**总体说明：**

白色图块：仅为画地图的对各个area的参考，铺设真正地图的时候，不用管。

浅蓝色图块：部分为光路形成的轨迹，部分为为了测试地图添加的砖块，在真正铺设地图的时候不用管

深蓝色图块：为真的展示在玩家眼里的地图，需要铺设。使用合理的砖块

最最开始，是一个黑幕，内容如下：

如果你可以听到--

打起精神，死亡不是一切的终点。

在梦中的世界沿着向前延伸的路走下去，崭新的世界在等待着你。

幸福

快乐

共感

认同

也许你可以拥有你想要的一切

dialogue1： 在此弹出一个对话框。内容为：



我：...

我： ...这是什么情况

我： 像是在做梦

我：...

我：（猛掐自己的右手腕）（没有感觉......）

我： 这最好真的是个梦。

我本应该还在睡梦中，但是，为什么，我现在会在这里

这是哪里？

（环顾四周）

四周空旷无际，凝固的阴天里吹来带着凉意的风。身边只有柏油路和电线杆，旁边似乎是一个巨大的湖。这一切怎么如此怪诞，不适，给我一种感觉，我好像，好像是置身于某个意气风发的年轻导演拍摄的试验性电影里。

属性为：

1. 无物理属性
2. 碰到即弹出对话框

Dialog 2 弹出一个对话框，内容为：

像是被蜜蜂蛰了一下，我突然想到了，在我眼前呈现出这样一副景象之前，有过这样一小段微妙的感受。

一个令人舒适的、知性的声音，用诗性的句子告诉我：

如果你可以听到--

打起精神，死亡不是一切的终点。

在梦中的世界沿着向前延伸的路走下去，崭新的世界在等待着你。

幸福

快乐

共感

认同

也许你可以拥有你想要的一切

我努力回想起那短短数十秒--也可能只有十余秒：

那时我同样不知身处何处，但与现在不同的是，我似乎被一种温暖的感觉包围、缠绕，处于一种令人生疑却又不想离开的暧昧氛围中。

“她”说，死亡不是终点。

这是多么温柔的嗓音，又是多么令人在意的话语啊。以至于“死亡”这般令人生畏的词语都融化在其中了。

我： 我没有醉酒，更没有滥用药物。

说不定如“她”所说，我真的死了，而这一切都是我死去的一瞬那盏巨大的走马灯。

我： 一切都很令人在意...

我： 姑且走下去看看吧。

属性为：

1. 无物理属性
2. 碰到即弹出对话框

Transition1 ： 实现进入地铁的转场

过场文案：

这里的地铁似乎还在运行？………还是进去瞧瞧吧

属性： 无物理属性

Transition2 ： 实现进入下水道的转场。

属性： 无物理属性

Film1 ： 第一个胶片 拾取后产生文案，介绍相机有用

文案：这里有个胶卷，似乎能装到相机里。这个相机，不会有有些特殊的功能吧。

属性： 无物理属性

Light1 ： 光球

效果： 可使用长快门时间进行拍摄，形成拖影（玩家拖动摄像机）

属性：

1. 大小：控制在2~3个像素
2. 属性： 无物理属性（玩家无法接触）
3. 移动速度： 0

Light2 ： 光球

效果： 可使用长快门时间进行拍摄，形成拖影（摄像机不动）

属性：

1. 大小：控制在2~3个像素
2. 属性： 无物理属性（玩家无法接触）
3. 移动速度： 和玩家的移动速度一致

Film2： 提醒玩家获得多少胶片

属性： 无物理属性

Clock :

效果： 贴图，下方有光源在摆动，使用快门时间来形成光路，从而跳上跳不上的一级台阶， 参考：

属性：

1. 无物理属性

Light3：

效果： 左右摆动，做一个周期运动

属性：

1. 属性：无物理属性，但是可以与摄像机交互
2. 周期： 不确定，需调试
3. 大小： 2~3个像素块

Stick1： 木棍1（可以旋转）

效果： 旋转中的木棍，需要使用时停来停住，才能继续前进

属性：

1. 有物理属性，覆盖全体
2. 旋转： 周期待定，方向逆时针
3. 大小： 2个像素

Rock1： 石块or 石球

效果： 刚体，可以推动，可与有物理属性的物体碰撞，需要用这个石球来持续启动button1.

属性：

1. 有物理属性，
2. 光滑的
3. 球形
4. 可被推动（在特定条件下可以移动）

Button1：

效果： 与door1 相连接，按下时door1 开门，未按压时，door2 关门

属性：

1. 有物理属性
2. 有两种状态，开启，关闭
   1. 开启： door1 打开
   2. 关闭： door2 关闭
3. 可被非玩家物体开启

Stick2： 三叶风扇

效果： 实现间歇性的开启button3，提醒玩家button3 的作用和提醒玩家使用时停。

属性:

1. 有物理属性
2. 有一个旋转周期，不能太小（即旋转速度不能太快，需调试）
3. 旋转方向： 逆时针旋转
4. 人物无法在扇叶上站立

Button 2 ：

效果： 实现stick3 的伸缩

属性：

1. 有物理属性
2. 可被人物开启，关闭
3. 状态：
   1. 开启：有人按压， stick3 逐渐缩小（数值需要调）
   2. 关闭：无人按压， stick3 逐渐回伸（即恢复原状）

Stick3 ：

效果： 可伸缩，挡住后面的亮石球

属性：

1. 有物理属性
2. 2种状体：
   1. 缩： 逐渐消失，直到没有
   2. 伸： 逐渐伸长，直到最长的时候

Light6：（石光球）

效果： 在stick3 处于缩的状态时，并且button3 处于开启状态时，能够下落。后利用快门时间形成光路

属性：

1. 有物理属性
2. 是刚体，能在两个障碍物中实现往返运动
3. 状态：
   1. Button3 开启时，有光
   2. Button3 关闭时，无光

Button3：

效果： 控制light6 的亮暗

属性：

1. 有物理属性
2. 状态：
   1. 开启时，让light6，有光
   2. 关闭时，让light6，无光

Film3：

效果：让玩家获得2张胶片

属性：无物理属性

Switch1：

效果： 控制light4 的移动速度

属性：

1. 无物理属性
2. 可以被玩家交互
3. 状态
   1. 开启： 让light4每秒走10像素块
   2. 关闭： 让light4 每秒走5 像素块
4. 默认状态：开启

Switch2：

效果： 控制light5 的移动速度

属性：

1. 无物理属性
2. 可以被玩家交互
3. 状态
   1. 开启： 让light5每秒走10像素块
   2. 关闭： 让light5每秒走5 像素块
4. 默认状态：开启

Light4：

效果： 常亮光源，使用快门时间来操作

属性：

1. 无物理属性，但是形成的光路（拖影）有物理属性
2. 状态（可由switch1 控制）：
   1. 快：每秒走10像素块
   2. 慢：每秒走5 像素块
   3. 最多走20个像素块，在20个像素块里左右往返
3. 默认状态：快

Light5：

效果： 常亮光源，使用快门时间来操作

属性：

1. 无物理属性，但是形成的光路（拖影）有物理属性
2. 状态（可由switch2 控制）：
   1. 快：每秒走10像素块
   2. 慢：每秒走5 像素块
   3. 最多走20个像素块，在20个像素块里上下往返
3. 默认状态：快