**游戏概述**：

一个解密平台跳跃类游戏（如果进展顺利可逐步扩充内容做成类银河城）。玩家将被设计好的地图引导，逐步解锁获得新的能力，理解游戏的特性，通过原本不能通过的障碍，到达之前没能到达的区域。

**背景设定：**

类似刘慈欣短篇小说《山》中的外星生物的诞生地，但是星球的岩层中充满了单极磁石，那里的生物诞生于地壳，是机械生命体。

**核心主题**：

1. **磁力**：游戏中所有可产生碰撞的物体都有一个用来表示磁性的属性，并且所有有磁力的物体都将是单极磁体，它们遵循同性相斥、异性相吸的原理，并且距离越近磁力越强。玩家将利用磁力进行解密。
2. **谜题**：进入新的关卡，玩家将进行探索，地图中将会有各种障碍阻挡玩家的前进，玩家需要通过观察、思考和尝试，通过这些障碍，找到新的路径或获得关键道具。谜题暂且分为两种，一种是玩家当前能力可以通过的，另一种是需要新的能力才能通过的。 #解密类游戏在游玩的过程中经常让人产生这样的困惑：这个谜题是我现在没想到解法，还是说我需要获得新的能力再来尝试？ 也许可以增加适当的提示或引导进行优化。
3. **特殊能力**：暂时三种，改变自身极性、改变（或赋予？）指定物体的极性、磁力脉冲枪：击中直线接触的第一个目标，瞬间加大自身与目标之间的磁力。游戏中玩家角色将没有主动跳跃的能力，必须通过特殊能力来实现。
4. **收集要素**：隐藏奖励和成就待定，需要足够的谜题。
5. **地图设计**：渐进式的谜题难度，引导玩家熟练运用特殊能力，获取特殊能力的房间将会是单向的，玩家必须使用新能力解开一个简单谜题才能出来。