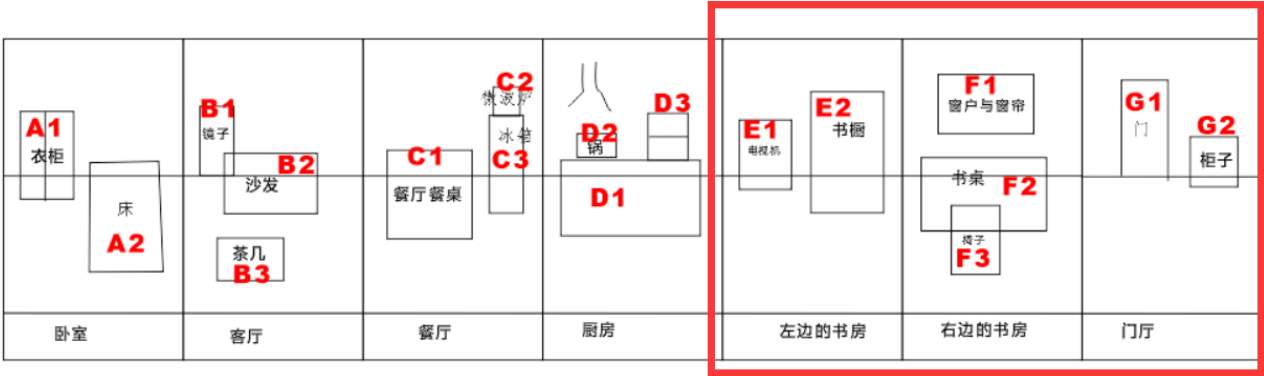


关卡3细化-盛韬

完整的场景图

室内：

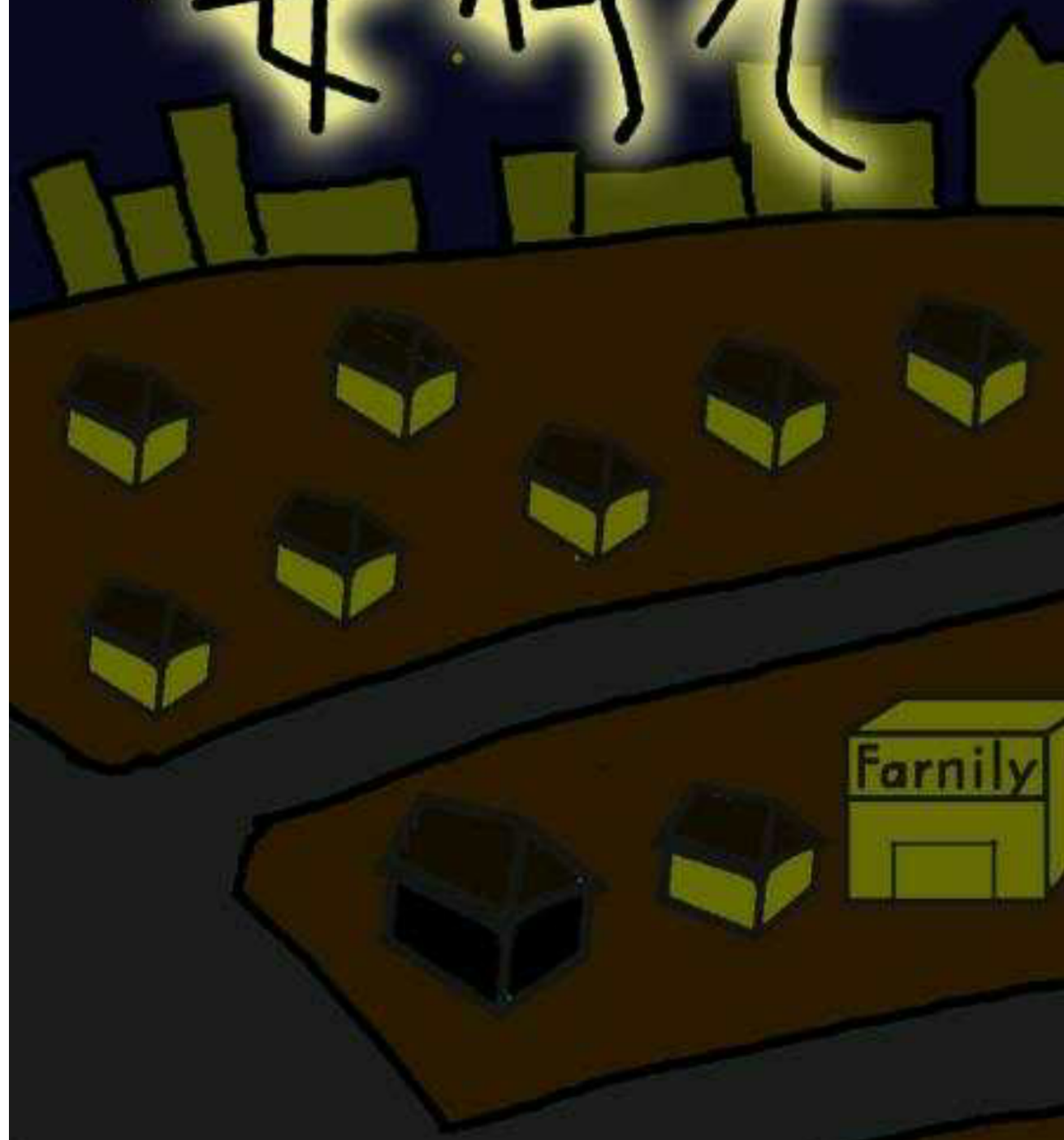


点击G1切换到室外场景。除此以外全部与第二关相同。

室外：



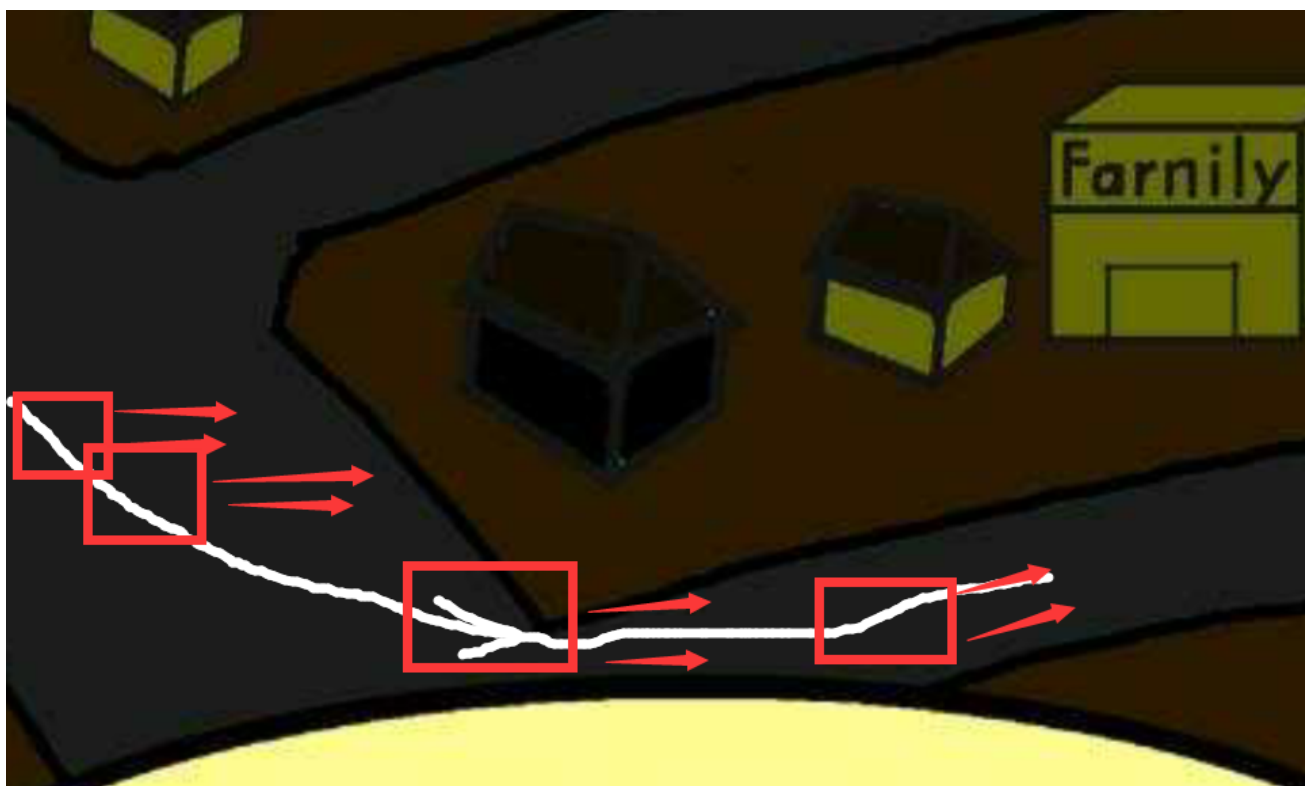
要有光



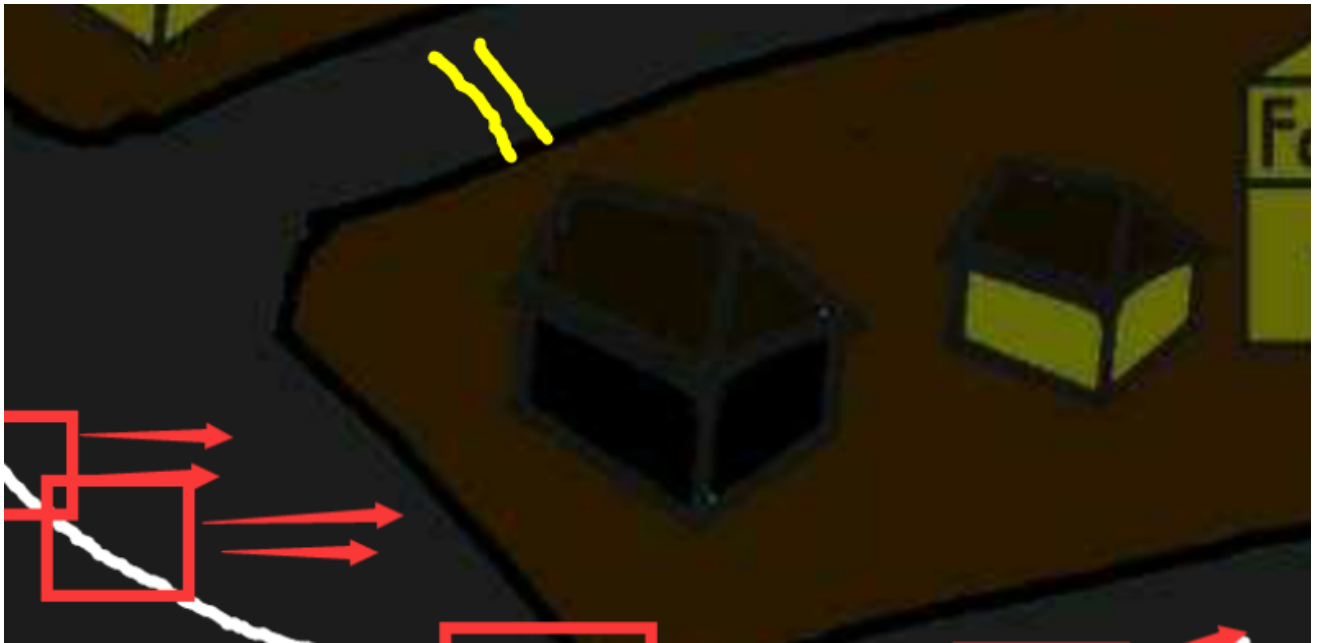


(我不知道这是不是最新的外景图?)

如果是这样的话,



红色矩形代表行驶的车, 白色是行驶的大致路线, 箭头代表车灯发出的光, 会在有一刻 (一段范围) 正好照亮房子。



标黄的位置原来放着一个路障，拖动它在合适的时间放在马路上，拦下车，（放在车行驶路径的前面可以让车停在那个位置，如果停下的位置正好属于可以照亮房子的范围，则判定成功）

需要的新素材：路障（标号O1），车（标号O2），以及车的灯光

不清楚unity是否能做出光照效果？

或者只能提供一个亮的版本的房子，当是在可以照亮范围里就切换到这个版本，（淡入淡出？）

房间号	道具序号	道具名称	是否修改	具体	触发条件	备注
	F3	椅子	否			
7	G1	门	是	点击切换到室外		
	G2	柜子	否			
5	E1	电视机	是	电视机里是没信号时雪花点的动画	无	
	E2	书橱	是		无	
	F2	书桌	否			