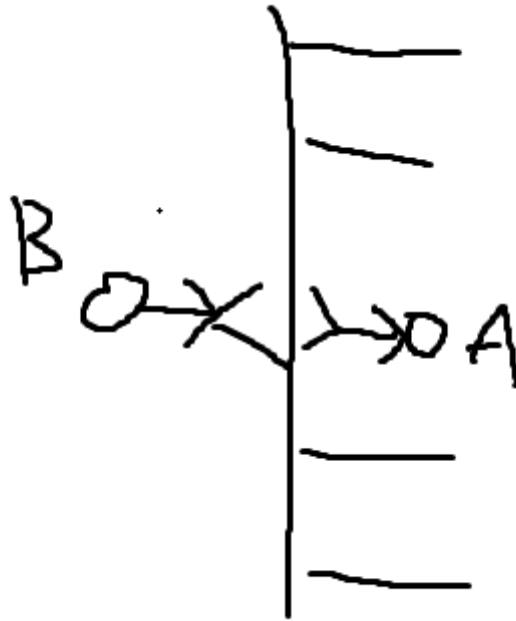
这样仍是合理的，因为可以构成循环的状态，从最右边走出去会再从左边的二楼出来

这时候需要玩家B往左边走到尽头，再炸一次，这样只有保证两个状态都存在才合理，因此世界被复制了，城堡变成了两层，炸毁后玩家可以在一层转圈，但是无法上到二楼

上述两种结构（蓝绿蓝、绿蓝绿）分别存在于原来两个楼梯的位置

Chap 2 花园

玩家A进行时空复制之后，玩家B进入到一个全黑的世界中，看到脚踩的地上是一种从脚底看世界的视角：



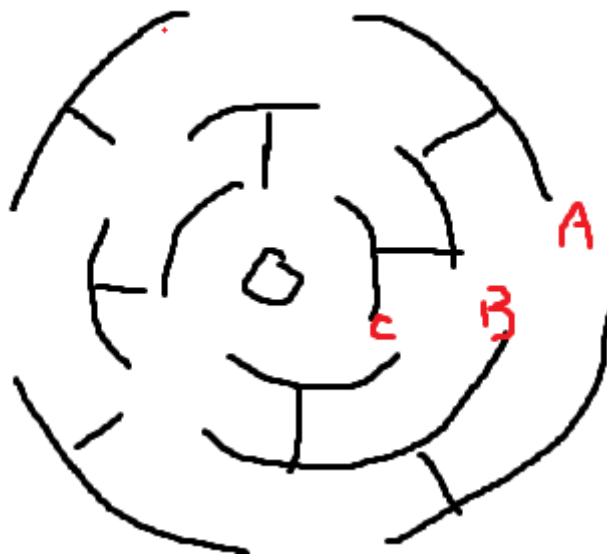
当A炸开研究室的墙后，可以进入花园，此时能看到NPC坐在花园中心的椅子上操控草坪移动

花园中间有个仪器，可以交换灵魂，A会被NPC骗坐上机器

玩家B可以看见玩家A 但是A看不见B，此时进入剧情，在这里的NPC与A交换灵魂，并希望逃出这里

A可以控制花园里的草移动，阻止NPC逃脱，NPC会找最近的路进入研究室，如果让其进入研究室游戏失败

一种可能的俯视图：（例如说坐在花园中心可以控制ABC三个圈旋转）



B在这段时间可以四处帮助A定位换回灵魂的药剂 等待NPC跑累了喘气时，让玩家A去捡药水

玩家B可以利用魔方让草坪消失一段时间后恢复原样

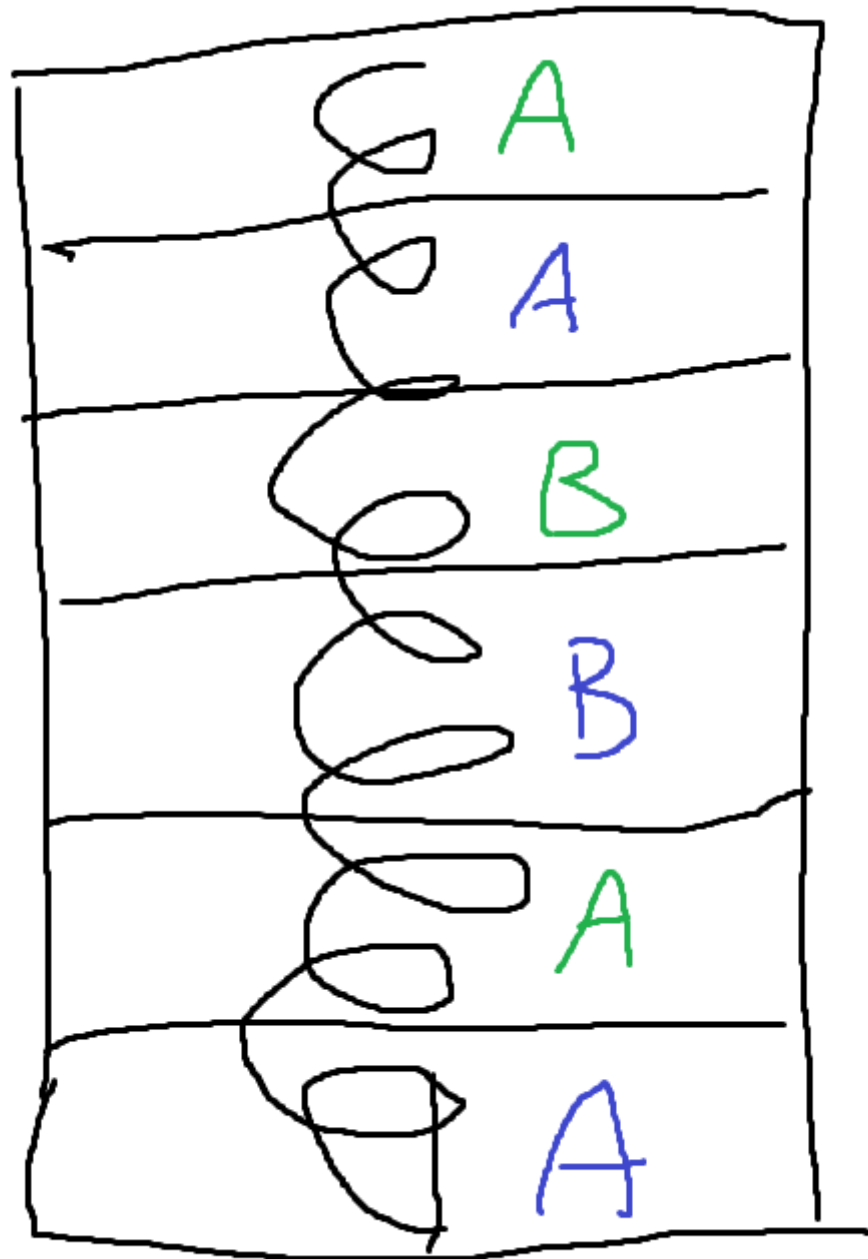
最终帮助A换回灵魂后，躲过NPC的追杀进入实验室（然后可以绕着实验室一直跑）

Chap 3 实验室

玩家B仍然被困在异世界里，只能通过摧毁整个世界来逃出

设想的是玩家B因为处于可以从地底往上看的原因，可以看到原来进不去的房间，玩家B可以通过让魔方去消除房间里的某些方块，让墙上写的密码露出来，从而让玩家A进入一个大回旋楼梯，这里画一个侧视图

这时楼梯的循环换成四个层的循环 而不是原先两个层的循环 分别是A世界蓝层、A世界绿层、B世界蓝层、B世界绿层



如果玩家意识到这一点，那他可以进入A世界中寻找之前遗落的笔记（因为B可以帮他看密码打开原先不能打开的门）

初步设想的逃出方式：炸毁楼梯，让世界不合理【但是还没想好炸药咋搞

