目前有三个想法：

**游戏名称：双重视界（Dual Reality）**

**“两个人的眼睛看向同一个世界，却不是同一个现实。”**

**🎮 游戏概述**

* **灵感来源**：基于 **《超级马里奥》（Super Mario Bros.）** 平台跳跃玩法，但加入**双人合作解谜**，两名玩家**看到不同的世界**。
* **核心创新点（Twist）**：
  + **玩家 A（导航者）**：可以看到**完整的平台、隐藏路径、谜题提示**，但无法直接移动角色。
  + **玩家 B（操作者）**：可以**自由移动和互动**，但世界是**不完整的**，无法看到部分道路、陷阱或线索。
  + **两名玩家必须沟通合作**，才能安全到达终点。
* **复古扭曲（Retro Twist）**：
  + 采用经典 2D 横版过关玩法，但加入“**信息非对称解谜**”元素，让玩家在跳跃和解谜之间做出决策。

**📖 背景故事**

在一个像素风世界中，传说有一座“**双重视界之塔（The Dual Realm Tower）**”，它**存在于两个维度**，不同的人看到的世界截然不同。  
一对探险者**不小心触发了魔法陷阱**，他们的视野被分离：

* **一人只能看到世界的物理结构（地形、陷阱、机关）**。
* **另一人只能看到世界的隐藏规则（安全路径、谜题提示、解谜线索）**。

他们必须在时间耗尽前**配合完成解谜、跳跃障碍、躲避陷阱**，否则将永远被困在这个诡异的世界中。

**🕹️ 核心玩法**

**🔄 1. 双人信息不对称合作**

* **玩家 A（导航者）**：
  + 看到**完整的世界**，包括隐藏的平台、危险的陷阱、怪物巡逻路径、谜题线索。
  + 不能直接控制角色，**必须通过语言或指引系统告诉玩家 B 如何操作**。
  + 可使用“**远程提示**”（类似标记功能），在屏幕上高亮特定物品。
* **玩家 B（操作者）**：
  + 只能看到一部分世界，比如：
    - 平台有**隐形部分**（无法直接看到）。
    - 陷阱不会在他的世界里显现，直到触发。
    - **机关开关需要靠玩家 A 的指引**来找到。
  + 必须听从玩家 A 的指挥，精准跳跃、解谜，才能成功过关。

**🧩 2. 解谜机制**

**🔹 陷阱 & 障碍**

* **隐形平台**：玩家 B 看到的是空白空间，但其实有隐藏的跳跃路径，玩家 A 需要引导他前进。
* **隐藏陷阱**：玩家 A 看到地上的“假平台”或“陷阱砖”，必须提醒玩家 B 不要跳过去。
* **双人机关**：
  + 例如**一个按钮只能由玩家 A 看到**，但玩家 B 需要去踩。
  + 另一个情况可能是，**玩家 B 需要找到钥匙**，但不知道它在哪，只有玩家 A 看到。

**🔹 动态关卡**

* **时间限制**：部分关卡的桥梁或平台**会在一定时间后消失**，需要玩家 B 迅速反应，同时玩家 A 必须精准指挥。
* **光影机制**：某些房间**只有在光照下才能显示真实路径**，玩家 A 需要指挥玩家 B 如何开灯。

**🔹 敌人设计**

* **影子守卫**：
  + 玩家 B 无法看到敌人，但玩家 A 可以。
  + 影子敌人会在固定路径巡逻，玩家 A 必须提醒玩家 B **何时躲避**或**何时冲刺**。
* **听觉怪物**：
  + 只能听到玩家 B 的脚步声，玩家 B 需要“蹲下”或“轻步移动”才能躲避。
  + 玩家 A 可能会看到房间内的“安全区域”，但玩家 B 看不到。

**🏆 3. 目标 & 胜负条件**

* **胜利条件**：成功合作通过所有关卡，到达塔顶，破解“双重视界”诅咒。
* **失败条件**：
  + **时间耗尽**：某些关卡有倒计时，若未在限定时间内解谜，则房间坍塌，导致失败。
  + **玩家 B 掉落或死亡**：如果玩家 B 掉进深渊、触碰陷阱或被敌人抓住，则必须重新挑战。

**🎨 视觉风格 & 音效**

**🔹 像素风格**

* 采用经典 8-bit 或 16-bit 像素画风，向《超级马里奥》等经典游戏致敬。
* **玩家 A 看到的世界更加完整、明亮**，而**玩家 B 的世界更加模糊、破碎**，增强“信息不对称”体验。

**🔊 音效设计**

* 背景音乐随着关卡推进，变得**越来越紧张**，增强压力感。
* 当玩家 A 说话或给予提示时，会出现“**提示音效**”或闪光，让玩家 B 知道有信息需要注意。

**游戏 1：噤声深渊（The Silent Abyss）**

**“在黑暗之中，声音是唯一的信标……也是你的死亡宣告。”**

**背景故事**

2098 年，世界上最大的人造深海实验室 “海底之眼”（Abyssal Eye）因未知原因失联。政府派遣一支两人小队潜入调查，但当他们抵达后，发现实验室**空无一人**，仪器仍在运转，四周却**寂静得诡异**。当他们尝试交流时，听到的不是彼此的声音，而是某种**未知存在的耳语……**

实验室的广播系统发出最后的记录：

*“他们听不见你，但他们能听见你的声音。”*

现在，玩家必须在这座被**黑暗与死寂笼罩**的深海基地中求生，解开谜题，同时避免发出声音，否则……“它们”会找到你。

**核心玩法**

* **双人合作**：玩家 **A** 和 **B** 必须携手完成任务，但受到特殊限制：
  + **玩家 A**：可以说话（麦克风输入），但不能移动。
  + **玩家 B**：可以移动，但不能发声。
  + A 需要指引 B 操作机关、解谜、寻找出口，同时确保**不会制造太大声音**。
* **声音检测系统**：
  + 玩家 A 说话声音过大会吸引怪物。
  + 玩家 B 走路太快、碰倒物品、踩到玻璃等都会产生噪音。
  + **如果怪物太近，必须保持完全静音，否则会被瞬杀。**
* **噪音陷阱**：
  + 玻璃碎片、金属地板、故障电梯、自动门等，玩家必须**精准控制移动和交流**。
  + **部分谜题需要制造噪音**，引开怪物，给另一名玩家争取时间。

**恐怖机制**

* **黑暗感知**：
  + 玩家不能看到怪物，只能**听到它的脚步、呼吸、呢喃声**。
  + 当声音太大，屏幕会变红，怪物的影子会在灯光下闪现。
* **环境变化**：
  + 深海基地的房间会**随时间扭曲**，回头时你可能发现一切都改变了。
  + **录音档案** 里会有实验员最后的求救信息，拼凑故事线索。
* **极限躲藏**：
  + 需要利用储藏柜、通风管道等**躲避怪物**，但躲藏时不能发出一点声音。
  + **呼吸检测**：如果怪物站在身边，必须**屏住呼吸**（不发出任何麦克风输入）。

**扭曲机制（Retro Twist）**

参考经典游戏 **《Space Invaders》** 和 **《Centipede》**：

* 采用 **潜行玩法**，但加入“声音检测”作为核心机制。
* 玩家就像《Space Invaders》里的“基地”，只能被动躲避和反击。
* **怪物会逐渐靠近**，必须合理引导噪音，让它们离开玩家所在区域。

**游戏 2：逐梦幻境（Lucid Nightmares）**

**“你醒了……但你确定你真的醒了吗？”**

**背景故事**

1996 年，心理学教授 **达尔文·凯恩** 失踪，他的实验室里**留下一张未完成的精神分析报告**：

“梦境是逃避现实的避难所，还是通往未知的深渊？”

“当你在梦中醒来，你是否确定自己真的醒了？”

你和你的伙伴受困在\*\*“梦境研究所”\*\*，一座废弃的疯人院。你们的记忆不断被篡改，每隔 **5 分钟**，现实和梦境就会相互切换。你们必须合作找出真相，否则……你们会永远被困在梦里。

**核心玩法**

* **双人合作解谜**：
  + **玩家 A** 处于“梦境”中，可以**看到关键线索**，但无法移动或互动。
  + **玩家 B** 处于“现实”中，可以**移动、解谜、触碰物品**，但看不到梦境中的线索。
  + 他们必须**在 5 分钟内沟通**，解出谜题，否则梦境会吞噬他们。
* **倒计时生存**：
  + 每次切换，玩家 A 和 B 的位置会互换，记忆也可能被篡改。
  + 部分信息会在切换时**被遗忘**，玩家必须**依靠手写笔记或录音交流**。
* **多重现实**：
  + 有时，玩家以为自己已经醒了，但其实**仍在梦中**，导致解谜思路产生混乱。
  + 需要寻找 **“觉醒之钥”** 才能彻底打破循环。

**恐怖机制**

* **梦境变异**：
  + 某些梦境内的房间，会出现玩家 **不曾到过的回忆**，影响心理状态。
  + 梦境中的“自己”可能会开始**自言自语、出现幻觉**，让玩家怀疑真实世界的可信度。
* **现实的崩坏**：
  + 在现实世界里，某些房间的布置会逐渐改变，与梦境混合。
  + 玩家需要确认**哪些东西是真实的，哪些是虚假的**。
* **“他们”在看着你**：
  + 部分梦境场景中，会有**未知存在盯着玩家**，但只要不直视它，它就不会攻击。
  + 但如果某名玩家直视怪物，**怪物将在现实中出现**，引发追逐战。

**扭曲机制（Retro Twist）**

基于经典游戏 **《Q\*bert》** 和 **《Donkey Kong》**：

* 采用 **跳跃解谜+层级世界概念**，但加入心理恐怖元素。
* 像《Q\*bert》一样，玩家在梦境中改变地形，影响现实世界。
* 参考 **《Donkey Kong》** 的攀爬机制，每个梦境都是一个楼层，玩家必须不断往上爬以寻找出口。