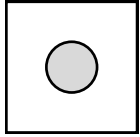


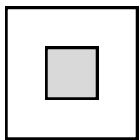
基底拼图格

基底拼图格上可以放置拼图，裸露的基底拼图块相当于一个**砖墙**



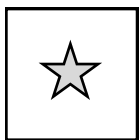
普通基底拼图格

普通基底拼图格上可以放置拼图，也可以将拼图从上面移走



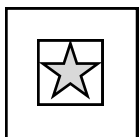
固定基底拼图格

固定基底拼图格上可以放置拼图，但不可以将拼图从上面移走



旋转基底拼图格

旋转基底拼图格上可以放置拼图，当持续收到信号时，该拼图格会每秒让上面的拼图顺时针旋转90度，可以将拼图从上面移走（维持旋转后的图像形状）

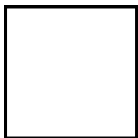


固定旋转基底拼图格

旋转基底拼图格上可以放置拼图，当持续收到信号时，该拼图格会每秒让上面的拼图顺时针旋转90度，不可以将拼图从上面移走

拼图块

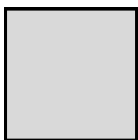
拼图块必须放在基底拼图格上，其中**加粗字体**表示，这些图块在被可旋转的基底旋转后，其方向会相应的变化



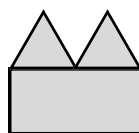
空气
不会阻挡任何东西



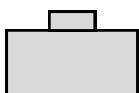
半砖
上半部分不会阻挡任何东西
下半部分能阻挡任何东西



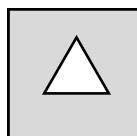
砖墙
阻挡任何东西



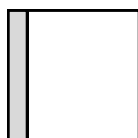
带刺半砖
上半部分会致死任何生物
下半部分能阻挡任何东西



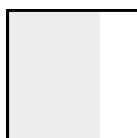
按钮半砖
当**上半部分**受到**向下**的持续挤压时，会持续的向周围三格（指从这个格子开始走三格能到达的所有格子）发出**信号**
下半部分能阻挡任何东西



射箭砖墙
阻挡任何东西
当持续收到**信号**时，会每秒向**箭头所指的方向**发射一枚**箭矢**（该箭矢可以用于激活**对应方向**上的按钮）



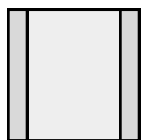
关闭状态



开启状态

门

当没有持续收到**信号**时，会保持关闭状态，阻断**左右**两边的通路
当持续收到信号时，会保持开启状态，可以视为空气
当只是瞬间收到信号时，也会维持一小段时间的开启状态后关闭

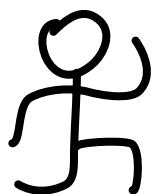


弹簧

阻挡任何物体，当有**生物**挤压其**左右**时，会将其弹飞到四格开外

生物

这些东西可以移动，在玩家进行移动拼图操作时，含有生物的物品不能被移动，其大小不会超过一个格子



玩家

玩家操控的小人，AD左右移动，空格键跳跃，可以跳跃一格高
受重力影响，因此在地面上时会持续向下挤压



小怪

会在地图上左右移动，逻辑是先向左移动，直到碰到障碍物时反转自己的移动方向，（在反转方向的瞬间会对原方向施加一个挤压力，即可以触发按钮和弹簧）

受重力影响，因此在地面上时会持续向下挤压

碰到玩家时，游戏失败

不能翻越半砖，因此半砖和向下的门会卡住小怪的移动





箭矢

向指定方向飞行，可以杀死**生物**（包括另一只箭矢），当杀死一个生物后，自己也被摧毁

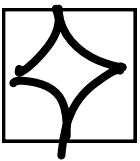
箭矢会嵌入触碰到的障碍物中一段时间并持续施加挤压力（可以使得按钮持续触发一段时间），3秒后消失

箭矢不受重力，没有持续的向下挤压（除非箭矢是朝下飞行的）

触发弹簧会使得箭矢反向

PS：以上“持续收到信号时”的描述后面的内容均会在收到的瞬间触发一次然后再等待一段时间；而非等待指定时间后再触发

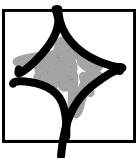
其他特殊物体



出生点

关卡开始时或者重生时，玩家会从这里生成，该物体所在的方格不能移动（也可以直接把它放在固定的基底上）

如果将其下面的物块都替换成空气，玩家很有可能会在重生时掉出屏幕而死



通关

玩家触碰到通关时，关卡通关，游戏胜利

