

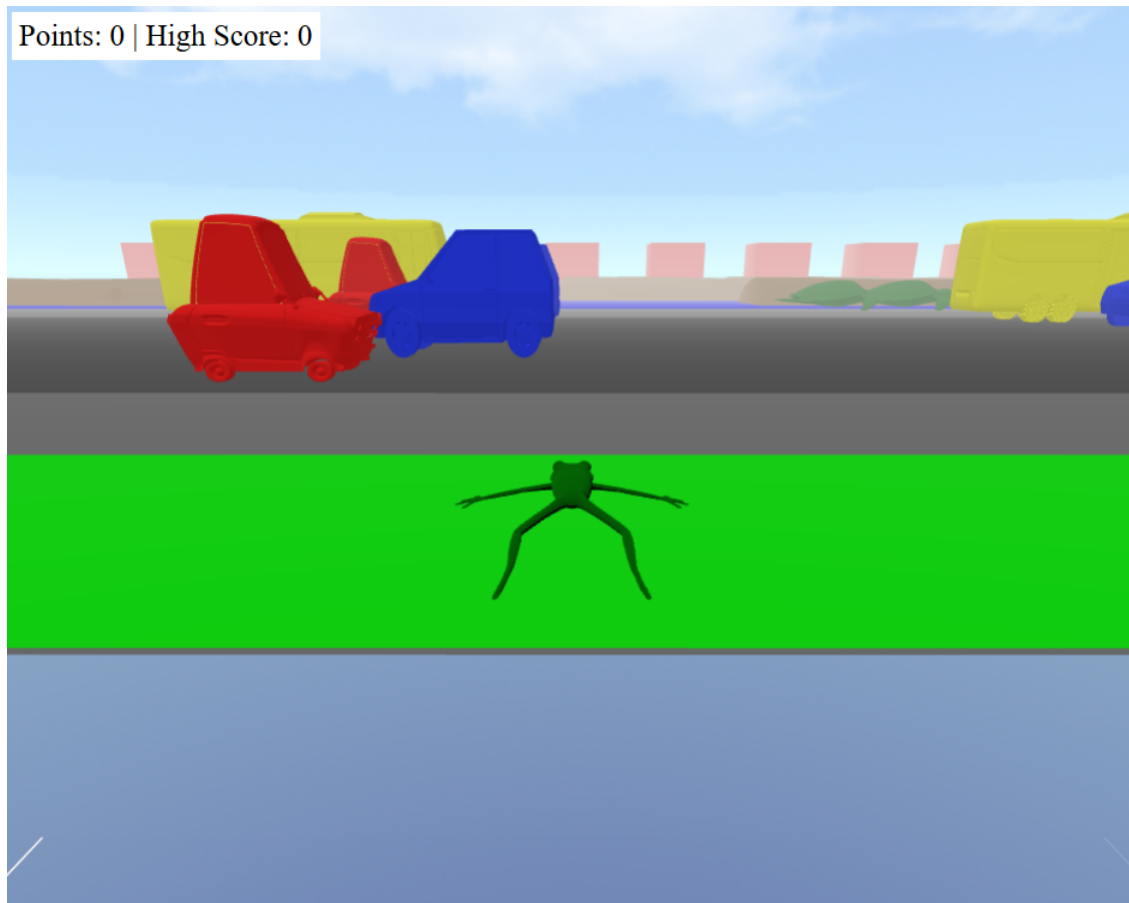
Tölvugrafík verkefni 3

Akg19, Brj46

nóvember 2024



HÁSKÓLI ÍSLANDS



<https://grafik.benjaminni.is/verkefni3/intro>

Frogger3D

THREE.JS

Við útfærðum leikinn með threejs þar sem það var nýtt og auðveldara að gera "betri"leik eins og t.d. að bæta við models eins og skemmtilegi froskurinn og allt hitt.

Leikreglur:

Þú ert að reyna safna stigum og reynir að ná sem flestum stigum sem eru geymd í "high score".

Þú færð 10 stig til að fara einn áfram, 100 stig fyrir að komast á endann og 100 stig fyrir að ná fiðrildinu,

Stýringar: Þú hreyfir þig með WASD og notar örvatakkana til þess að hreyfa myndavélina, það var ákveðið að nota örvatakkana í stað þess að nota músina þar sem það var óþolandi að nota músina á fartölvunni til að horfa um. Ef þú heldur inni "p"þá pásast bakgrunns tónlistin það er vegna skorts á tíma, ef þú ýtir á "q"þá hættiru í leiknum (ferð aftur á introið)

Bílar: Frekar einfalt ef bíll keyrir a þig deyrðu.

Skjaldbökur: Passaðu þig á þeim þær detta af og til niður.

Drumbar/Rekaviður: Einfaldir og góðir ef þú hoppar á þá færa þeir þig með þeim.

Rauðir kassar: Til að gera hluti aðeins erfiðari ekki snerta þá því þá deyrðu (átti upprunulega að vera snákar en það var vesen með modelið)

Fiðrildið: Það birtist í 6 sekúndur á endastöð og þar sem ekki eru rauðu kassarnir.

Njóttu þess að spila! High scorið er 1570 eins og er