

细微逻辑：

房间 1：当摄像头扫描到玩家后，房间 2 的前两名敌人会移动到房间 1 的摄像头下（扫描到玩家的摄像头），到达位置后，原地扫描 5s，之后回到原有的路线。

房间 2, 3, 4, 5, 6：摄像头扫描到玩家后，所有房间的敌人速度变为原来的 1.3 倍，视野变为原来的 1.3 倍，15s 后回归原有的状态。

房间 3：

1. 展柜逻辑：展柜区域内有红光，当玩家进入展柜内直接回到房间入口处。
2. 激光检测逻辑：玩家碰到 3 次激光直接回到房间入口处。
3. 开关：玩家碰到开关后，房间 3 的所有机关失效 30s。

玩家回到原点的次数达到第四次时，直接游戏结束。