

遊戲程式設計作業一

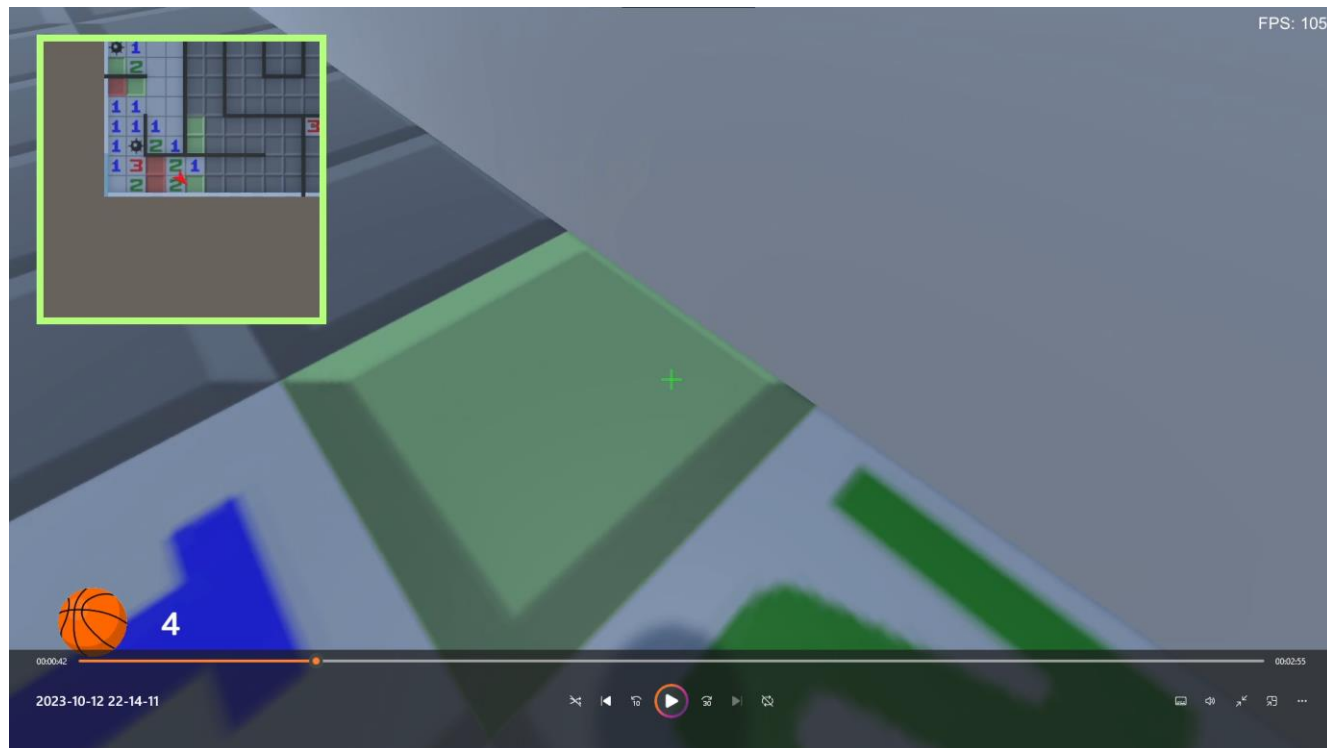
111062632

曾靖驊

- 遊戲試玩影片網址:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=vgwWzJMt90M>
- 執行檔位於./Build/ 資料夾

迷宮+踩地雷

- 結合傳統的迷宮以及踩地雷的遊戲

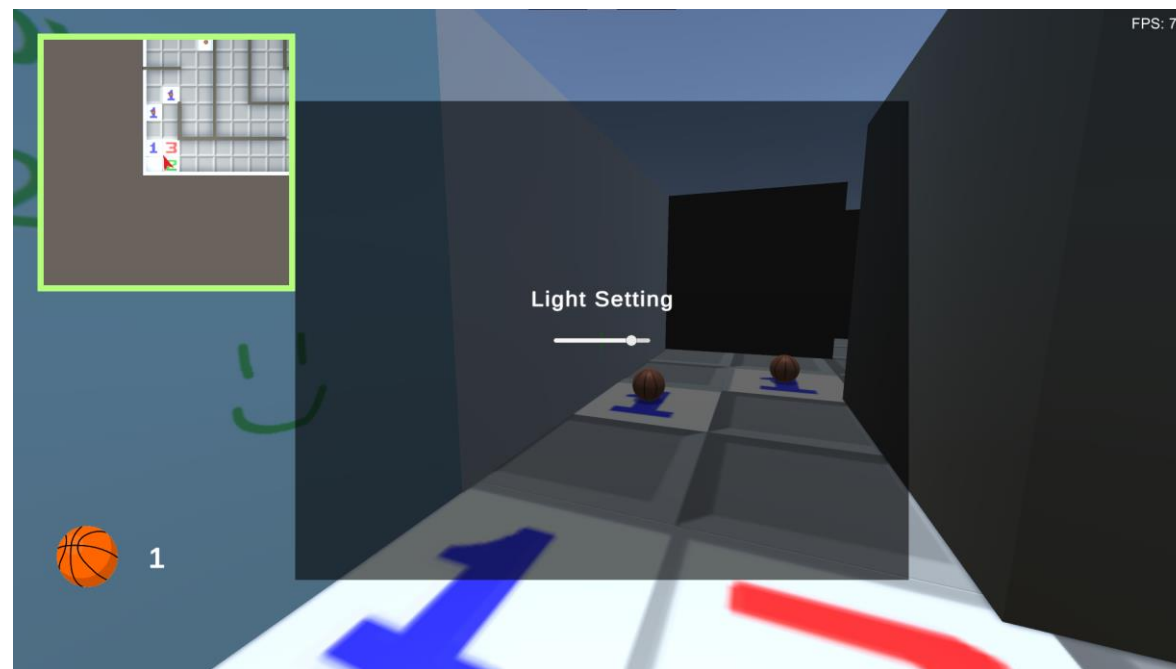
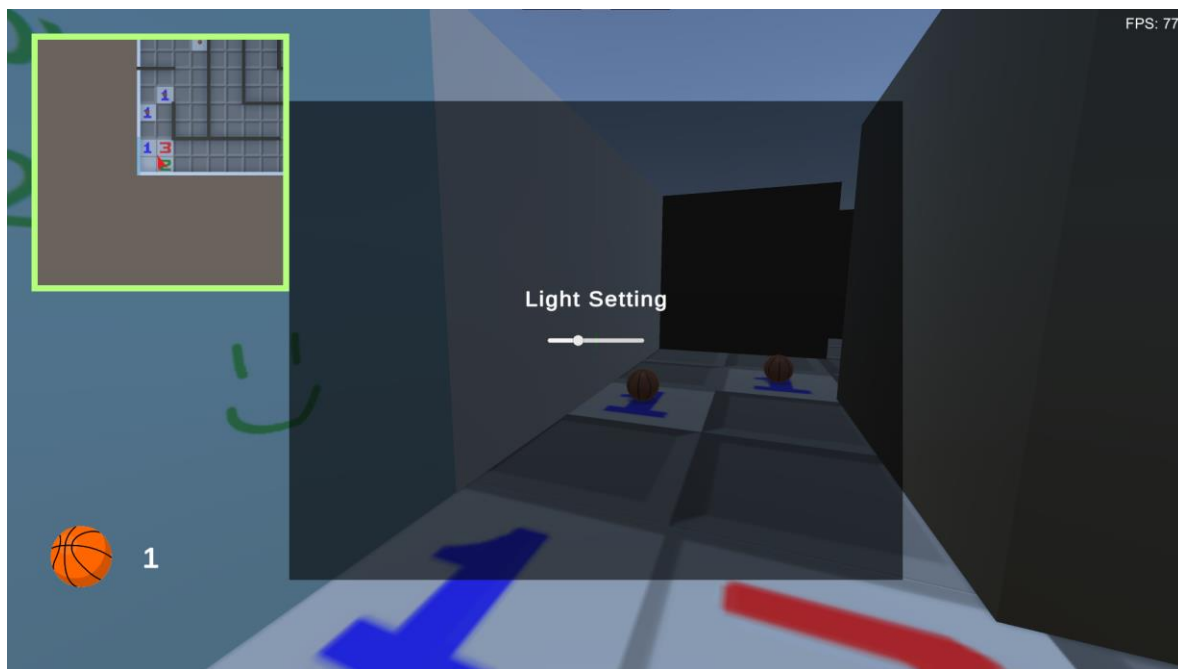


操作方式

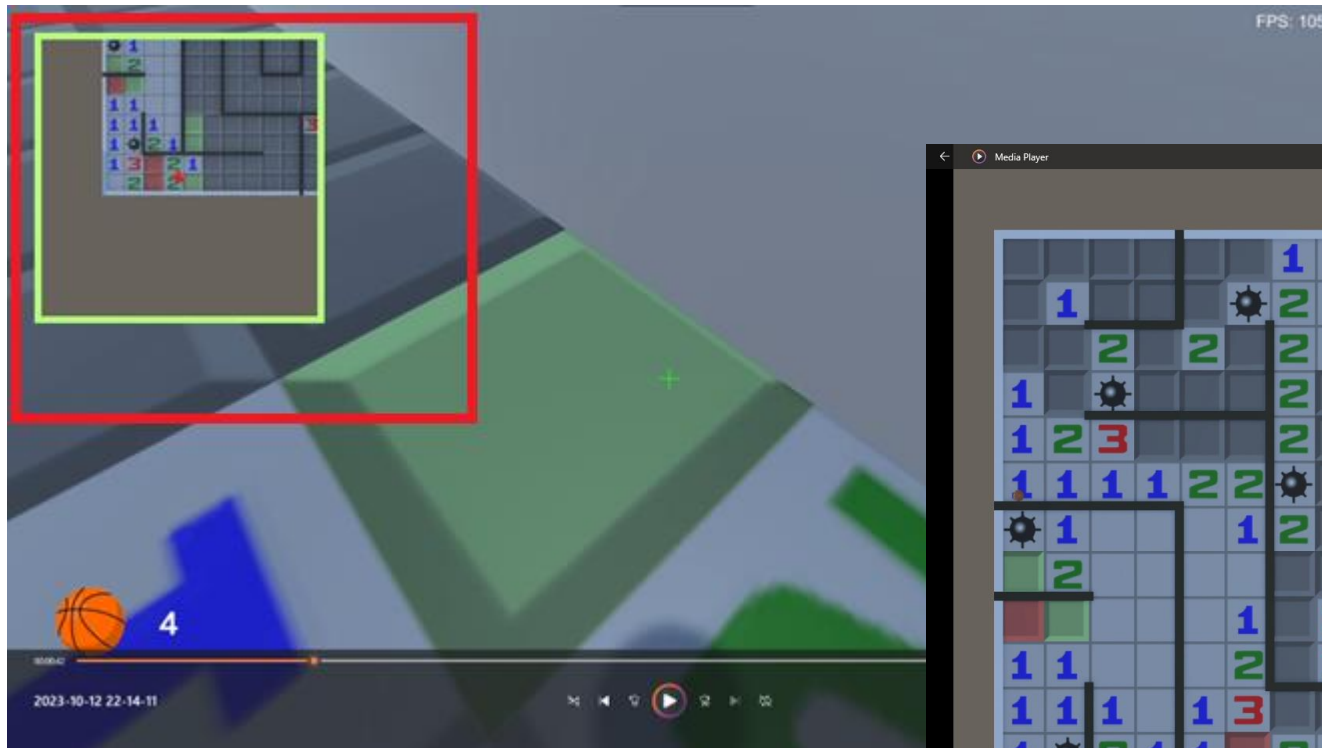
- W、A、S、D、Space: 玩家移動+跳躍
- Esc: 暫停、動態調整亮度
- M: 展開小地圖，並可以用左鍵右鍵標記地磚
- 籃球: 左鍵可往前投擲代替踩雷，可回收，碰到地雷會消失。

可以動態調整光源亮度

- 按下ESC後可調整



小地圖

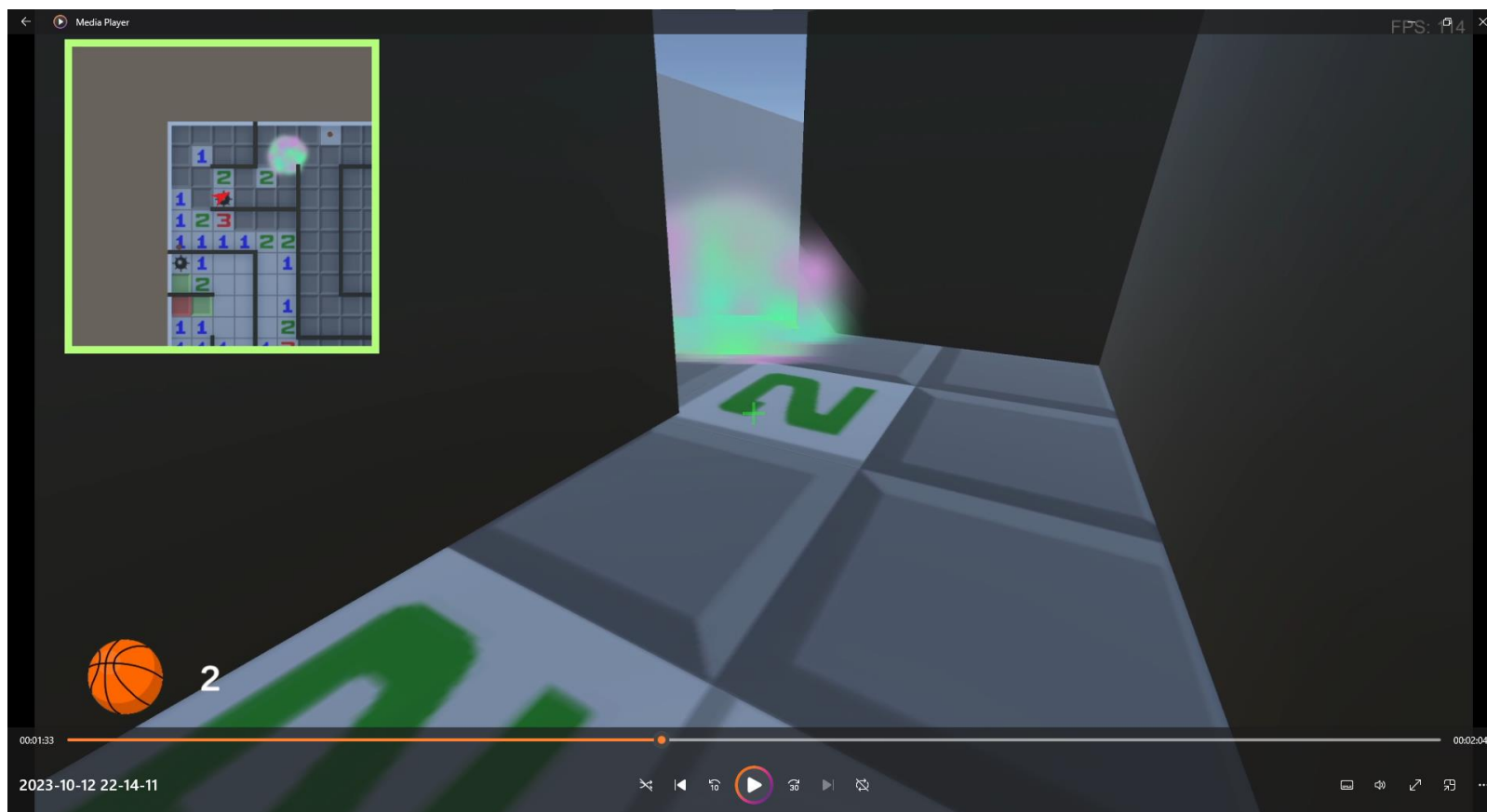


按下M後展開小地圖



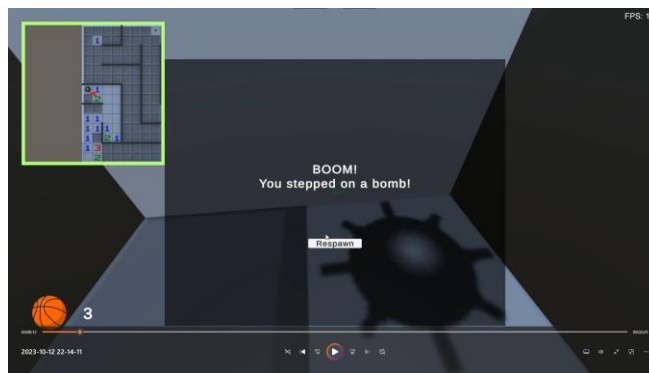
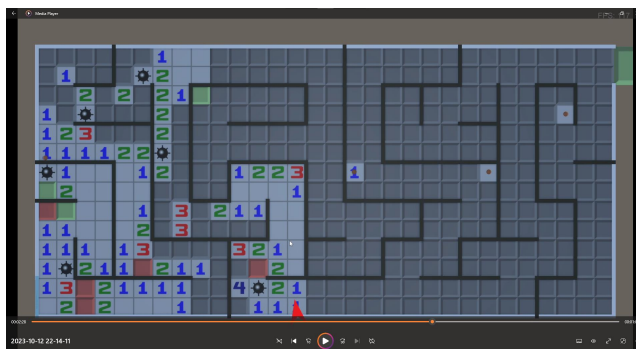
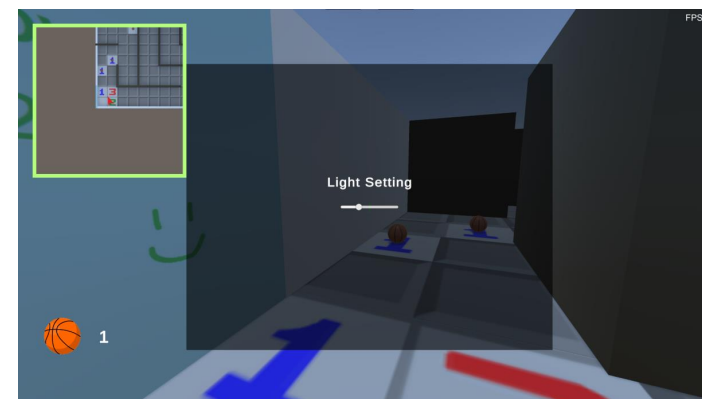
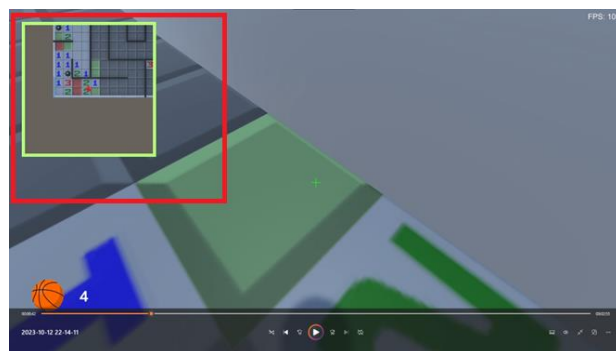
陷阱

- 使用籃球觸發的地雷

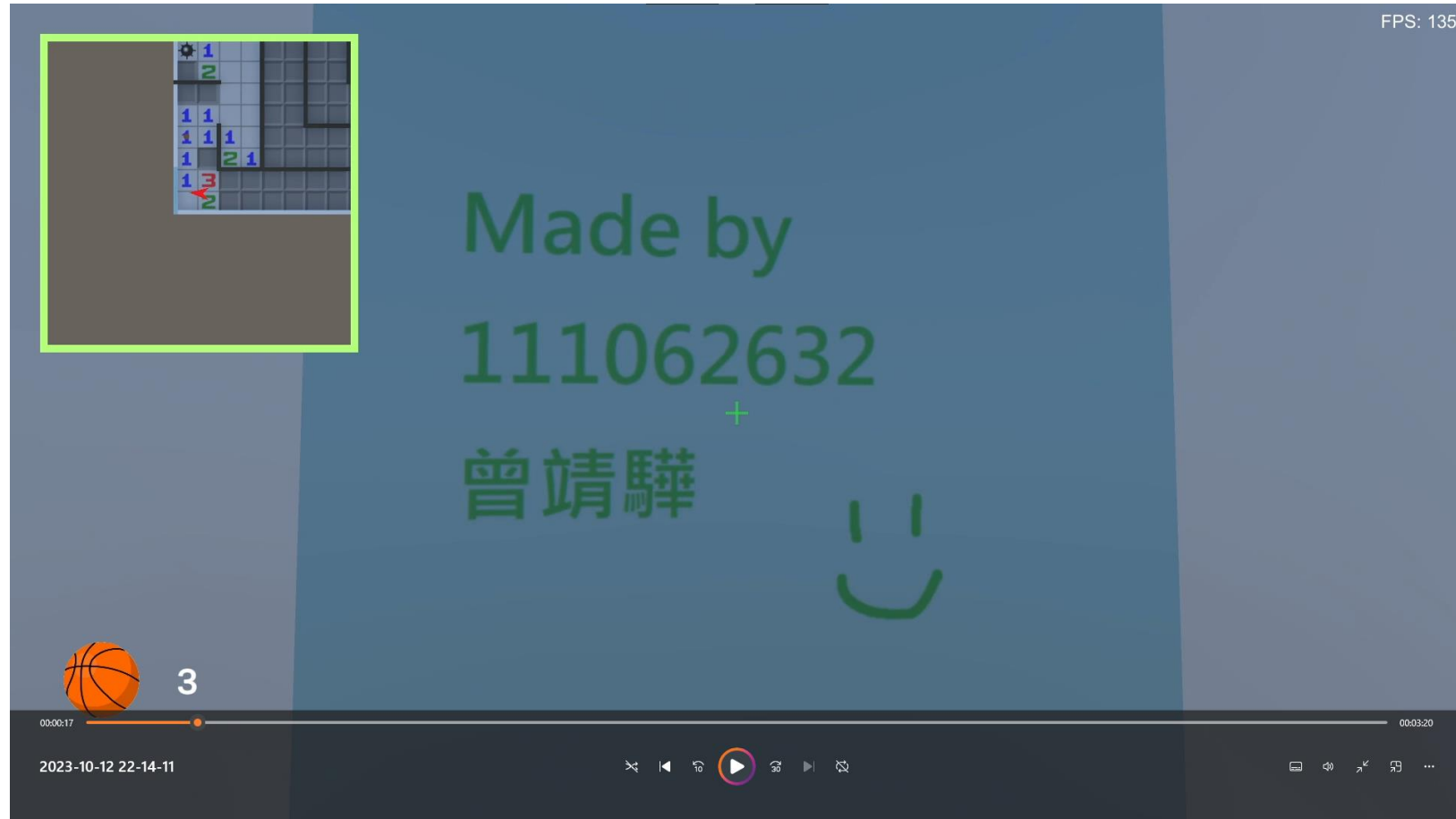


UGUI

- 小地圖、左下角籃球剩餘數量提示、過關畫面、踩到地雷、Esc

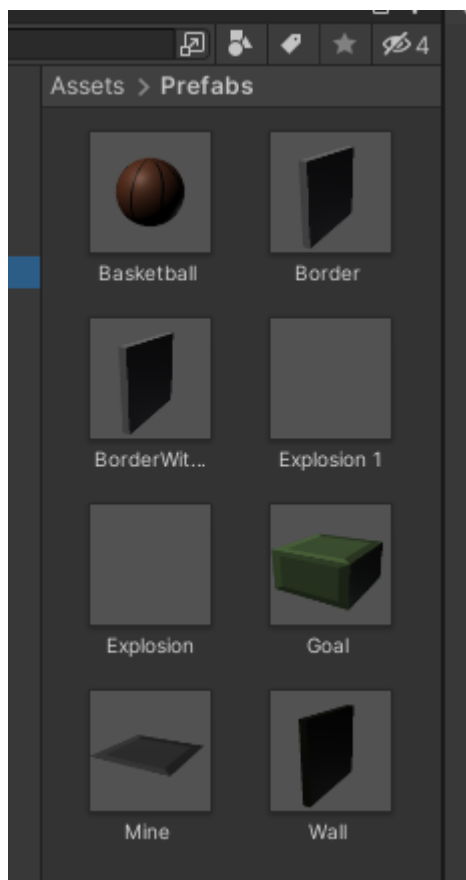


Texture學號姓名



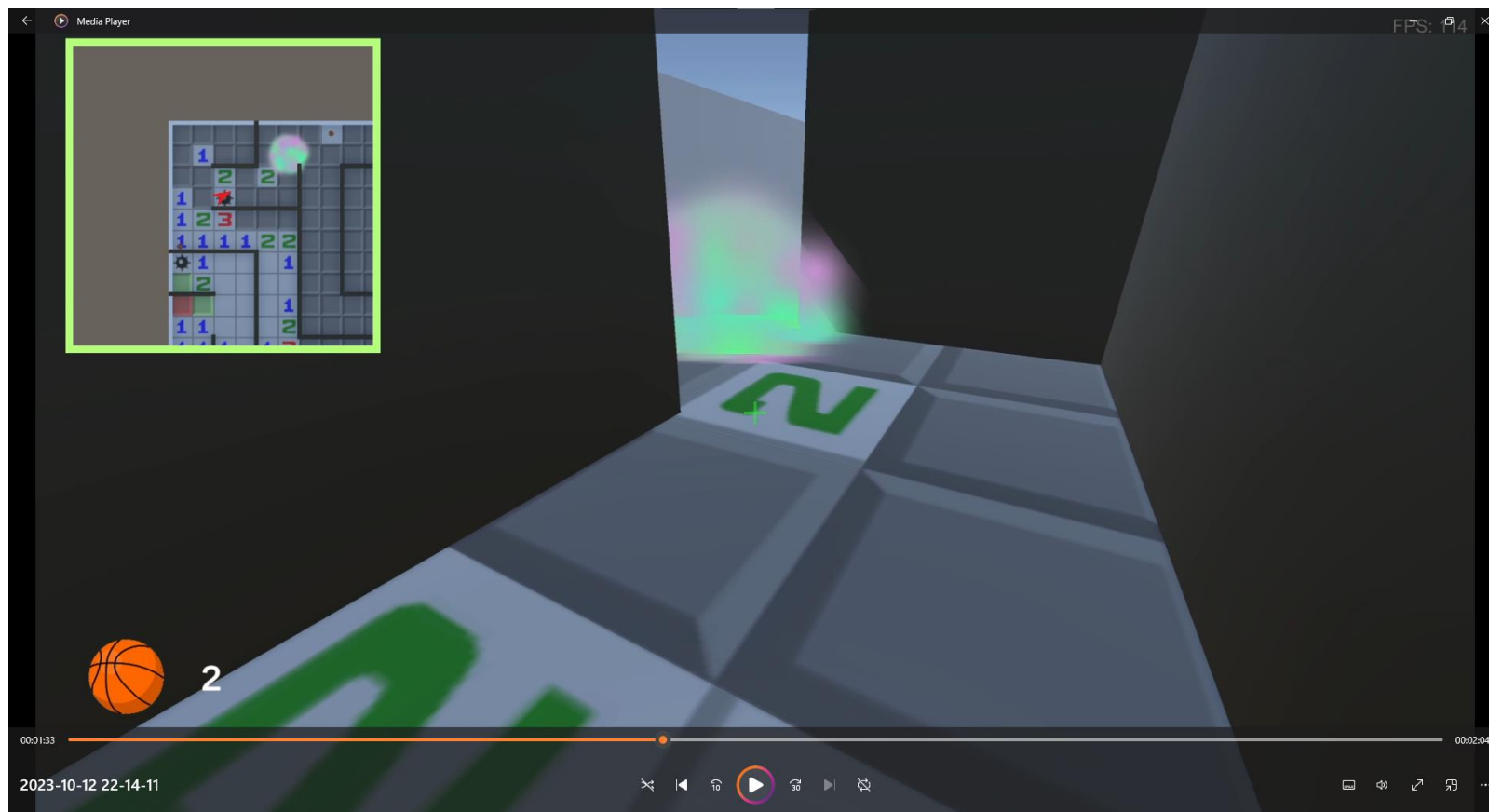
Prefab動態生成

- 迷宮牆壁、地雷、爆炸特效均為prefab產生



使用粒子特效

- 地雷的爆炸效果



美感與遊戲性

- 美術方面沒有太多著墨，都是基本平滑的素材
- 遊戲同時結合迷宮+地雷，踩地雷的同時也被迷宮牆壁限制方向。由於踩地雷本身就很難了，所以提供籃球給玩家觸發地雷，在地雷提示不足的情況下可以代替玩家探路。