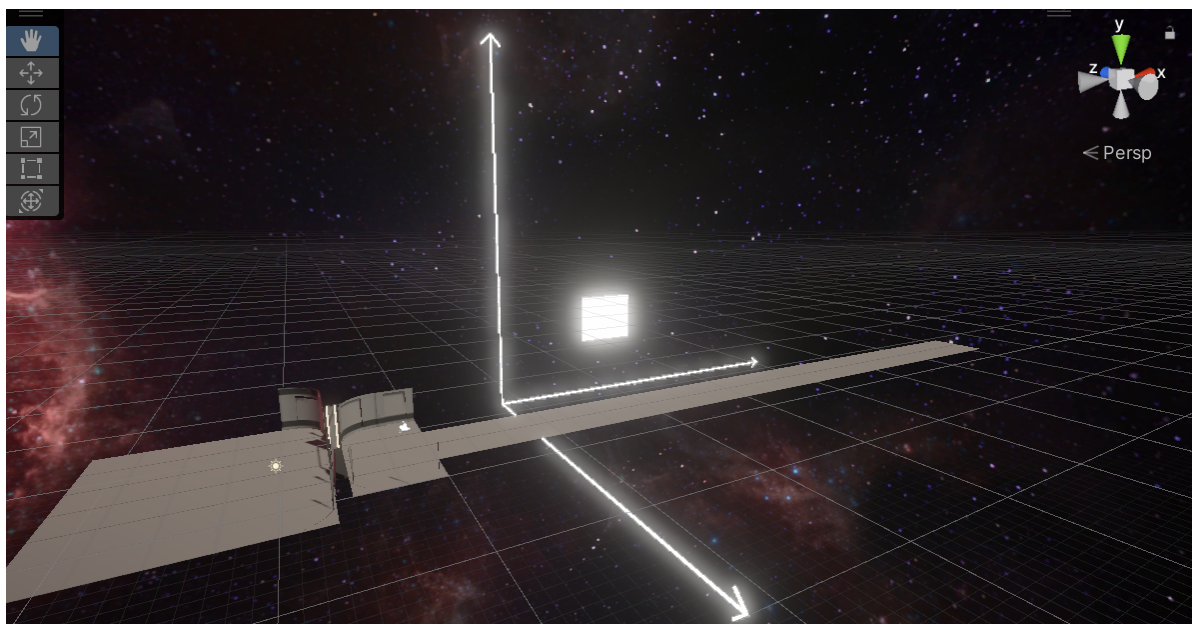
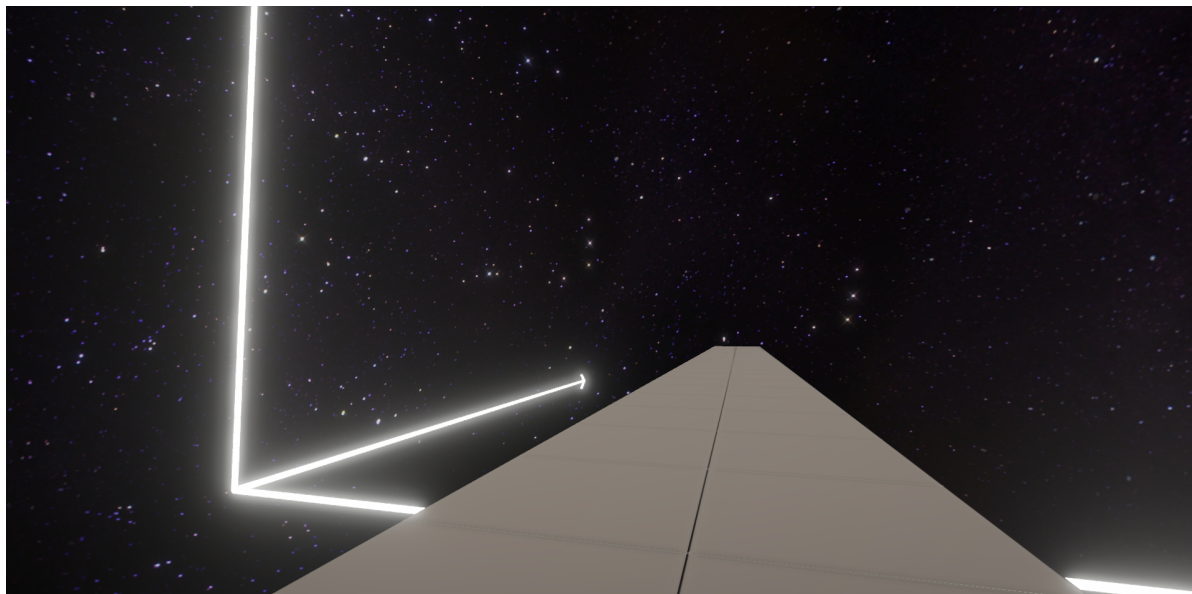


概念

尝试采用宇宙的场景氛围设计(因为好做)，搭配简单的数字谜题，每个谜题对应一个历史上的探索内容
谜题多数采用"搭桥"的方案，即通过抽象数字的处理，影响游戏空间上的物块，"搭桥"到目的地

游戏一图流，场景中设有一根代表时间轴的坐标系，边上光污染着显示各时间点的数学成就，同时对应玩家当前解谜的谜面



(概念图，这根坐标系会随着玩家前进而延长，并随玩家到达的路径点逐渐显示对应成就(图中白色方块位置)，中间部分是玩家游玩区域，关卡设计后这里会空出来，玩家需要在其中"搭桥")

关于场景概念选择的原因: 数学作为一门抽象学科，其探索的本质正是向人类所最未知的一面进军，宇宙向来是人类未知的源头，古中国中人们从对天文星象的研究延生出对数学比值的探索(是真的)，而直到如今乃至未来，人类的学习始终在向宇宙挑战，这二者在其深层内核层面是高度契合的。