

MyTouhou 游戏介绍

0.制作背景

本作品(MyTouhou)为北京大学信息科学学院2021级在校学生御庭千绫等在程序设计实习课的大作业，采用QT进行制作。

MyTouhou是一款STG(shooting game)。在游戏中，玩家需要操纵己方角色躲避敌方的射击，击破敌方并获取掉落资源。

原作东方Project（日语：東方プロジェクト・とうほうぷろじェくと，英语：Touhou Project，Project Shrine Maiden）由上海爱丽丝幻乐团（ZUN）制作。

游戏制作所用资源文件可见附带的res文件夹，均来自互联网，仅作学习交流使用，不涉及任何商业用途，若有侵权请联系本文末的联系方式，敬表感谢。

游戏窗口大小为1920*1440，考虑到兼容性问题，请使用较大的显示屏以获得更好体验。

1.问候

感谢大家能够游玩本作品。由上所述，本作品为学生的QT课程实践大作业，主要模仿了著名的东方project系列。作者团队尽力还原了原作的部分特性，并加入了部分创新要素。由于水平有限，部分细节处理不够到位，由此带来的对游戏体验的不变敬请谅解。我们将持续提高技术力，争取在未来创造出更好的作品。希望您能在此次游玩中感受到乐趣！

2.游戏设定

游戏主要记述了主角博麗靈夢（Hakurei Reimu）和霧雨魔理沙（Kirisame Marisa）击败妖怪，解决异变的故事。

但由于技术力有限，去除了对话和剧情等内容

3.游戏操作

先选择关卡难度，不同难度的敌人强度有所差别，EASY<NORMAL<HARD<LUNATIC。

再选择使用角色，两位自机各有特色，详见游戏内说明。