**场景一**

**基本流程：**主角和妻子在房子内，妻子被抓走，主角苏醒，探索黑暗房间，躲避敌人搜查，在敌人巡逻的情况下寻找道具，用窗帘做成绳索，打开四层阁楼的窗户锁，从房顶绳降到后院，逃跑

**场景**：三层洋房，玩家需要从一层向上前进，抵达三层后逃离洋房

主角格拉西亚诺和妻子桑朵居住在格拉尼亚的郊区的一间四层小别墅中。正在吃晚饭聊天

**此处需要聊天的台本**

时间为黄昏

有人敲门，桑朵让格拉西亚诺去开门。主角前往开门

开门后格拉西亚诺被击倒，冲进来两个特种兵跑向屋内寻找桑朵

主角站起来，玩家操纵主角进入屋内触发动画。

动画结束后玩家在夜晚醒来，拿取手电筒寻找桑朵。

**进入一个自由探索的阶段，探索屋子内的元素**

触发一定条件后门外触发声音，特种兵闯入房间。玩家需要与敌人周旋

寻找绳子，梯子，铁丝，剪刀，窗帘，绳子这些工具，使用梯子到达第四层，然后使用铁丝打开阁楼的窗户锁，使用绳子剪刀和窗帘制作绳索，从四层绳降到一层花园，然后从后院逃脱。

在房屋内玩家要时时刻刻面对敌人的追击，玩家的移动速度比敌人慢，所以一旦被锁定必须使用计谋逃脱，否则必备抓获

敌人抓住玩家后将会直接处决玩家

**场景设计：**

1. 明亮的偏复古豪宅，首先是黄昏环境，要保证光照充足明亮，烘托周围较为温和的气氛，和特种兵冲进房屋要形成鲜明的对比。同时2D的视角在开门之前要保证不会看到房屋外的空间防止穿帮。
2. 妻子被抓走后格拉西亚诺在夜晚醒来。此时房屋已经断电，要维持昏暗的光线，尽量让玩家很难看清楚。只能通过手电筒的照明。