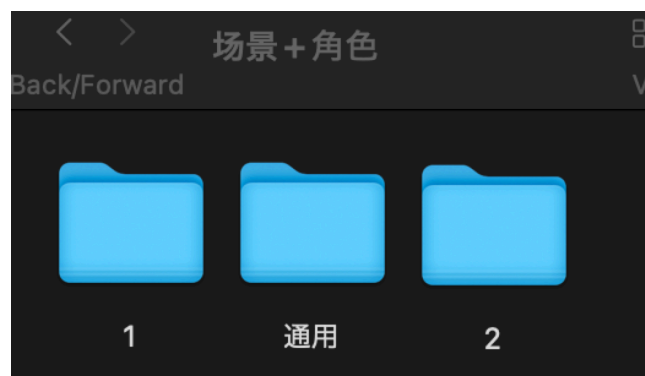


场景说明



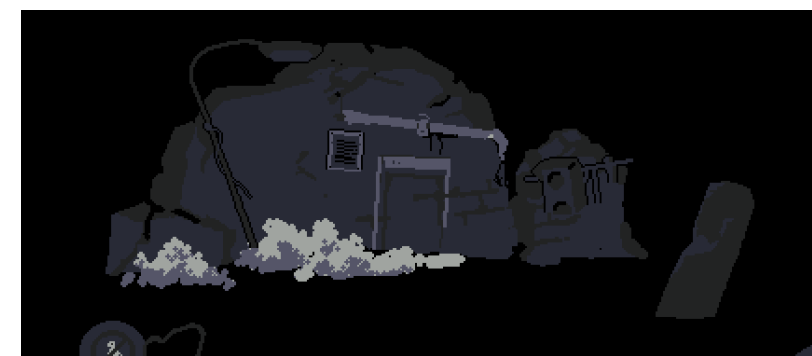
1是sample1的场景需要的物品，通用是可以到处放的物品，2是sample2的场景



出生点/sample1



sample2/和上面的脸涂鸦交互获得对话框的场景

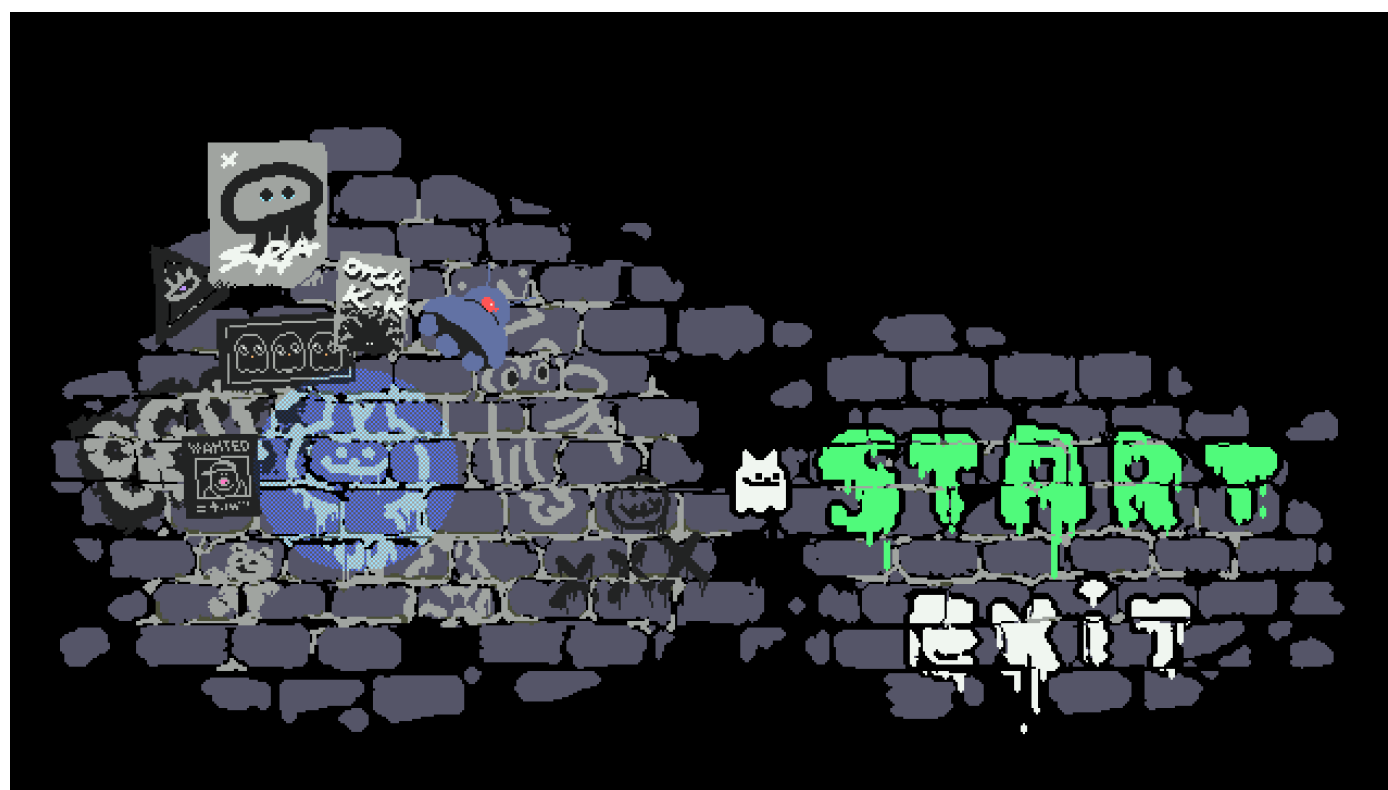


通用部分就可以随便摆

出生点 交互



跟箱子交互会出现一个小动画,
neko的尸体 (动画还没做)

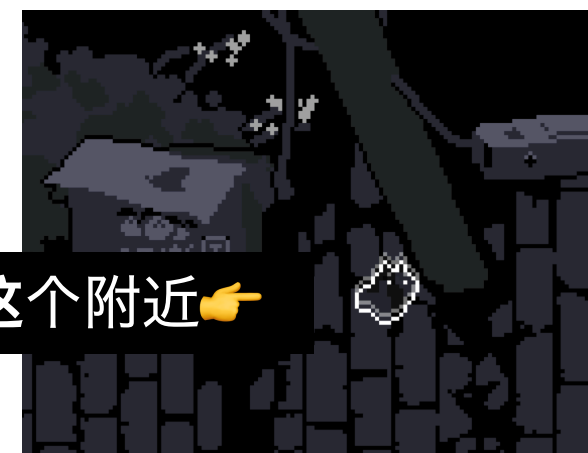


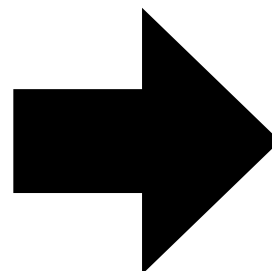
这个开场按start之后, 进入游戏
(最初打开会有一小段动画, 还没做), 然后进入几乎全黑的第一个场景里, 出现一个效果👉



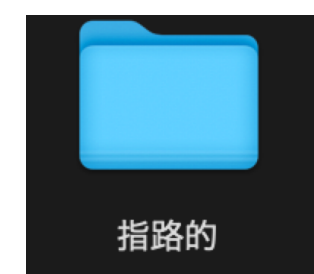
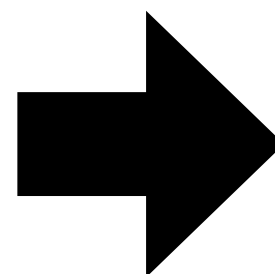
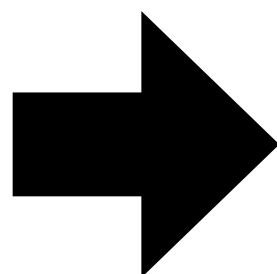
start后-第一次出现

在差不多这个附近👉





碰到柱子或者电箱这些物体就有交互按钮出现，按r（没确定）可以贴一个sticker上去，就完成了一部分场景的点亮

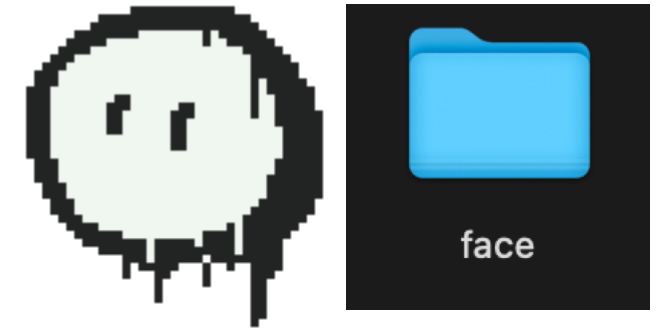


跟这个箱子交互，上面的这个涂鸦（指路的）会说nice job，再跟涂鸦交互一次，涂鸦会一直标识一个箭头



sample2 交互

有4个可交互对象，现在还只做出一个



主要是这个↑



点亮这个墙面之后就一直是这个状态（动画say1-21）



此时还没有对话框，所以用这个替代（loop）



交互的话会发生错误，表现为震动动画1-4（loop）

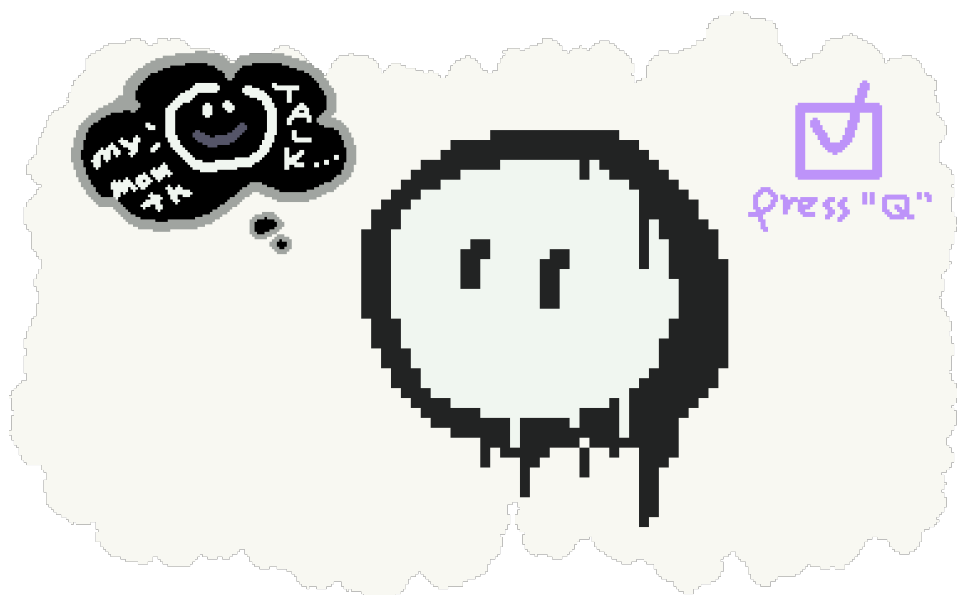


再交互一下，就从委屈到哭（cry的部分是loop）



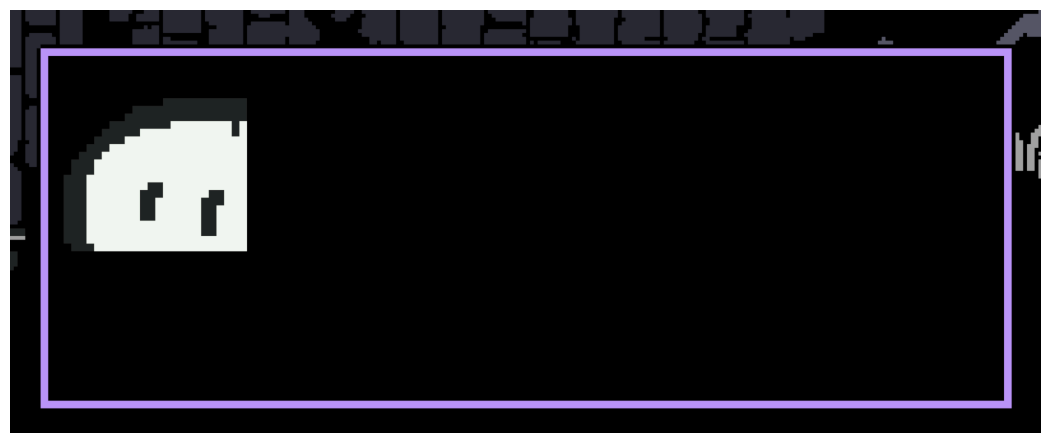
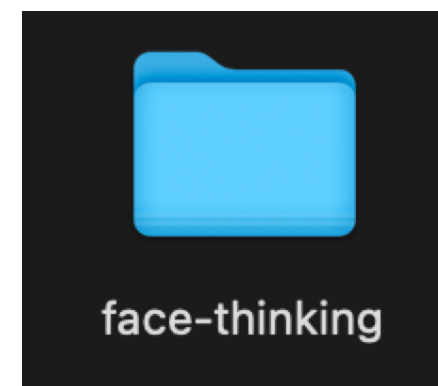
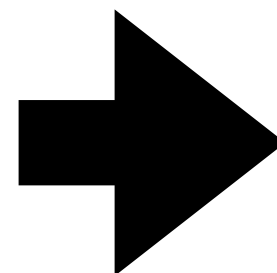
neko想了想，灵机一动，然后就可以进入涂鸦的环节——引导按q展开画板

这里想加个交互，左右键交错按很多下，然后猫从幽灵形态切换到喷漆猫形态



这个face是画板用的，比例大三倍

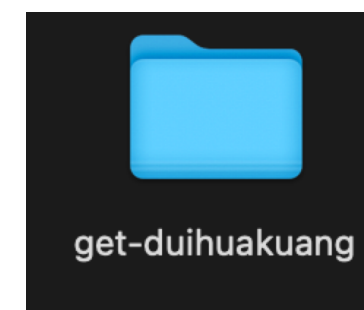
画板差不多这样，左上角的think播完就是loop



出现一个对话框

文本：

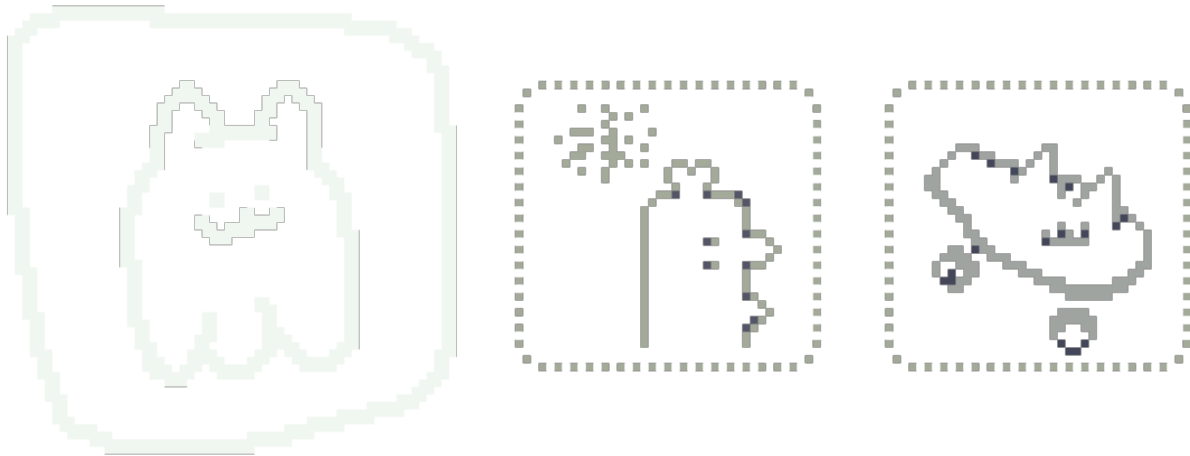
- 1.Ah la la Finally can speak
2.
3.
- 3.What! It turns out you can't speak yet
- 4.Then let me give you something good.



然后就有了对话框功能

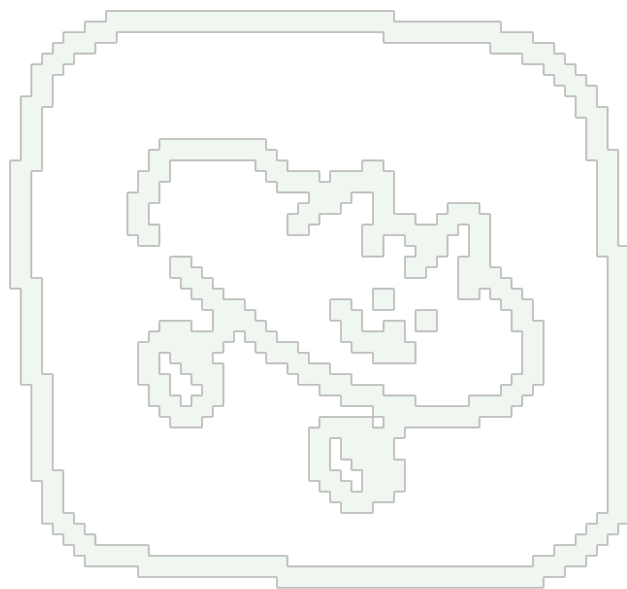
UI的修改

因为有的功能要按顺序获得了，所以改成一个按键切换使用



默认状态是幽灵猫，
在有了喷漆的时候出
现喷漆icon

滑板猫在第三个场景
(fox) 那获得



因为可以手动切换状
态，滑板猫就不是一
直在涂，可以停下