

使用 unity 3D 開發，適用於 android 系統的手機遊戲。

運用陀螺儀控制白球移動，使其從起點移動到終點來突破關卡的遊戲。分為單人闖關和雙人對戰兩種模式。

Back

Enter your name : No Name

Stage 1 : Challenge



Back

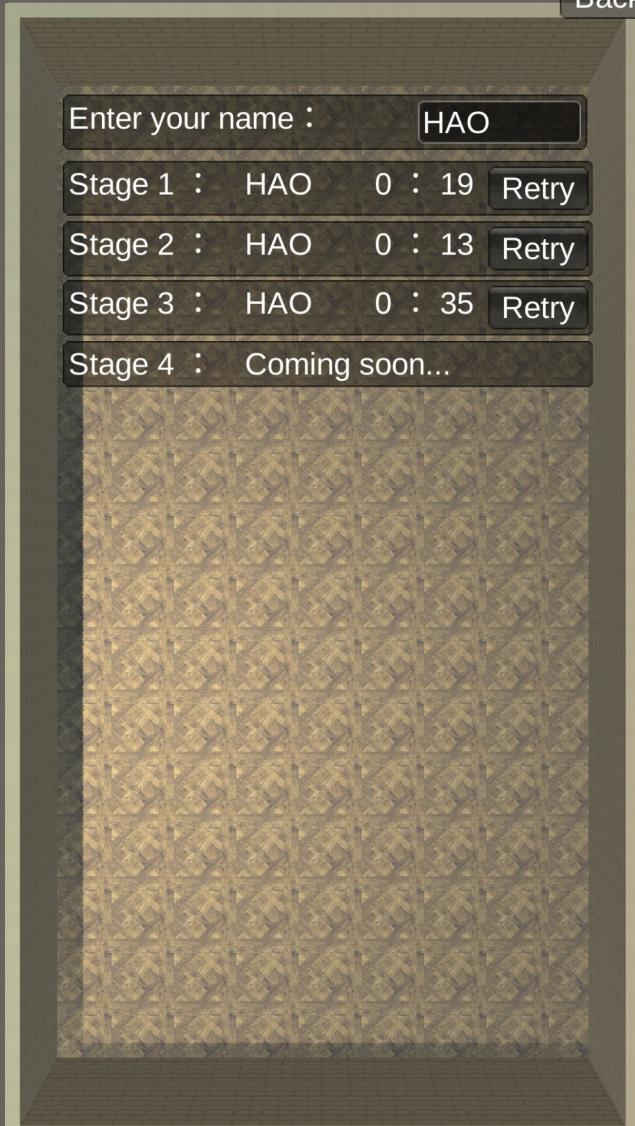
Enter your name : HAO

Stage 1 : HAO 0 : 19 Retry

Stage 2 : HAO 0 : 13 Retry

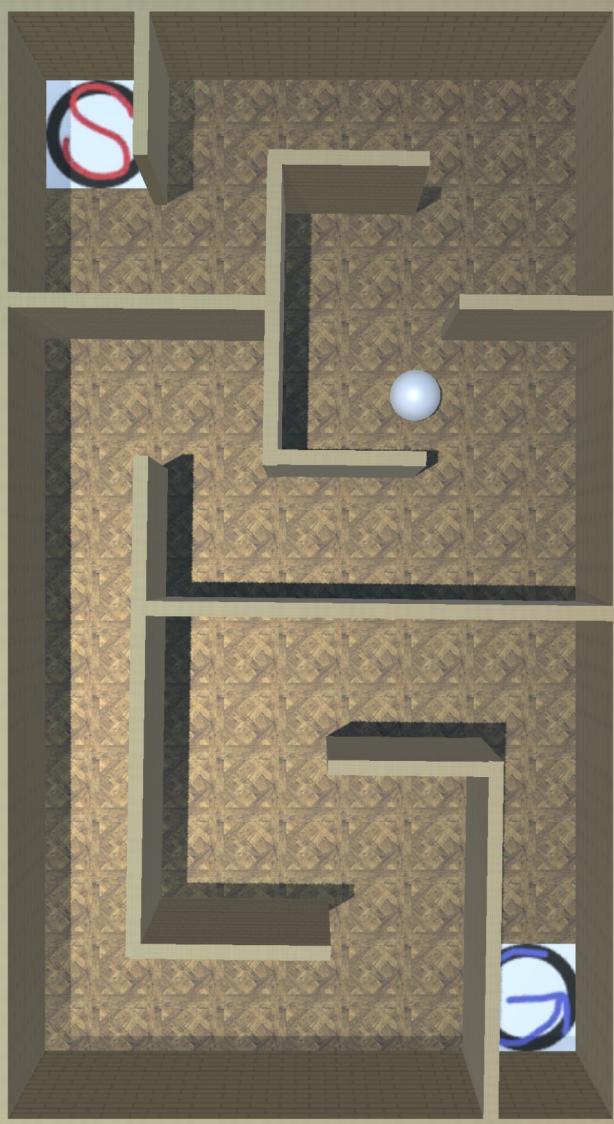
Stage 3 : HAO 0 : 35 Retry

Stage 4 : Coming soon...

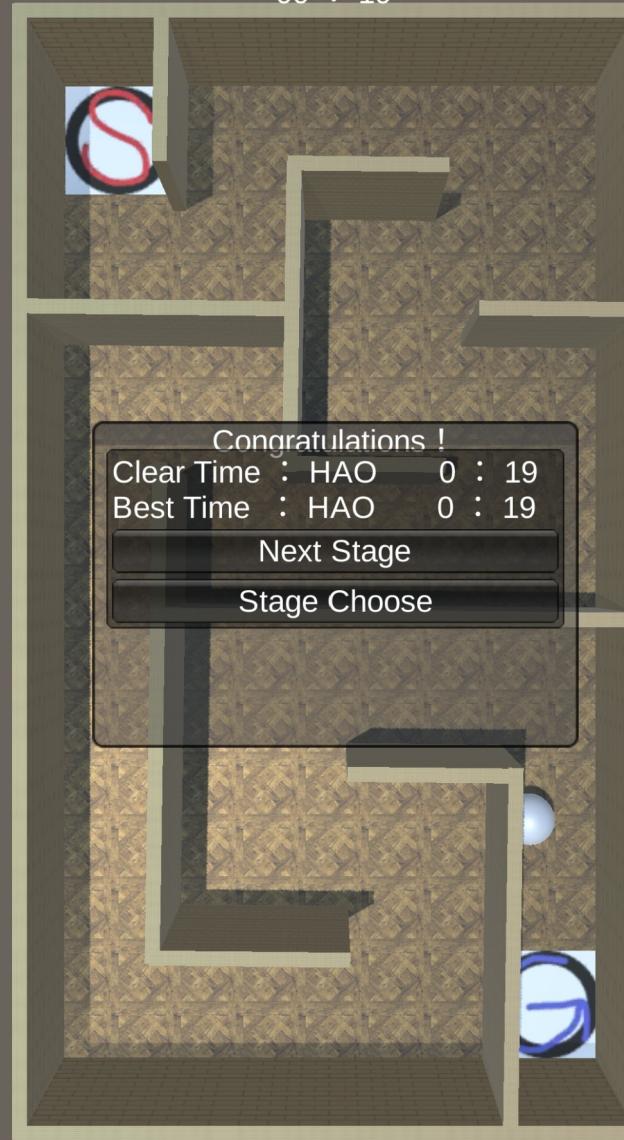


選擇單人闖關模式，會先進入選關畫面，可輸入玩家的名字，且會顯示已破關的關卡的最佳記錄。

00 : 08



00 : 19

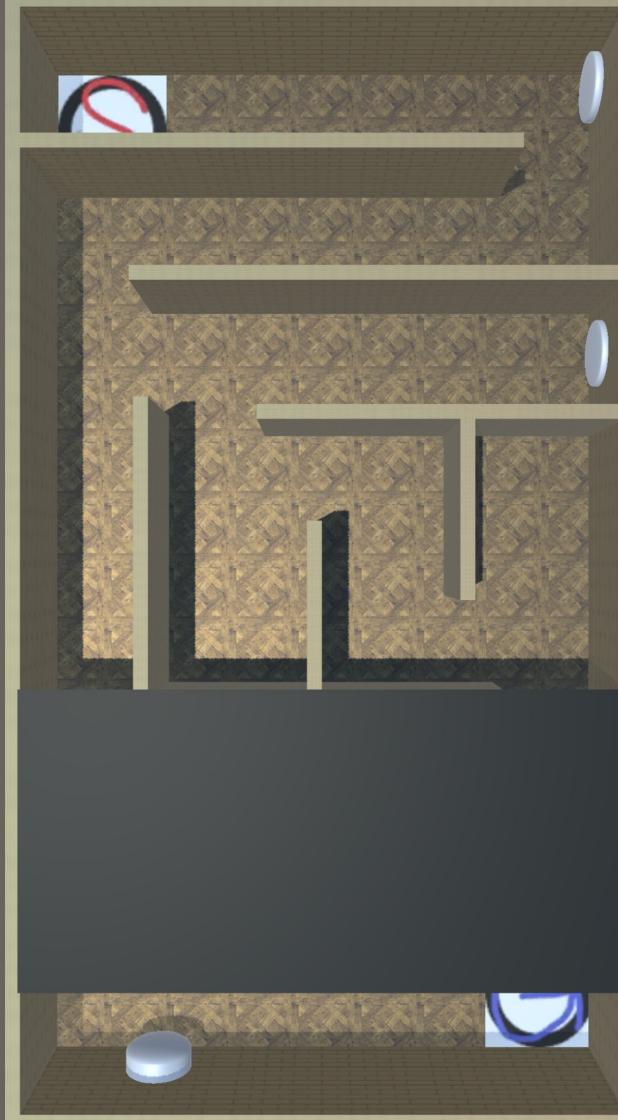


單人闖關模式的破關目標就是將一開始出現在起點（ S ）的白球，運用陀螺儀使其移動至終點（ G ），過關後會顯示過關時間和此關卡的最佳破關記錄，並讓玩家選擇要繼續下一關還是回到先前的關卡選擇畫面。

00 : 24



00 : 31



關卡中也有一些特殊機關，像是碰到後就會強制將白球移動到相對應位置的跳躍板、或是需要讓白球碰觸對應的按鈕才能解除畫面遮蔽物等裝置來增加遊戲的趣味和難易度。



Back

Set walls, start point and goal point
for your map.

The number which you can set walls : 8



一開始，玩家需要先設計自己的迷宮，在 6×6 的格子中設置起點、終點和牆壁的位置，可設置牆壁的數量上限為20道。

Back

Set walls, start point and goal point
for your map.

The number which you can set walls : 2



OK

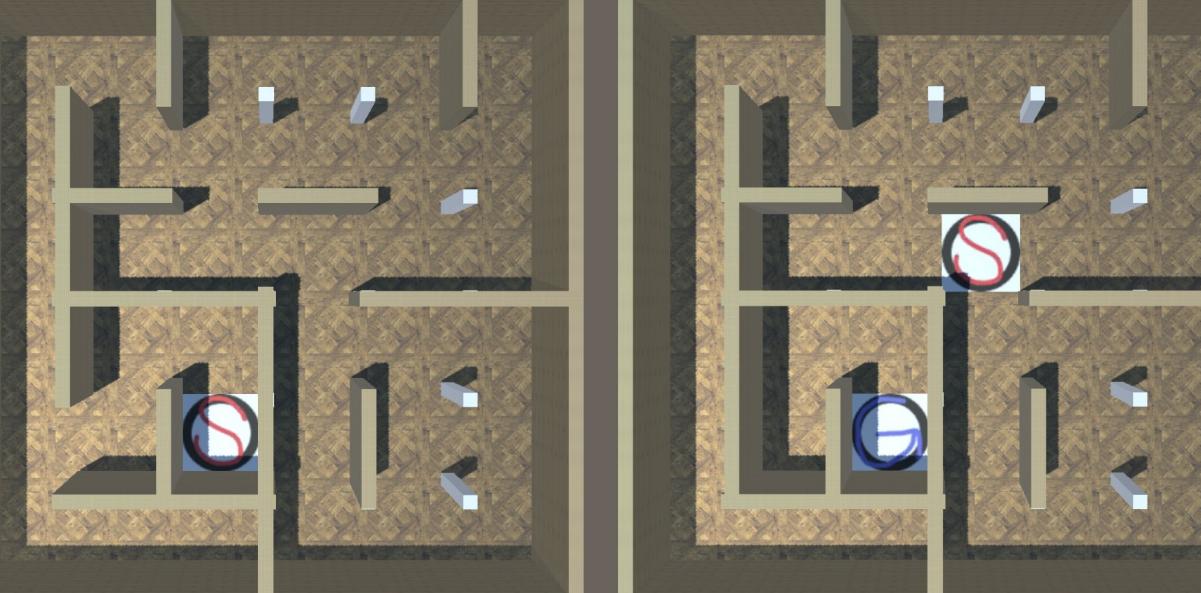
GoalPoint isn't setting.



Back

Set walls, start point and goal point
for your map.

The number which you can set walls : 1



OK

Maze is invalid.



玩家設置的迷宮必須成立才能進行對戰，所以設置完成後會先進行檢查，如有起點或終點沒有設置的情況、或是牆壁設置位置會造成起點無法到達終點的情況，就會顯示錯誤提示訊息。

Back

LAN Host(H)

LAN Client(C)

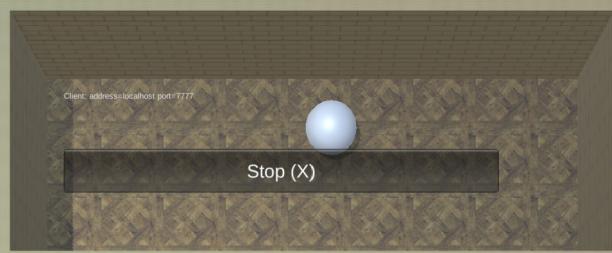
localhost

LAN Server Only(S)

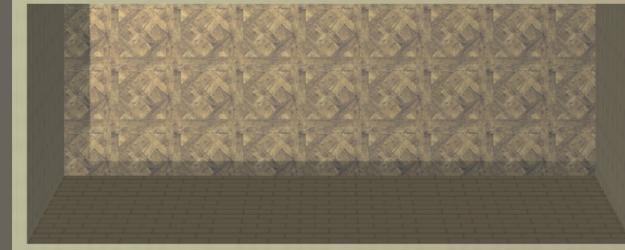
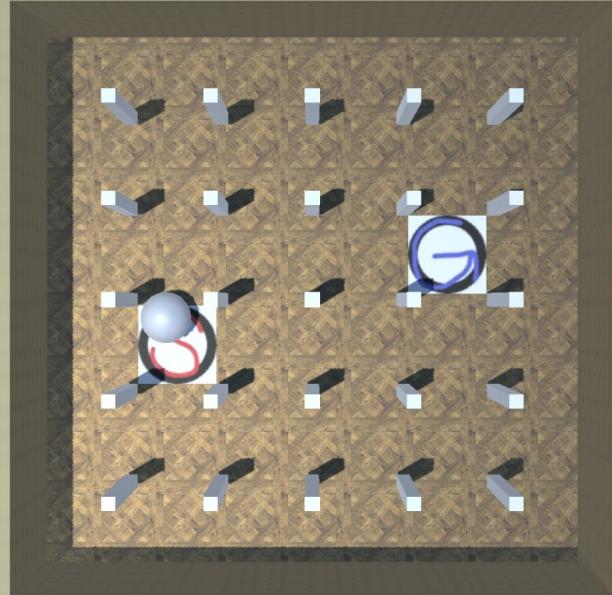
Enable Match Maker (M)

連線方式的設計是直接使用 unity 內建的 unet 方法。

00 : 02



00 : 07



雙方進行連線後，就會讀取到對方所設計的迷宮的資料並顯示在畫面上，不過只會看見起點和終點的位置，對方設計的牆壁位置是隱形的，玩家只能想辦法猜出對方設置的牆壁位置在哪來設法使白球比對方還快移動到終點。