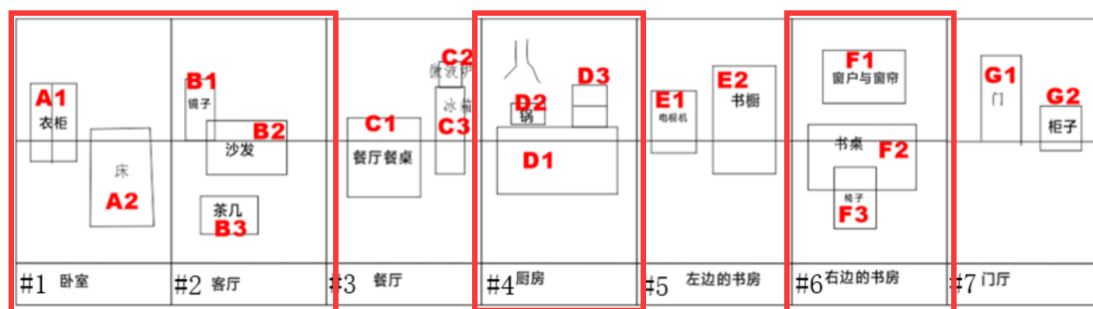


场景图（整体）：



过关流程：

- 1、玩家进入初始场景 卧室#1 ，切换场景到 客厅#2 ，点击 茶几 B3 上的 尖顶巫师帽 b1 收至道具栏。
- 2、切换场景到 厨房#4 ，点击 橱柜 D3 中的 筷子筒 d1 ，筷子筒 d1 放大至全屏并摇晃，再次点击摇晃中的筷子筒，出现 筷子 或 魔杖 ，提示为“你摇出了一只筷子”或“你摇出了一根魔杖！”。如果第一次就摇出魔杖，提示完成成就【似李!欧皇!】，如果连续三次摇出筷子，提示完成成就【似李!非酋!】（至多摇 5 次，前 4 次不出魔杖，则第 5 次必出；同时，每次摇出魔杖的概率为 10%、筷子的概率为 90%，且每次摇筷子筒都是独立随机事件）。只要摇出筷子或魔杖，道具栏就会出现相应道具，5 次机会结束或玩家点击了筷子筒周围的空白区域，则界面返回正常的 厨房#4 场景，同时，若 5 次机会用完，点击 筷子筒 d1 再无反应。
- 3、切换场景到 右边的书房#6 ，点击 书桌 F2 上的 圆框眼镜 f1 收至道具栏。
- 4、切换场景到 卧室#1 ，分别拖拽道具栏中的 尖顶巫师帽 prop1 、魔杖 prop2 和 圆框眼镜 prop4 至 床 A2 上的 爸爸 dad 身上，爸爸变身为 哈利波特 harry ，并挥动魔杖变出一个银白色的光球，过关成功。

死亡条件：

玩家将道具栏中的 筷子 prop3 拖拽给 爸爸 dad ，爸爸 dad 头上出现 3 个问号后 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	否	/	/	
	A2	床	否	/	/	
	dad	爸爸	是	初始-爸爸	无任何操作时（即最初状态为该状态）。	或躺或坐看美工你的心情啦。
				变身-爸爸	拖拽道具栏中的 尖顶巫师帽 prop1 、魔杖 prop2 和 圆框眼镜 prop4 到爸爸身上时触发。	变身中 6 种形态，变身完成后 1 种形态。
				GAME OVER-爸爸	拖拽道具栏中的 筷子 prop3 给爸爸时触发。	头顶上三个问号。（我认为只需要画 3 个问号就可以，触发的时候加到头顶上方就行了）
#2	B1	镜子	否	/	/	
	B2	沙发	否	/	/	可供 2 人坐
	B3	茶几	否	/	/	

	b1	尖顶巫师帽	是	/	/	
#4	D1	灶台	否	/	/	
	D2	锅	否	/	/	
	D3	橱柜	否	/	/	
	d1	筷子筒	是	内有魔杖	a. 无任何操作时的状态； b. 魔杖未被摇出时的状态。	筷子筒里有根明显长且略有弯曲的魔杖。
				内无魔杖	魔杖已被摇出的状态。	
				放大版本	点击筷子筒后得到的全屏幕放大版。	1、仍然需要有无魔杖两版本； 2、有摇晃效果（正着的筷子筒左右各转 45° 得到的 2 帧轮流切换？）
#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	圆框眼镜	是	/	/	参考一下哈利波特的眼镜。
道具栏	prop-1	尖顶巫师帽	是	/	点击 尖顶巫师帽 b1 后得到，使用后消失。	
	prop-2	魔杖	是	/	筷子筒摇出 魔杖 后得到，使用后消失。	
	prop-3	筷子	是	/	筷子筒摇出 筷子 后得到，使用后消失。	
	prop-4	圆框眼镜	是	/	点击 圆框眼镜 f1 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。