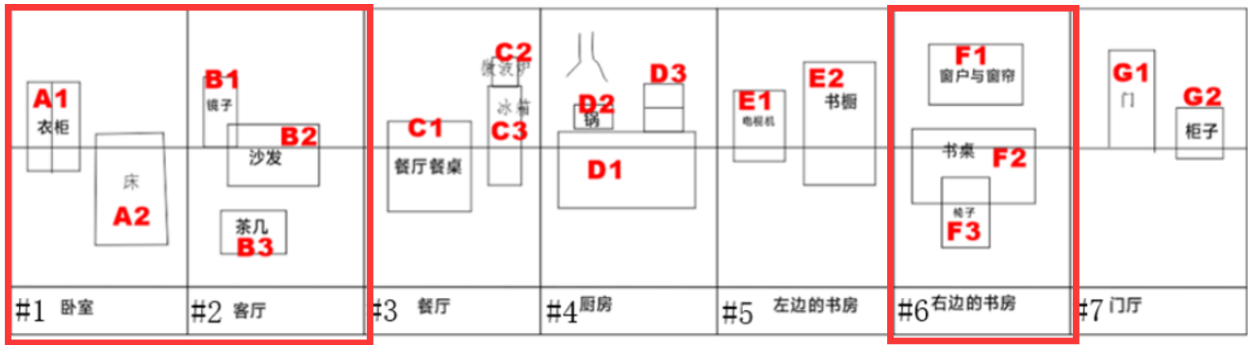


场景图（整体）：



过关流程：

- 1、玩家进入初始场景 客厅#2 ， 切换场景到 卧室#1 。
- 2、点击 床 A2 上的 switch a1 ， 收至道具栏。
- 3、切换场景到右边的 书房#6 ， 拖拽道具栏中的 switch a1 给 椅子 F3 上的爸爸 dad-#6 ， 触发 爸爸离开书房 （椅子 F3 上的爸爸渐隐消失，接着爸爸出现在椅子 F3 左侧，使用“爸爸手拿 switch、面朝左侧迈步的姿势”表示爸爸离开），接着，爸爸 dad-#2 出现在 客厅#2 的 沙发 B2 上。
- 4、点击 书桌 F2 的抽屉，抽屉打开，点击抽屉中的 螺丝刀 f1 收至道具栏中。
- 5、拖拽道具栏中的 螺丝刀 f1 至 电脑主机 f2 上，电脑主机 f2 被拆开，露出其中的银行卡 f3，点击 银行卡 f3 收至道具栏。
- 6、切换场景到 客厅#2 ， 拖拽道具栏中的 银行卡 f3 给 妈妈 mom-#2 ， 妈妈头顶上出现一团火，爸爸 dad-#2 宽面条泪，过关成功。

死亡条件：

玩家将 switch a1 拖拽给 妈妈 ， 触发成就“你再也见不到咕咕鸡了！”后 GAME OVER。

需要的美术素材：

房间号	道具序号	道具名称	是否修改	具体描述	触发/出现条件	备注
#1	A1	衣柜	是	/	/	
	A2	床	是	/	/	
	a1	switch	是	/	/	红蓝配色版本（较醒目）
#2	B1	镜子	是	/	/	
	B2	沙发	是	/	/	可供 2 人坐
	B3	茶几	是	/	/	
	mom-#2	妈妈	是	平静的妈妈	初始状态。	坐着玩手机 （或任意美工觉得容易画的状态）
				愤怒的妈妈	当前状态为“平静的妈妈”时，拖拽 银行卡 f3 给妈妈时触发。	头上着火，眼睛里小火苗

	dad-#2	爸爸	是	玩游戏的爸爸	拖拽 switch a1 给 书房#6 的爸爸时触发。	坐着玩 switch
				伤心的爸爸	当前状态为“玩游戏的爸爸”时，拖拽 银行卡 f3 给妈妈时触发。	宽面条泪
#6	F1	窗户 与窗帘	否	窗帘关闭	a. 无任何点击操作时（即初始状态为该状态）； b. 当前状态为“窗帘拉开”时，点击触发。	
				窗帘拉开	当前状态为“窗帘关闭”时，点击触发。	
	F2	书桌	否	柜子关闭	a. 无任何点击操作时（即初始状态为该状态）； b. 当前状态为“柜子打开”时，点击触发。	
				柜子打开	当前状态为“柜子关闭”时，点击触发。	
	F3	椅子	否	/	/	
	f1	螺丝刀	是	/	/	
	f2	电脑主机	是	机箱关闭	无任何操作时（即初始状态为该状态）；	电脑主机旁需要画个显示器
				机箱拆开	当前状态为“机箱关闭”时，拖拽 螺丝刀 f1 至主机触发。	
	f3	银行卡	是	/	/	

	dad-#6	爸爸	是	坐在椅子上	初始状态。	面朝窗户与窗帘，背对玩家
				向客厅走的姿势	拖拽道具栏中的 switch a1 给 椅子 F3 上的爸爸触发。	手拿 switch，面朝左侧，迈步的姿势。
道具栏	prop-1	switch	是	/	点击 switch a1 后得到，使用后消失。	
	prop-2	螺丝刀	是	/	点击 螺丝刀 f1 后得到，使用后消失。	
	prop-3	银行卡	是	/	点击 银行卡 f3 后得到，使用后消失。	

注：

- 1、“是否修改”栏：如果该道具已在上一关卡出现且无任何改动，则填“否”；如果该道具之前存在但现在有改动（eg. 状态数/状态不同），则“是”；如果该道具第一次出现，则填“是”。
- 2、“备注”栏：若有需要，填入对该道具的形状描述或其他必要的描述。
- 3、**房间号**若标红，则指该房间是最后通关的所在地，需要明亮版本。