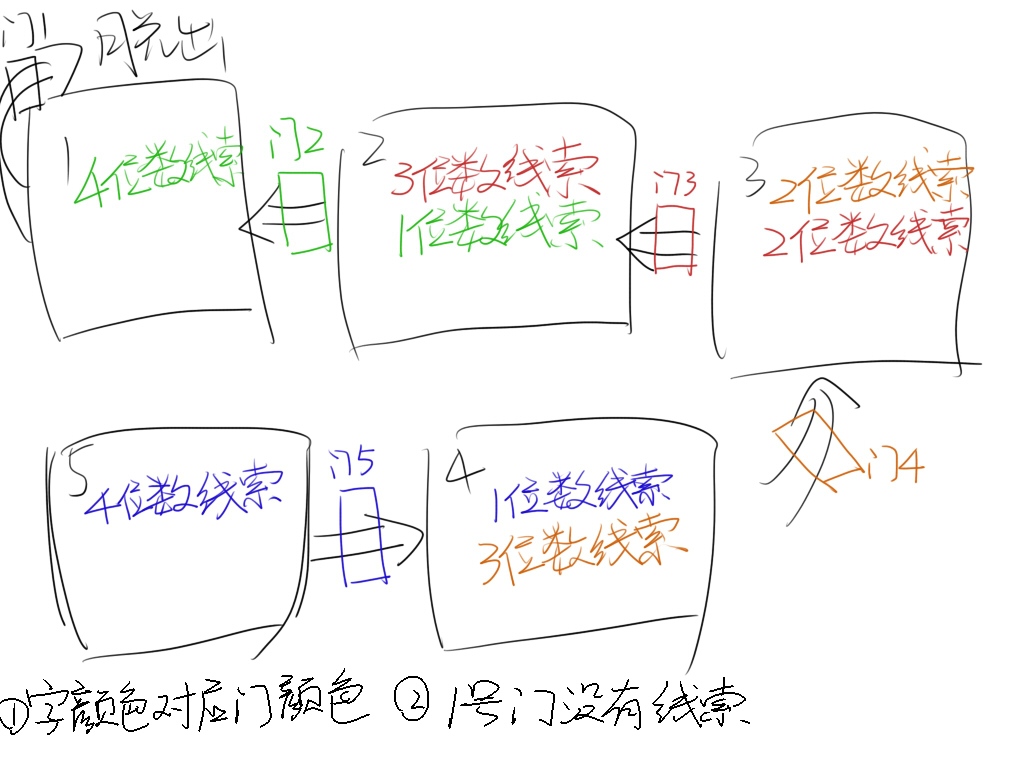
向上爬

关于房间规则的设定：

* 5个房间编号为1到5号
* 1号房间有通向外界的出口
* 5号连通能通过解锁开门到4号，4号能解锁至3号以此类推。

房间的解锁：

* 房间门的解锁线索分为两个部分。下一个房间内有上一个房间的一部分解锁提示，例如4号房间有5号房间少量的解锁提示，2号房间有3号的中量解锁提示以此类推。由于没有零号房间，所以在解锁最后的1号房间通向外界的门时没有任何提示。
* 本身房间内也有一部分解锁线索，房间的数字越小，线索越少。例如：5号房间内有几乎能直接解锁的线索，4号房间内本身的线索比较少，3号房间就更少依此类推。
* 以解锁5位数密码为例，5号房间内有解锁5号门的4位数字线索，而4号房间有解锁5号的1位数字线索，依此类推。如图
* 房间有房间主人，当上一个房间的房间主人解锁成功进入下一个房间时会取代原房间主人，原房间主人会死。例如5号房间的玩家解锁5号门后会取代4号房间的玩家成为4号房间的主人，原本4号房间的主人死亡。但1号房间的主人不会死亡（注①）设定为玩家脖子上有项圈，被其他玩家取代时会爆炸。

房间之间的交流：

* 房间内有摄像机可以看到下一个房间，但下一个房间的人只能听到上一个房间的声音。例如5号房间可以看到和听到4号房间内的情况（看不到线索），而4号房间只能听到5号房间的声音，依此类推。
* 房间的通信需要呼叫，只有上一个房间能够呼叫而下一个房间能够同意呼叫。例如只有5号房间能够呼叫4号房间，此时4号房间会听到5号房间的声音。但只有4号房间主同意呼叫后，5号房间才能听到和看到4号房间的情况。

关于项圈的设定：

* 项圈有一定的弹性，拉扯时会产生警告，当想拆除时会引爆。
* 房间主人更换时会引爆。
* 威力……反正能炸死人。

注：①1号门的解锁条件为——1号房间的人数大于等于2（此条件隐藏）