逃！

含义：1.小企鹅逃出动物园的事情本身

2.小企鹅逃出安全区去勇敢探索未知——逃出常规

3.看似叛逆，实则是为了大家的安逸生活（？）

部分设定更改建议（有点中二x）——更方便让谜题和剧情搭配一些 顺便突出一下下突然想出来的主题 （不过有可能增加一丢丢的工作量x）

1. 企鹅国王： 企鹅国王也曾经捡到一张地图去到动物园以外的地方，但是看到的却是工厂废气巴拉巴拉，痛心不已！相对而言，小企鹅就应该在动物园乖乖呆着比较安全，他作为国王不可以冒险离开而置子民于不顾，所以只能选择回国。他深知外面的危险，他希望有企鹅可以改变被污染的环境，但是他又不希望能力不太行的小企鹅去白白送死。所以他在下水道里设下了三道考验（谜题来了！！）
2. 后面涉及到的一些回忆杀，我觉得可以用黑白画面（好像对企鹅没啥卵用x）来表示，用对话来介绍内容。
3. 第一考验——勇气

（其实这个地方并没有谜题，主要是做故事背景的介绍并给故事的发生提供一个引子）

故事开端part：老企鹅给小企鹅们讲企鹅国王的光辉事迹。企鹅国王曾经凭着地图远航，走到了世界的边缘（太中二了！），发现门外的世界兵荒马乱，所以关起大门，带领子民在一片荒土之上建立了自己的国家（当然是一个只有名字的空壳王国xx）。如今流传下来的只有企鹅国王的一段佳话和一张残图。周围的小企鹅歌颂~~和谐社会~~和平年代，主角却对门外的世界充满向往，所以向老企鹅要来残图（这里我觉得可以有一个抉择，老企鹅再三劝阻，然后玩家可以在前行和安逸之间抉择，如果选择安逸直接爪巴（bushi）直接进入安逸结局），然后如果坚持前行，拿到残图后第一个小游戏就是给残图拼起来（？）（不好写的话直接拼好也行xx）

然后切回忆杀！：企鹅国王当年捡到了一张地图，然后决心出去探险

1. 第二考验——动力（词穷了）

小企鹅沿着地图走到了下水道，遇到了第一个谜题——小企鹅走方块儿！

小企鹅想要走到右边的地砖 然后每一块地砖都有固定的前进方向，然后第一关教学关，第二关第三关逐渐难度升高。大致可参考<https://www.bilibili.com/video/BV1ox411b7Ke?from=search&seid=17990792992979570079> 中13：30-13：50的那个机制。

通关之后回忆杀梅开二度（bgm一剪梅安排上）：企鹅国王四处探索，在地图上画了一个又一个的叉叉，然后最终找到了下水道这个通往外界的路。

1. 第三考验——智慧（⑨）

走走走走走走遇到了第二个谜题——做数独！

数独嘛 就是数独x 这个可以去找个数独书扒下来（？）。。我觉得这个害可以random一下x

通关之后回忆杀三（经典老番了）：我的想法是在这里不按时间顺序走，而是表现出企鹅国王从大门回来的时候有一点消极的状态，（就是不希望玩家直接猜到故事的全貌x）

1. 过场

小企鹅要走过一个长长长长（好吧也没那么长）的走廊，然后就是每走到一块地砖，就跳出一句企鹅国王给通过考验之鹅的话，或者就战术复读——回去吧 之类的x

1. 第四考验——终极考验

这里吧，我有一个想法是在前面每一次考验通关之后都可以拿到一个字符，然后我们在这里可以用三个字符拼出来一个什么话（暗含勇往直前的意思），然后如果换一个顺序，拼出的话就是选择安逸，但是吧x 文字功底有限没想出来啥特别好的orz（举个栗子x第一关拿到一张卡是选择 第二关拿到一张卡是安逸 第三关拿到一张卡是世界 然后最后的大门上有两个槽 放进去选择安逸就是安逸结局 放进去选择世界就是出门结局 (我觉得想出来的这个有点尬x)）

或者这里就是只是设计一个场景找物品的小谜题（但是这样的话可能画图工作量会有一丢丢大）

1. 出门结局

就是小企鹅看到了外面的巴拉巴拉，同时也听到了企鹅国王当时站在这里的想法，明白了一切，然后屏幕一黑，黑底白字 让他做最后的选择，是要选择毅然决然的走出去拯救世界（！！！）还是选择回去稳一手 选择出去的话就是一缕阳光（正道的光） 选择求稳的话就是开头画面，只是他变成了那个讲故事 的老企鹅x

BTW，私心觉得正道的光剧情最后走向可以是小企鹅回头发现许许多多的小企鹅（ctrl C+ctrl V）在他的身后选择和他一起成为环保小斗士（x）