建模：

1. 地图元素
2. 地面
3. 墙面
4. 栏杆
5. 牢门
6. 牢房闸门石盘槽/石盘保管槽
7. 瓦砾，碎石
8. 牢石
9. Npc
10. 士兵-剑
11. 星象官-壁画
12. 信徒-祭祀用具
13. 贵族
14. 妖魔-陨石
15. 学者
16. 机关
17. 齿轮
18. 双拉杆
19. 火台
20. 闸门
21. 道具
22. 拉杆
23. 石盘(多个)
24. 铁链
25. 竹简

-------------------------------------

机关：

框架：自身碰撞范围，主角的交互范围

接收交互变量，根据变量和条件执行不同动作

1. 齿轮
2. 石盘保管室中的机关控制楼下齿轮的位置，齿轮到达一定位置铰断铁链
3. 拾取铁链
4. 双拉杆
5. 在无铁链的情况下，a拉下b抬起；b拉下a抬起。
6. 在a抬起的情况下，安装铁链会使a拉下，b抬起一次
7. 在a有铁链的状态下，a不能被抬起
8. a和b同时被拉下的情况开启石盘保管槽
9. 石盘保管槽不开启的情况下玩家无法获得石盘
10. 牢石
11. 固定位置的石头，挡路用，可开启捷径
12. 互动后，锁定和玩家相对位置，带着玩家向指定方向移动一段距离，解除锁定，表现为主角所推动的

4.火台

1. 五个火台，火台有两种状态
2. 火台1“变态”会使火台2变态，火台2变态会使火台1和火台3 变态，以此类推

初始状态00100，最终状态01110，线索在前期场景

1. 火台开启后，二层相关的多个光源按顺序延迟开启
2. 闸门
3. 指定石盘(比牢房石盘大)
4. 指定角度(线索提示:LR)
5. 动画状态机的逻辑：

要求两个正确的，固定角度的状态(45度一个)的返回值

-------------------------------------

角色：

1. 操作(unity自带)
2. 调整和场景的适应程度(速度，避免摄像机穿模等)
3. 添加蹲下的动作
4. UI
5. 道具缩略图轮播(道具数量增加减少改变顺序)无动画
6. 准星及变化
7. 道具交互
8. 拾起道具
9. 使用道具(正确/错误)
10. 机关接口
11. 在可交互范围内，准星变化
12. 在可交互范围内，鼠标左键，传递 交互变量
13. 按键反馈给范围内指定tag的物体

(根据机关不同而不同)

-------------------------------------

场景：

1. 地图框架
2. 二层监狱结构
3. 废墟，瓦砾，破洞
4. 机关，Npc，道具位置

(根据地图摆放，视情况更改框架)