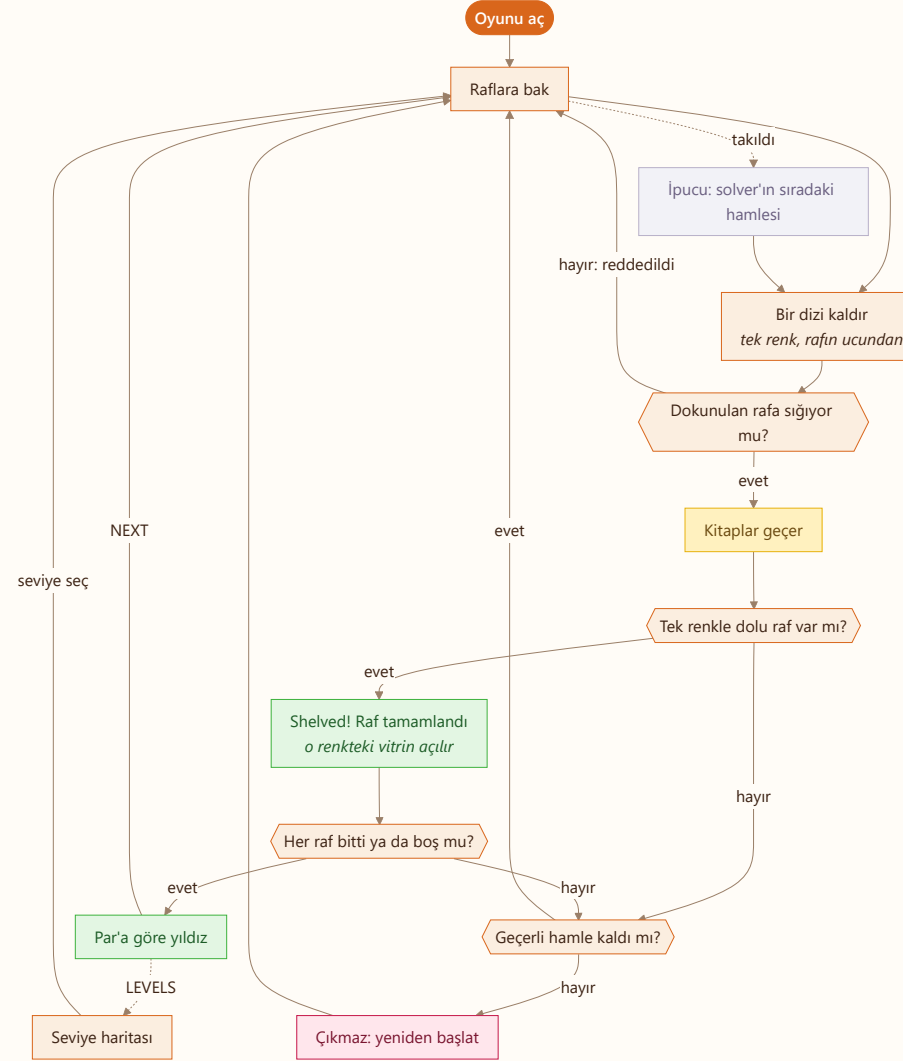


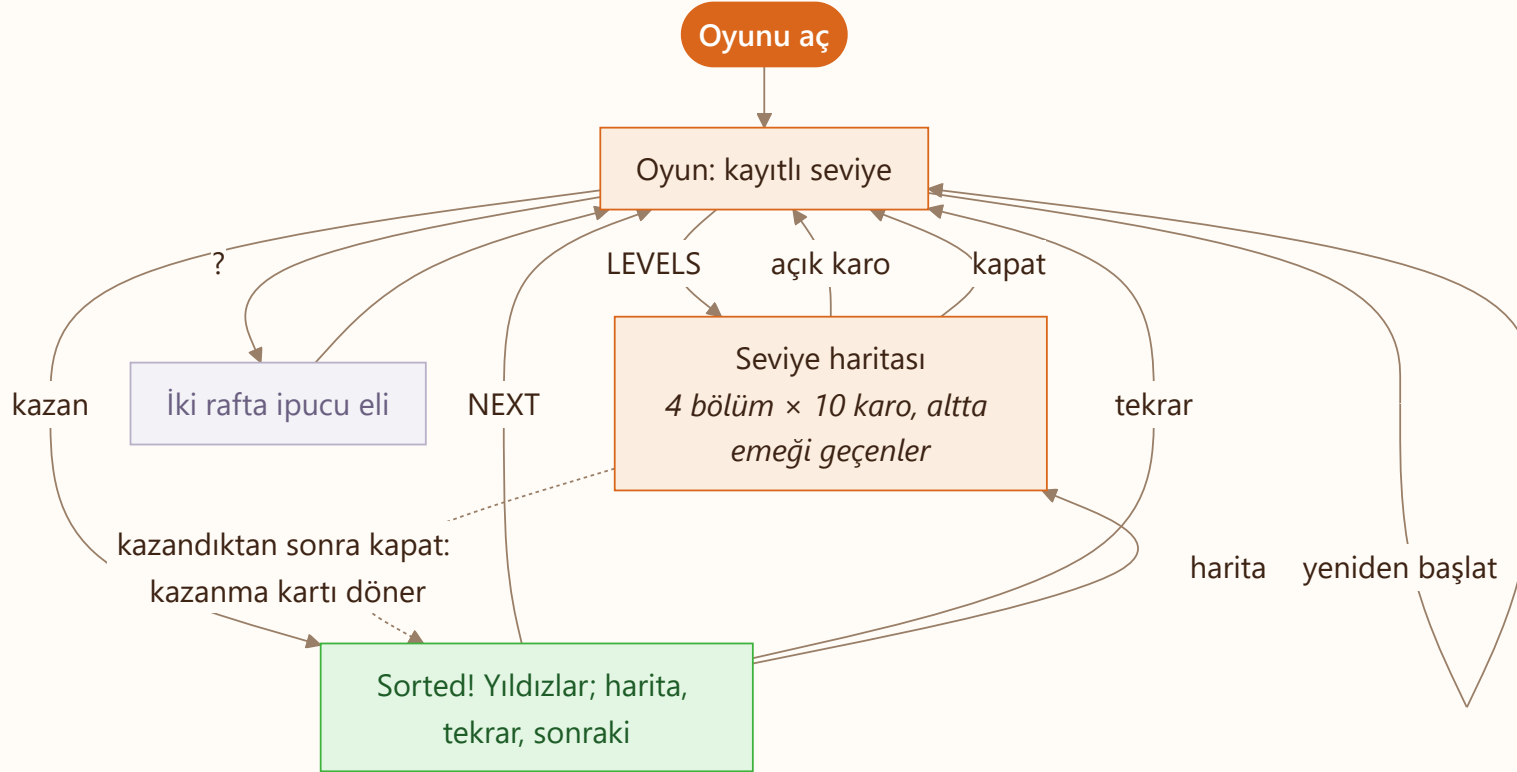
Bak, kaldır, yerleştir, bitir

Süre yok, kaybetmek yok: çıkmaz söylenir, yeniden başlatmak ücretsiz.



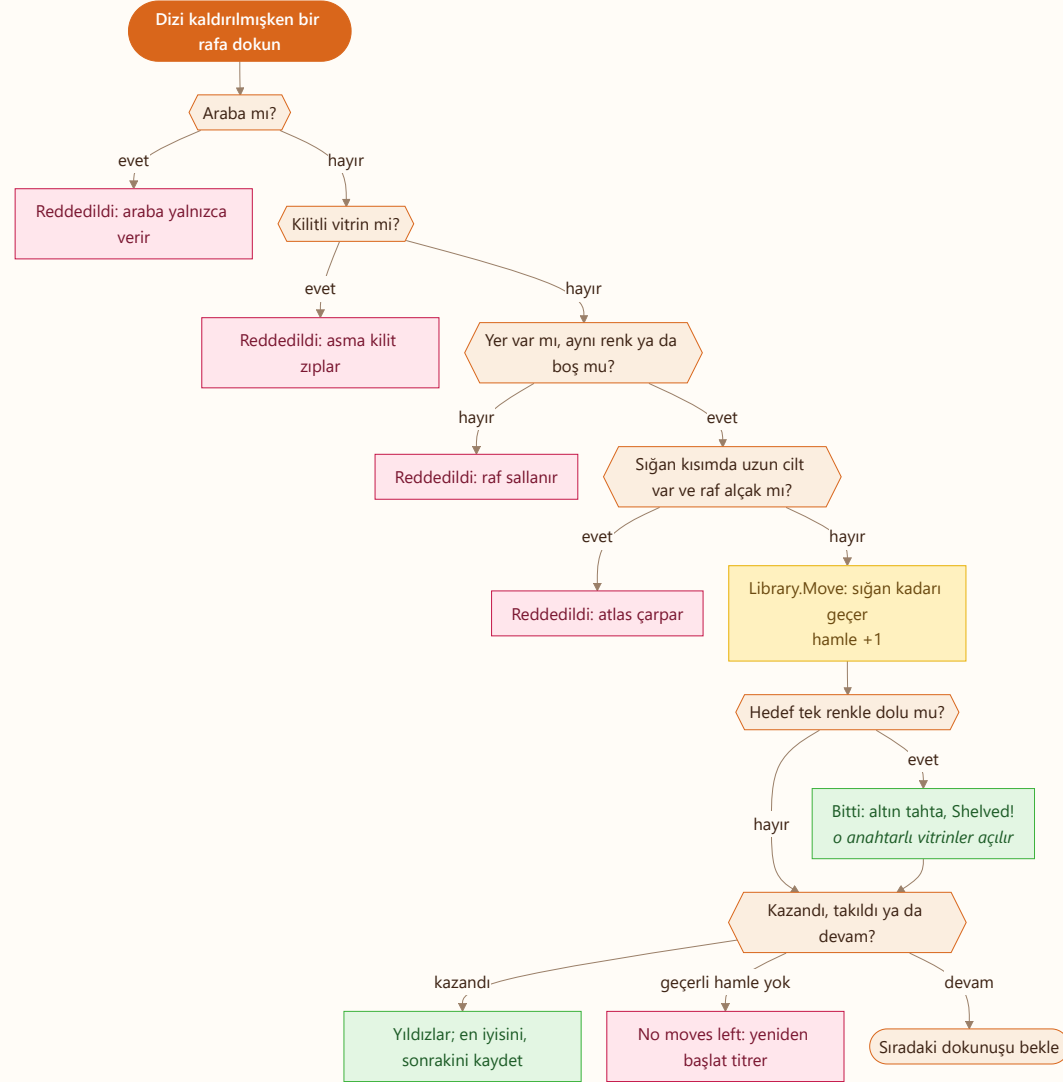
Ekran akışı

İki ekran ve bir kazanma kartı; oyun doğrudan kayıtlı seviyede açılır.



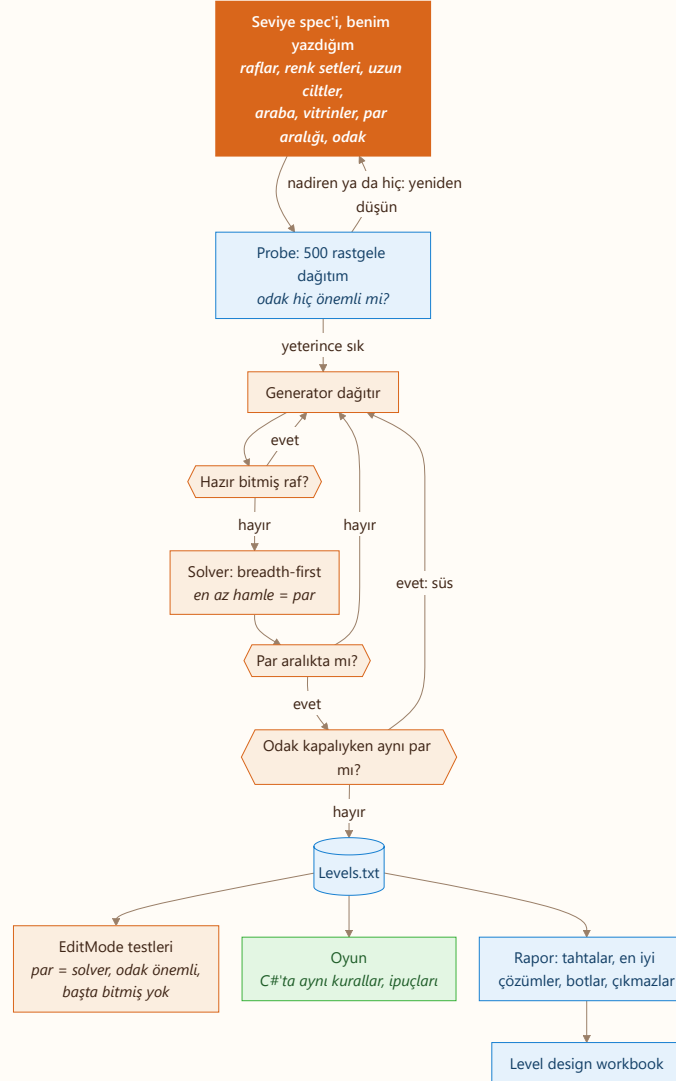
Dokunuştan sonuca

Library.Refusal ve Library.Move: her kural kendi biçiminde reddeder, böylece oyuncu hangisinin durdurduğunu görür.



Bir seviye nasıl yapılır ve kanıtlanır

Bir mekanik bölüm almadan önce denenir; her seviyenin en yeni mekaniği en iyi çözümünü değiştirmeli.



Mimari

Kurallar testli saf C#'ta; MonoBehaviour'lar yalnızca gösterir, girdi alır ve canlandırır; araçlar her şeyi yeniden kurar.

