**游戏初步策划**

1. 游戏风格：

以探险为主题，风格幽默，明朗，积极，健康，在玩游戏的过程中能够锻炼脑力，还能会心一笑，放松身心，并有一点点启迪意义，告诫大家不要沉迷游戏与网络的虚拟世界。

1. 游戏故事背景：

经过世代科学家的不懈努力，终于证实了这个世界由无数个异次元空间组成，传说在这错综复杂的异次元空间中，蕴藏着这个世界上最神秘的、能量无穷的宝物，谁能找到此宝物，谁就能改变异次元空间的格局，改变一切物质的存在规律，从而疯狂地统治这个世界。

于是，玩家蠢蠢欲动，作为一名专业的探险家，他有睿智的头脑，无谓的胆量，冷静沉着的心态，他终其一生，寻找宝物的所在。在这片混沌的世界中，他偶尔闯入了一片奇异的空间，于是，探险开始了……在经过重重困难之后，他终于凑齐了通往宝物的地图碎片，然而，地图所指的却是一段环路，原来，真正的宝物就是自己，在经历困难险阻之后，最重要的是善于发现自己，改变自己，而不是心存侥幸地等待好运气的到来。发现自己。

1. 游戏关卡的设想：

第一关，玩家置身四乘四的地图中，背景设置为复杂的密室机关，整体环境在室内，玩家通过在各个场景之间切换，拿到一块地图碎片，并将地图碎片放到地图框架内。

第二关，玩家置身乘六的正三角形中，整个地图为正六边形，背景为埃及金字塔，风格可以设计得幽暗，古老，神秘。

第三关，玩家置身于乘六/九/大圆环中，背景为浩瀚的宇宙或者深无边际的大海中，关卡设计的风格与之相对应。

1. 游戏流程的设想：
2. 开场logo，为整个画面。
3. 游戏背景故事介绍，只是故事的前提背景。以文字滚动的方式实现。
4. 菜单选择，分为简单教学模式，冒险模式。
5. 进入游戏主画面，场景做到平滑变换，在左上角告诉玩家自己所处的场景块，在探出某块地图后，才显示此块场景。
6. 在每关之间，留出一个模块让玩家将得到的地图碎片归位。
7. 在闯关成功之后，拼出整个地图，并提醒玩家此游戏的主旨。
8. 游戏主要亮点：
9. 探险模式+巧妙的关卡设计。
10. 地图平滑切换。
11. 玩家成长模式，在每关之后地图碎片越积越多，道具可以适当增多。
12. 游戏主旨，告诫玩家不要沉迷于此。
13. 游戏存在不足：
14. 留给玩家的创造性不够，设想可以在道具（如画笔）上实现。