

Capitalist 大资本家

游戏概况

类型	策略、点击
平台	PC
原型	黄金矿工、点击英雄

项目情况

个人职责	核心玩法、程序、系统、数值、UI
团队人数	7 人
开发时间	2021.01.29-2021.01.31

核心玩法

通过钩爪抓取游走在传送带上的简历人，抓取即变为打工人，在固定工位上打工。

通过点击打工人可以加速产出，但每次点击消耗正常掉血量只能获得 0.9 倍的产出。

有三档工作模式，其中 965 正常产出，996 与 007 可以加速产出，但小人掉血更快。

小人分为传奇，史诗和普通三个等级有不同的血量和产出值



下载链接 <https://youxibd.com/v2/gamejam/ggj2021/works/1041>

Popice 碎碎冰

游戏概况

类型 打砖块

平台 PC、网页

原型 打砖块

项目情况

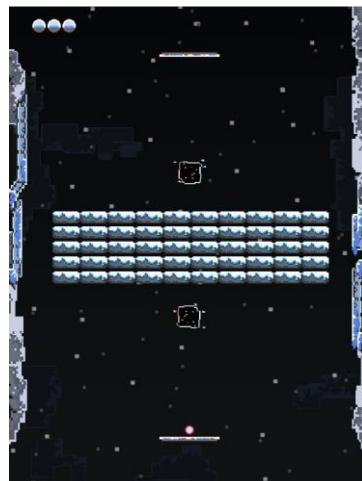
个人职责 策划、核心玩法、程序、动效

团队人数 5 人

开发时间 2020 年秋季

核心玩法

在经典打砖块的基础上增添了另外一块同步移动的板块，并添加黑洞元素使球可以通过黑洞随机穿梭到对面。使用过的黑洞会渐变消失出现在别的位置。击破所有砖块获得胜利。



游玩链接 <https://c11popice.github.io/>

视频链接 <https://www.bilibili.com/video/BV1dZ4y1w7zL/>

Aqua 水

游戏概况

类型 严肃游戏

平台 PC

原型 转水管、收集

项目情况

个人职责 策划、核心玩法、程序

团队人数 5 人

开发时间 2020 年秋季

核心玩法

由转水管游戏开局获取水资源，花费时间越多，本轮生成水资源越少。然后复活在一个小场景中，需要在场景中快速收集水资源并完成当天用水任务。之后进入循环直到因为水不够死亡。水在一定时间内没收集会变成污水，使用或引用污水会掉血。通过收集和使用的方​​式告诉玩家水在日常生活的重要性

视频链接: <https://www.bilibili.com/video/BV1vb4y1Q7HB/>

Reliclantis 遗迹兰蒂斯

游戏概况

类型	塔防游戏
平台	PC
原型	王国保卫战

项目情况

个人职责	策划、程序
团队人数	9 人
开发时间	2021 年春季

核心玩法

你的魔法岛屿正在被奇形怪状的未来科技产物进攻，放置防御塔来抵御他们。你有三种防御塔：单体塔、AOE 塔、嘲讽塔。击败敌人赢得回合或杀死精英怪可以掉落升级道具。有 5 种元素升级和 5 种属性升级可以搭配使用，快来守护你的遗迹吧。

视频链接: <https://www.bilibili.com/video/BV1iX4y1G7h1/>

Roller Coaster Project 过山车模拟项目

项目概况

使用 C++ 语言及 OpenGL 的 API 利用代码实现场景渲染以及构建对象的移动及模拟。运用 catmull curve 算法和矩阵计算实现轨道拐弯，回旋。通过三维矩阵运算实现物体的移动旋转。

项目视频

https://www.youtube.com/watch?v=z_LnfakZelc

Motion Capture Lab 《动作捕捉模拟项目》

项目概况

利用动作捕捉的数据与骨骼模型结合在自行设计的场景中打太极。

项目视频

<https://www.youtube.com/watch?v=j0g5BxXgsoc>

Ray Tracing Project 《光线追踪模拟项目》

项目概况

针对镜面和发光模型进行三次 recursive 的光线追踪，根据镜面的反射和折射分别追踪光线路径。并自主设计两个场景，分别为 a.ray 和 b.ray。

项目代码下载链接

<https://github.com/AlvinJla/CMPSC458-Project-3-Ray-Tracing>