

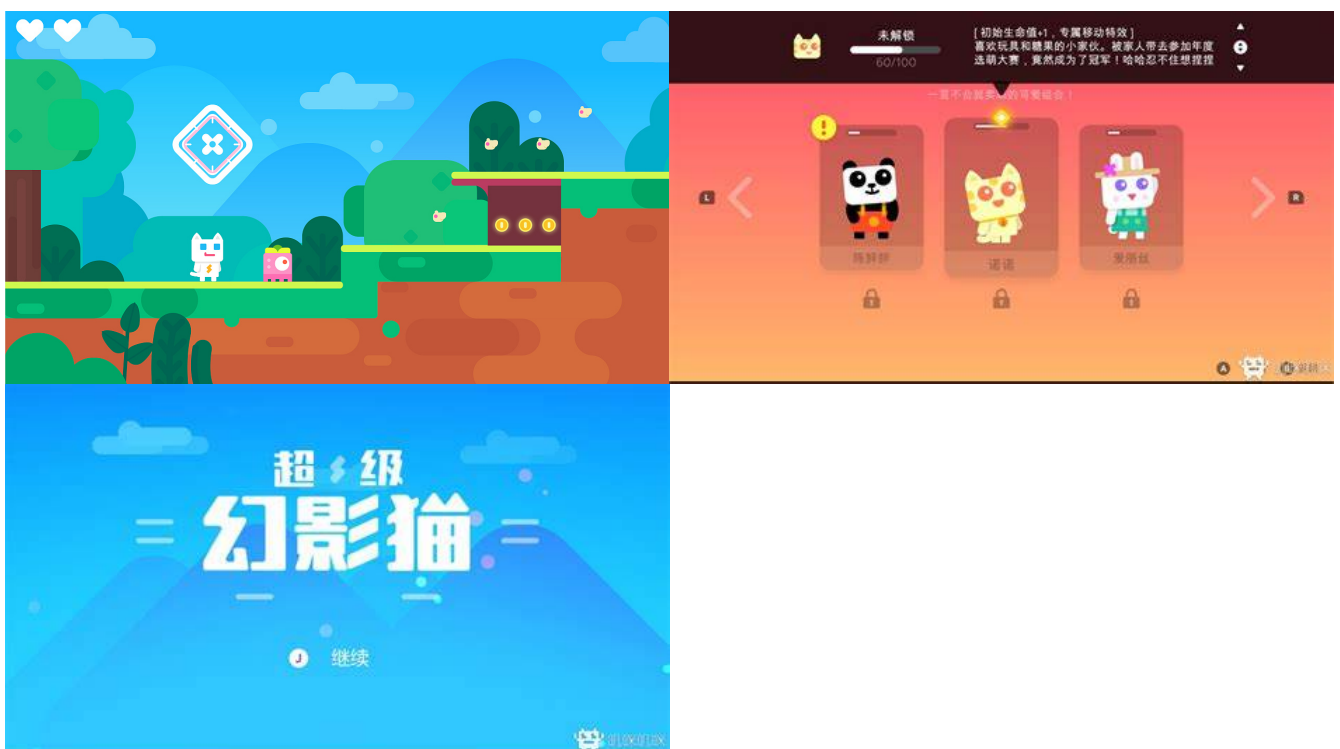
# 参考画风

关键字：扁平、简约、工具绘图（看不出手绘的痕迹）、无描边或者细描边、形状化（所有元素整体看起来可以用一个形状来概括）

参考游戏1《Snakebird》（蛇鸟）

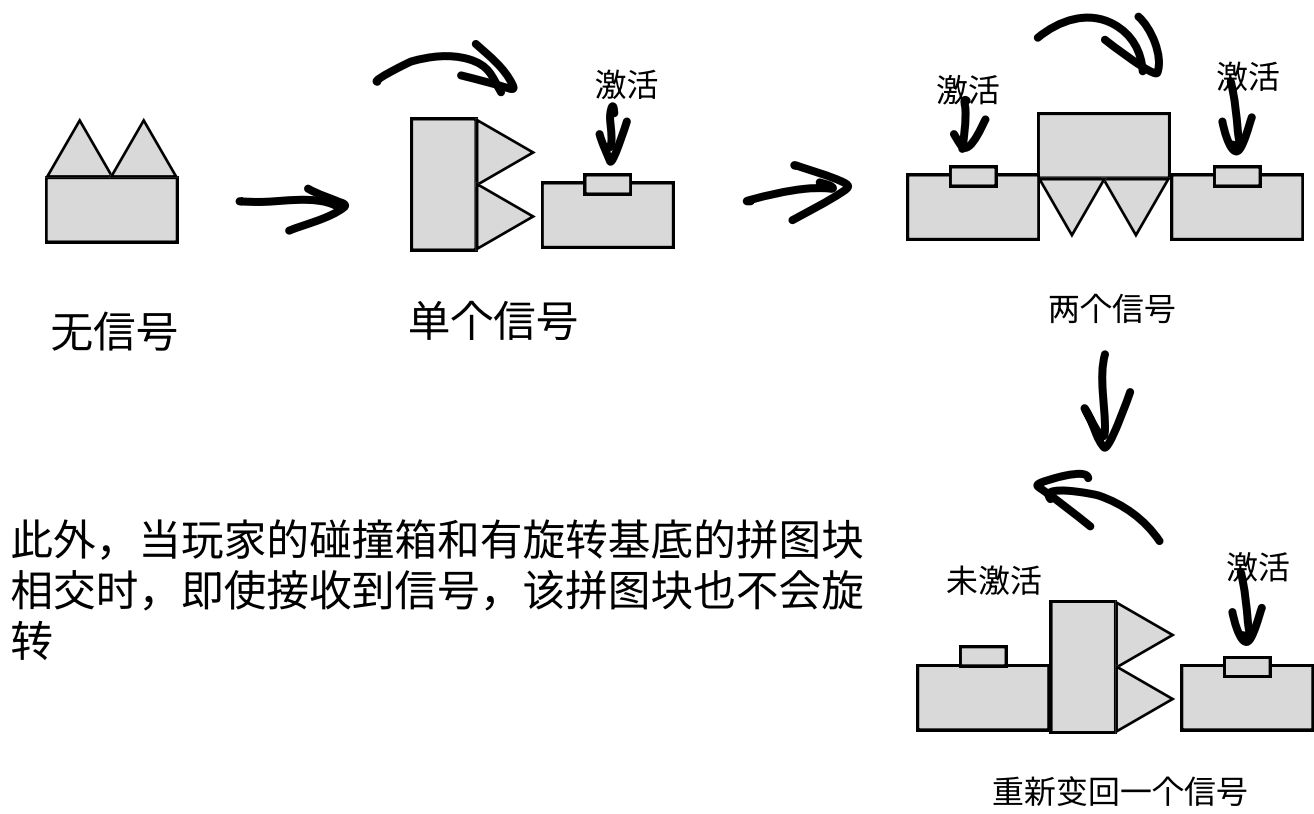


参考游戏2：《超级幻影猫》



# 有关旋转拼图格在接收信号的更改：

旋转拼图格在接收到持续的单个信号时，会顺时针旋转90度，当失去信号时会返回原样，该效果可叠加

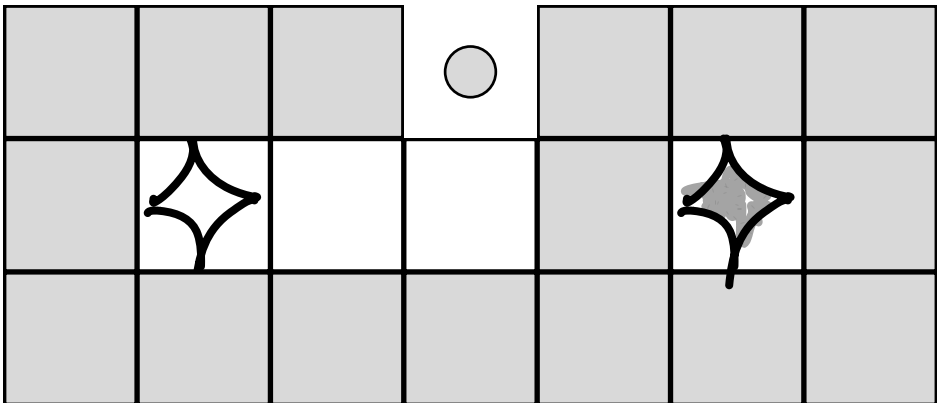


关卡：

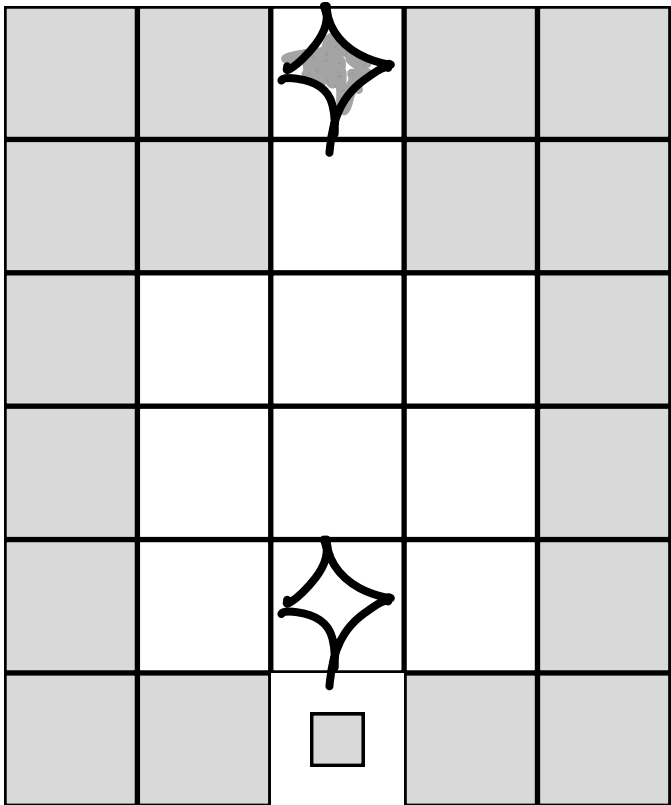
所有关卡均由两层构成，后面一层全是基底，前面一层全是拼图块，若一个基底上没有拼图块，则其基底就会裸露出来，以提供给拼图块放置，在示意图中显示即是基底的形状

没有拼图块之外的场景中的位置视为空气，掉出场景视为死亡

关卡1（2移动次数）

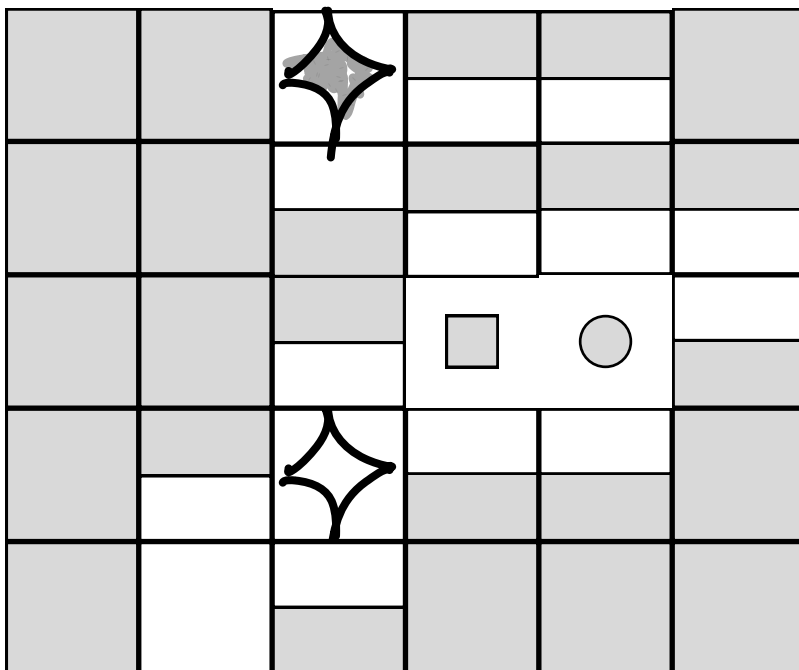


关卡2（3移动次数）



通关关键：利用操作拼图的暂停+  
可以作为砖块的基底垫上去

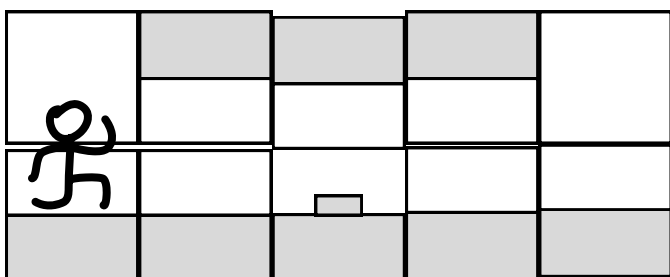
### 关卡3（6移动次数）



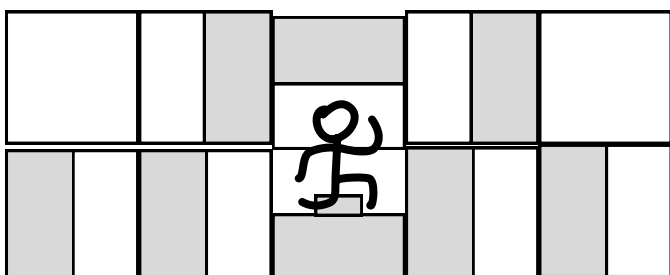
通关关键：物块放置位置的决策、提前放置物块到正确的位置以节省次数

之后的关卡用脑设计起来可能会非常复杂。。。拿几个机关做测试吧，等什么时候机关都做好了，再去unity编辑器里面做关卡。。。

### 测试机关1：“捕人笼”



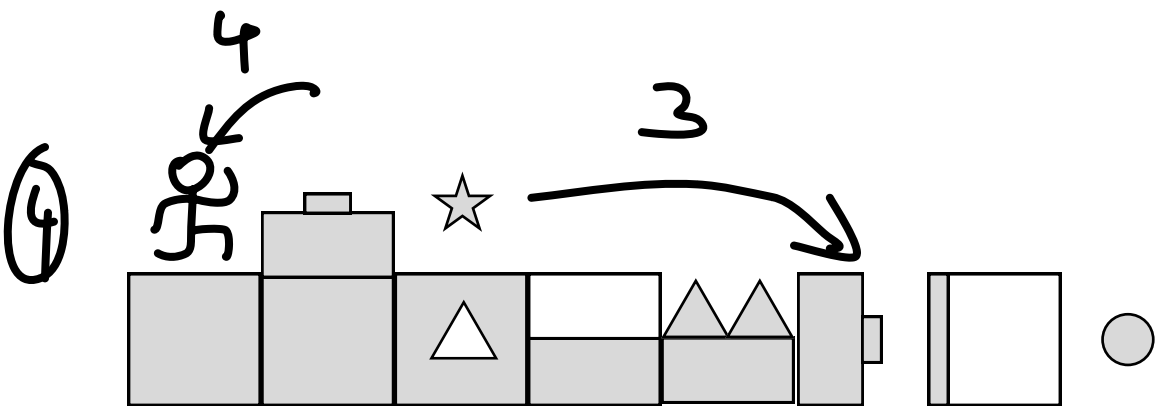
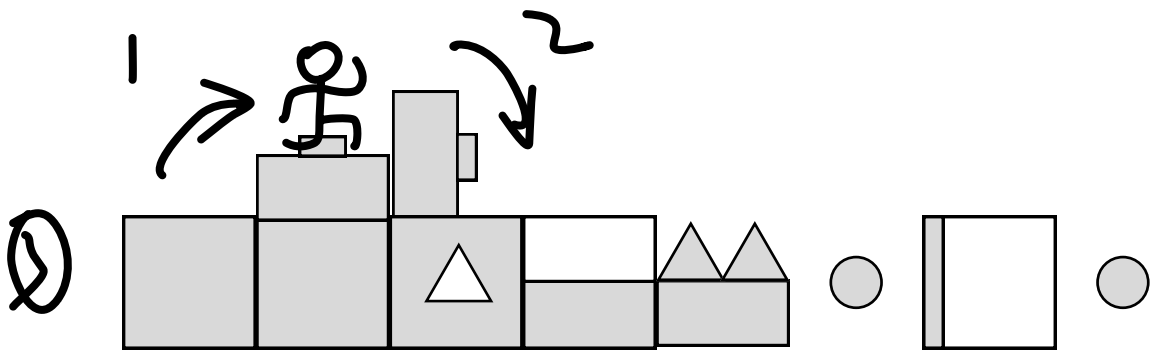
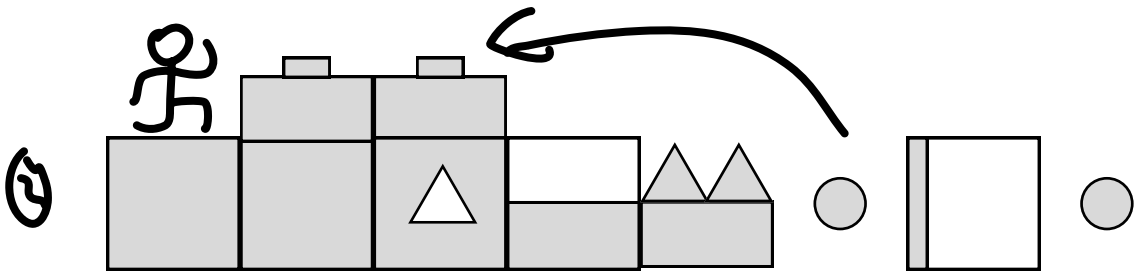
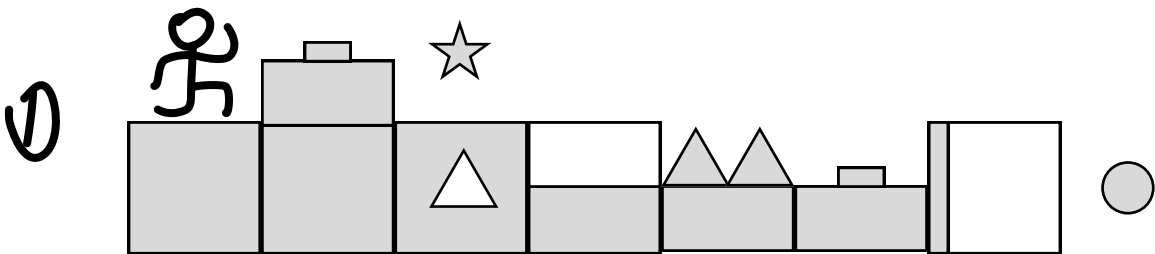
其中所有半砖拼图块的基底都是旋转基底，则当玩家踩到按钮时：



然后玩家就出不去了

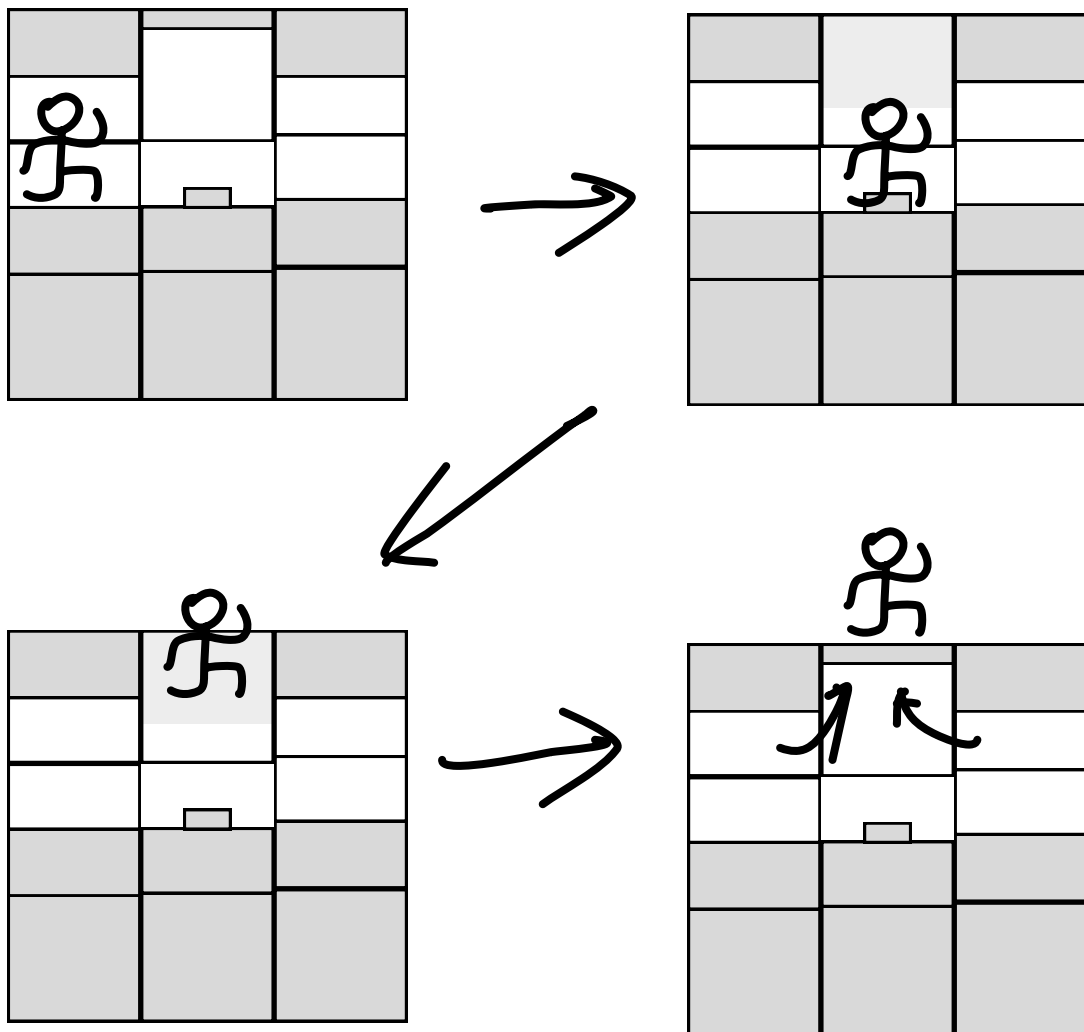
测试机关2：拼图块扭转器

按下按钮会触发旋转，在拼图块旋转后将上面的拼图块拿走，拼图块会维持旋转后的状态，如：



### 测试机关3：卡门跳：

在按钮上面放一个朝上的门（朝下的会挡人），按下按钮后向上跳，门在稍后关闭时，会把玩家推上去，可以让玩家到达更高的位置  
（玩家的标准跳跃高度为一格，利用这个可以让玩家跳跃1.5格）



更普遍的说，当关门时的hidbox正好和玩家的hitbox相交时，门会把玩家向**门外**推