**游戏名字：新生子**

**游戏类型：2D横板过关**

**游戏剧情介绍：**

主角从一个位置的地方醒来，他什么都不记得了，他忘了如何说话，不懂得任何语言，如何走路，但他还会思考，他的肌肉记忆让他快速学会了正常人的能力，随后，他无意中发现了自己左右手还有放置传送门的能力。离开醒来的地方，主角进入到了一些奇怪的房间，虽然他什么也听不懂，但他尽力帮着他们。让他从这些房间逐渐获得了自己的情感。中途他还发现了自己脖子上佩戴的项链有着控制时间的能力，经过努力之后，他到达了终点。一个小女孩被困在牢笼里，祈求主角把她救出去，主角把他救了出来，但是他却晕了过去，醒来之后，他又出现在了最初始的房间，他还有着刚才的记忆，走出房间，一切和之前的一样，路上的人也一样，主角依旧尽自己的能力帮他们。最后他救了小女孩，又晕了过去。一切又和之前一样。经过非常多的循环之后，他已经能像一个正常人思考了，有了语言的能力，他才知道，之前帮助的人都不是好人，他们口中的强盗土匪，其实是真正的普通善良的人，而那些所谓“好人”，其实是嗜好杀戮的人渣，主角崩溃了，他杀掉了所有遇到的人，到了终点以后，他没有救下小女孩，而是杀了她，这一回，他没有晕倒，小女孩的牢笼后面打开了一扇门。原来，这一切都是一个邪恶组织在培养一个冷血无情的杀手。

**游戏玩法：**

主角拥有放置两个传送门的能力，当两个传送都在时，可以相互连通，主角最初靠着传送门的能力通过关卡，帮助npc执行任务，后来又拥有了两个控制时间的能力，一个是回到过去同一个位置的能力，还有一个是让时间变慢的能力，主角用这些能力配合来继续通过关卡，当第一轮通过后，从头开始时，不是像第一轮一样一步一步来，而是直接跳到关键点。

**游戏制作难点：**

1. 美工和动画如何可以作的吸引人
2. 如何设置存档
3. 音效和音乐的制作
4. 关卡如何才可以设计巧妙
5. 剧情如何衔接才能让玩家有代入感
6. 太复杂了，一个人人手完全不够