

1. 將要用的地圖命名為“Map.txt”然後放到“\Assets\Maze Builder”資料夾下。
2. 各部分貼圖的命名規則：
地板：Floor_1~9
天花板：Ceiling_1~9
牆壁：Wall_1~9
圖檔副檔名不限制。圖檔需要放在“\Assets\Resources” 資料夾下。
3. 如果要在自己的程式中使用迷宮模型產生器，要先將 Assets 資料夾的資料全複製過去(怕資料會出問題的話建議先備份)，然後再將“\Assets\Maze Builder\Prefab”中的“ Maze Builder”物件拉進場景中就能用了。
4. 在目前的版本中，由於模型的部分出了點問題，所以先以調整縮放過的 Cube 替代模型。但是這會導致在轉角部分因為模型重疊而出現的破圖，等之後模型搞定後會在放新的版本上來。