

园林主题分为表世界和里世界，两个世界地图大小需要差不多类似，但是内里陈设和布置不需要相同。表世界和里世界的连接为一个老式电视，玩家和老式电视交互后可以在两个世界穿梭。关卡流程为表世界-里世界。表世界和里世界的直观差异可以表现为视野距离，材质颜色，关卡的逼仄程度，视野模糊，音乐风格。战斗差异为 enemy 强度增强，集群 enemy 中数量增多，战斗节奏变快，表世界的隐藏奖励位也可以部分换为陷阱位。关卡节奏：1. 进入关卡 2. 地图探索 3. 遇敌 5. 进入最后的房间，mini boss 战，和电视互动。里世界 1. 进入关卡 2. 地图探索 3. 遇敌 4. 发现原 boss 房被锁并发现解密任务 5. 解谜 6. 进入最后的房间，boss 战，和电视互动，结束关卡。表世界也可以加入解密，但是可以是为了不同的目的。解密任务有以下几种方向，1. 通过玩家视角的变化，让关卡内的一些景物的一部分组成特殊的形状 2. 在关卡内设置三个机关，玩家在 boss 房前领取三个物品，正确在三个机关处摆放三个物品。3. 让玩家找钥匙，获取钥匙的提示在 boss 房前揭示。

关卡内可以选择的一些景物布置：

（一）建筑类

1. 亭：无墙小建筑，供休息、眺望。形制多样：六角亭、方亭、重檐亭。
2. 台：高台式建筑，可远眺。多设在山丘或水畔。
3. 楼：二层以上建筑，观景与藏书并用，如拙政园的“远香堂楼”。
4. 阁：与楼相似但更精致典雅，用于观景或陈设。
5. 轩：临水或临景的敞屋，供读书、写字、观景。
6. 榭：建在水边或水上的小屋，多供纳凉、饮酒。
7. 舫：仿船形建筑，如“石舫”，象征水上雅趣。
8. 廊：连接空间的长走道，有曲廊、折廊、回廊，常起“步移景异”的作用。
9. 堂：园中正厅，气势宏大，用于会客或宴饮。
10. 馆：较大的居住或接待空间，如“听雨馆”。
11. 桥：石桥、拱桥、曲桥、步石桥，常与水景呼应。

（二）山石与地形

1. 假山：用太湖石、黄石堆叠，象征自然山体；有主峰、洞壑、山道。
2. 叠石：局部布景用的石堆，强调纹理与水势。
3. 洞穴：山中留洞成“洞天”，带有探秘感。
4. 坡地与台地：通过高差塑造空间层次。

（三）水景

1. 池塘：苏州园林多为人工池，形态不规则，配以石岸。
2. 溪流：连接高低水位，使园林更灵动。
3. 湖面：大园林中会有较大的水域，如拙政园中部大池。
4. 瀑布与涧：常见于假山或叠石中。
5. 涟漪与倒影：苏州园林特别讲究“水中有画”。

（四）植物景观

1. 松、竹、梅：象征坚贞、高洁，被称为“岁寒三友”。
2. 柳、荷、莲：临水常见，寓意柔美、清静。
3. 桃、杏、桂：寓意春意、香气、文雅。
4. 花卉草木：四时更替，注重季节感（如春梅、夏荷、秋菊、冬竹）。
5. 竹林与竹径：增加幽静氛围。

（五）造景与辅助要素

1. 花窗漏窗：以镂空图案构成“借景”之窗。
2. 照壁、影壁：在入口处隔断视线，营造空间转折。
3. 粉墙黛瓦：园林的底色，用以衬托花木。
4. 门洞：月洞门、扇形门、花瓶门，用于景框构图。
5. 匾额与对联：点题造意，增添文化气息。
6. 铺地：卵石拼花路、青砖地面，丰富脚下景观。
7. 灯笼、栏杆、雕刻：作为精致装饰。