《超时空实验室（Choronosphere）》初步游戏背景与想法介绍

01.Settings&Plot

剧情概述：

兰登博士（Doctor Landon）建立了一个神秘组织“时轨学会”，其总部位于一个偏僻的地下实验室，守备森严，禁止外人进入。一名自称时轨学会内部成员的人联系主角艾萨克（Issac），称学会所做的实验正在将世界推入深渊，而自己已无力阻止。

此人给予主角进入地下实验室大门的权限，并告知主角那里已无守卫，委托主角进入地下实验室摧毁位于底层的“量子共振核心”以挽救这一切，却没再给出更多信息。

主角进入实验室中深入探索，逐渐挖掘出学会所作的研究的秘密、拼凑出事件的真相并最终做出自己心中认为正确的抉择，走向不同的结局。

核心设定：

量子力学中，物体可以同时处于多种状态，但当我们观测时，它只会坍缩为一种确定状态。

基于退相干历史诠释，历史并非唯一，所有可能的历史在未被观测时是共存的。

而当历史被观测时，其他可能性因退相干（与环境相互作用失去量子特性）而消失，只留下唯一现实。

兰登博士突破了时空维度的限制，创办了时轨学会，以一个地下实验室作为总部，实验室共三层，每层都是封闭的量子沙盒，时轨学会向其中置入历史变量并观测结果即人工坍缩历史来进行实验，并在实验后切断量子关联，使沙盘内历史因退相干而消失从而不影响现实。

学会一次次在实验室中通过改动时空中的变量来改写历史并观测文明走向，他们的具体实验结果是什么？他们的最终目的又是什么？为什么联系主角的人说学会正在将世界推入深渊？

02.PlayMethod

游戏类型：2d平面角色扮演类冒险游戏

主要玩法：探索场景推进游戏剧情

躲避敌人攻击与陷阱

击杀敌人

获取各类增益与剧情道具

多结局设计

03.MapDesign

实验室共三层，每层均以不同时代为主题。

地图采用迷宫设计，并在部分节点添加门禁，需获取对应权限解除，以此增大玩家推进的难度。

Floor1：远古石窟

Floor2：中世纪地牢

Floor3：共振核心

04.Properties

道具可从每层的保险柜中获取。主要道具有：

量子湮灭枪（武器）

校准扳手（解除debuff道具）

量子沙漏（解除debuff道具）

空白变量发射器（对抗最终boss关键道具）

白/蓝/黑色门禁卡（探索道具）

实验报告一~三（剧情道具）

05.Character&EnemyDesign

主角艾萨克Issac，是一位承接各类委托的顶级特工，使用武器为量子湮灭枪，采用近战。

普通敌人：

熵化体：时间线自我修复机制产生的抗体，形态为被篡改历史吞噬的文明残影

第一层：熵化原始人（近战）

第二层：熵化火枪手（远程攻击）

Boss：

第一层：因果律兵（近战，可使己方操控混乱）

第二层：时熵监察者（远程，能减缓己方时空流速且可叠加）

第三层：？？？（包含因果律兵与时熵监察者的能力，还可调用全屏激光与弹幕射击，改写自身状态实现瞬移，低血量时逆转时空回复状态）

（非公开）以下为完整的剧情及流程：

兰登Landon博士突破了时空维度的限制，创办了时轨学会，以一个地牢实验室作为总部，通过改动时空中的变量改写历史并观测文明走向，企图让世界文明走上他们理想中的轨道。

核心1：量子力学中，物体可以同时处于多种状态，但当我们观测时，它只会坍缩为一种确定状态。

基于退相干历史诠释，历史并非唯一，所有可能的历史在未被观测时是共存的。

而当历史被观测时，其他可能性因退相干（与环境相互作用失去量子特性）而消失，只留下唯一现实。

核心2：地牢实为封闭的量子沙盒，时轨学会向其中置入历史变量并观测结果即人工坍缩历史来进行实验并在实验后切断量子关联使沙盘内历史因退相干而消失从而不影响现实。

核心3：每次修改历史都会产生「量子尘埃」，污染时轨学会观测者与沙盒屏障，实验变量已然不可控，沙盒将会与现实产生量子纠缠。

时轨学会内部人员某个内部人员联系主角艾萨克Issac，告诉主角时轨学会所做的一切正在毁灭世界。并给予主角进入地牢的权限，委托你毁掉量子共振核心，让一切恢复正轨

到达底层后你发现委托人就是兰登博士，委托你其实是利用你清除之前实验改动因果所产生的熵化体。他的目的是在现实世界中进行一次历史修改，修改1942的核反应事件，一是覆盖之前的实验在现实中的映射，拯救在广岛核爆中逝去的朋友的生命，而且时轨学会成员也大都是当年核爆的幸存者，迫切希望修改这段历史。

（获取到实验材料一、二才能选择）击败兰登博士，摧毁量子共振核心。

第一层：远古石窟

第二层：中世纪地牢

第三层：实验室地堡

每层有器材保险箱，含有：校准扳手，量子沙漏，空白变量发射器，实验材料，通行证（白、蓝、黑）

第一层找到的实验材料一：

石器革命推进实验

使原始社会提前万年进入中石器时代的结果并不乐观，工具依赖使原始脑容量进化方向偏移，神话体系崩塌速度加快而抽象思维未同步发展，导致群体认知出现真空期。另一方面垄断阶层与奴隶制雏形提前上千年显现，阻碍劳动工具创新，最终反而导致文明发展滞后数千年。

第二层找到的实验材料二：

黑死病传播阻断实验

热那亚商船队提前10天被风暴摧毁，蒙古军队释放的鼠疫杆菌未传入欧洲。

欧洲保留封建制度核心结构，文艺复兴没有发生。而未经历死亡冲击的神权体系持续压制科学探索，宗教改革大大推迟，日心说发现推迟至工业革命后期。

另一方面，群体免疫阈值降低，19世纪全球大流感多死亡2.1亿人。

第三层找到的实验材料三（若失败则会发生）：

费米反应堆失控实验

芝加哥1号堆在1942年12月2日达到超临界状态，抹去曼哈顿计划核心团队。

无核威慑的冷战时期，柏林危机升级为第三次世界大战。核军备竞赛推迟导致美苏在1953年爆发全面常规战争，死亡超2亿人。

另一方面，核能研发停滞使化石燃料使用增加300%，全球变暖提前40年达临界点。

敌人：时间线自我修复机制产生的抗体，形态为被篡改历史吞噬的文明残影

第一层：熵化原始人（持剑/弓），第二层：熵化火枪手，第三层有大量陷阱机关

boss：第一层因果律兵（近战，可使己方操控混乱），第二层时熵监察者（远程，攻击减缓己方时空流速），第三层兰登博士（远程，调用全屏激光，逆转时空回复状态，改写自身状态实现瞬移）