

## 简介

玩家（飞机失事）醒来发现在岛上（也可以只是森林），身边有一个遗迹入口，身上有一张残缺的图纸（或者符文/备忘录等，收集全碎片解锁真结局），周围是悬崖/用树封路，只能进入遗迹探索。

## 房间

进入遗迹后被传送至密室（扩展至多人的话分开传送）。

每个房间作为最小单位放在事件集合中，每次进入房间可以看到若干 ( $\geq 1$ ) 个出口通向的房间的基本信息（进入当前房间时随机出出口房间，随机时检测玩家状态保证不会卡关）

房间之间的通道可以往返。

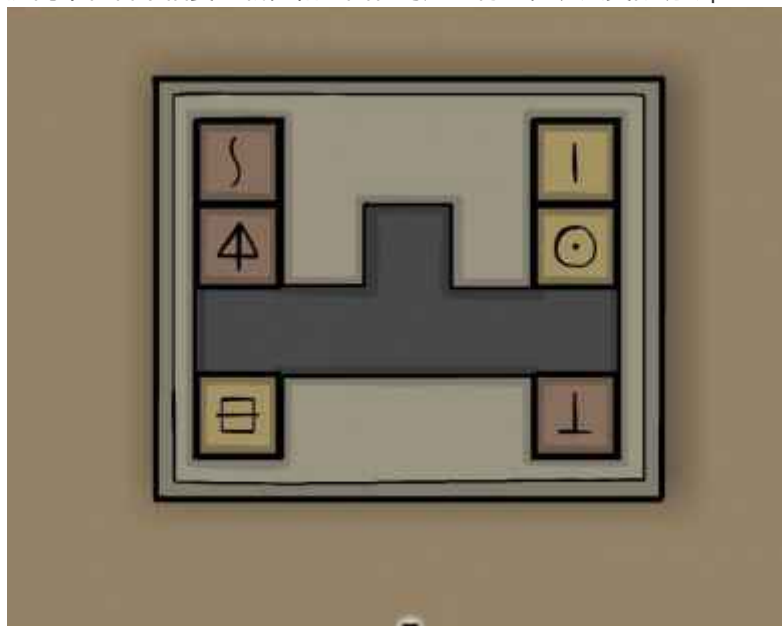
## 谜题房间

### 房间联动

两个房间（A1，A2），保证A1先出现，操作A1内的俄罗斯方块/管道拼图/华容道游戏，可以相应地改变A2中的地图，A2中的一个按钮可以打开A1中的某个箱子得到道具（普通结局非必须）。

### 立体谜题

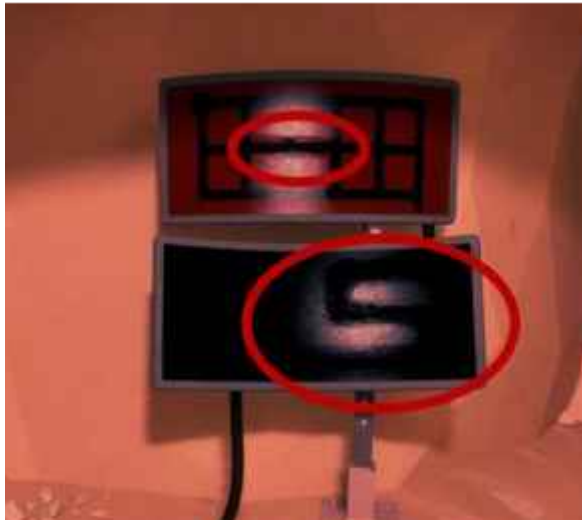
房间中有若干枯萎盆栽，和地面有对应的符号，玩法类似锈湖paradox里这个：



拼好后在输入房间门密码的地方微调角度，可以看见对应的开门密码（密码可以是数字也可以是一些符号）

### 光学谜题

给出的提示板上用黑光灯照射可以得到密码1，但如果走到某个角度通过反光（或者用手电筒？），可以看到密码2（用于解锁真结局）



(像witness里这个图)

## 音乐谜题

给出一个音效/音高和符号的对应表（想到这个的时候想的是一段旋律对应石头剪子布），在出口处输入播放的音效对应的符号（和NPC（石像？）石头剪子布三局两胜可以开门1，三胜开门2，NPC每次的选项随机，同时播放对应音效）

## 平台跳跃房间

可以设置一个房间没有解密，主要是动作要素，比如需要爬墙，二段跳或者一定难度的操作才能顺利通过？

## 事件房间

如果持有某个物品/某个属性超过阈值，可以选择进入该房间，房间中藏有剧情（图纸碎片）或获得技能（夜视/黑光灯/火焰抗性（可以获得火焰中的道具）/爬墙等）

碎片需要玩家用**一些东西**进行交换（比如变成开灯失去视野/移动时镜头晃动/双声道bgm变成单声道）

· 保证在结局前每个**提供图纸碎片**的事件房间都出现过

## 结局房间

如果没有集齐碎片，则普通地从控制台打开大门（并获得交通工具？）

如果集齐碎片……（没想好，但感觉主角发现自己其实不是人（是章鱼）的话一定很有趣x）