秋天流程图

场景一：地面1，树洞门口，开始冒险

关卡设计：（有一个松果）

场景二：地面2

关卡设计：

场景三: 地面2

关卡设计：

场景四：地面3

关卡设计：

转场设计：当玩家获得足够松果时，松果储存部分闪烁，

玩家互动场景后方的路牌后回到场景一

场景一：

当玩家往库里存储到满足需求时，突然发现少了两，原来是另一只松鼠偷了两颗，小偷看到主角后慌忙向右逃跑

场景五：地面追逐关1

关卡设计：

场景六：地面追逐关1

关卡设计：

场景七：地面追逐关5

转场动画：小偷被石子绊倒，松子被甩在地上，小偷站起来没捡松子就跑了

主角捡到松子到，摸了路牌后，然后旁边的树探出一个松鼠脑袋（主角没看到，玩家看到了），但主角已经回去了

然后转场回家里

关卡设计：

场景一：

玩家把松子储藏好，然后睡觉，过关。