

Contribution

3180101995 Haohan JIANG (River75731)

- 游戏策划（剧情、关卡、机制），游戏概念设计，谜题实体化
- 场景搭建：
 - 1. Room1、2、3（50%）
 - 2. Room4、5、7、11（100%）
 - 3. Room6（40%）
 - 4. 彩蛋关卡（台球厅）（100%）
 - 5. Room12（90%）
- Room1-7、11、12关卡蓝图
- 一些小素材（终点文字及收集品英文、超市小票、三个部分logo、按钮图案等）
- 所有地图BGM，开始菜单BGM
- Room7关卡音乐制作

3180103009 Tianyun ZHONG (Kizuna-All)

主要技术实现：

- 抽象交互类实现
- 轮廓勾边实现
- 冷色火焰粒子特效、粒子雾特效实现
- Room9-变重力平台动作隧道实现
- Room10-乱重力曲面避让隧道实现
- 华容道（数字游戏）逻辑设计
- 大华容道（Room6控制台）逻辑设计
- 3D-Capture传送门（监控、传送、镜面）实现
- 后处理特效（黑白灰度化）实现
- 任意长度密码锁实现
- 项目导出技术

关卡场景搭建&关卡蓝图逻辑：

- Room8
- Room9
- Room10

其他工作：

- 部分PNG-Texture制作（数字纹理、字母纹理、透明数字/字母纹理等）
- 部分本地化文本翻译与绑定

3180105261 Ningyuan YOU (SilverNebula)

- 主要负责游戏内UI及全局变量管理，主要包括：
 - 开始和暂停菜单UI及对应功能；
 - 存读档功能；
 - 全局音效音量设置功能，部分音效素材收集，音频素材检查和测试；

- 游戏内HUD面板;
- 成就、语言、画质等全局设置的管理;
- 此外协助了部分光照调试和游戏流程测试工作

3180105438 Qingyi HE (FlazeNaive)

- mesh和texture素材收集;
- room1, 2, 3, 6, 7场景搭建;
- 大部分texture (自发光, 木块华容道, room6, 7地板, Room6&12平面图、Room4地图等) ;
- room1, 2, 3场景谜题搭建+更改;

All contributors

谜题草案设计