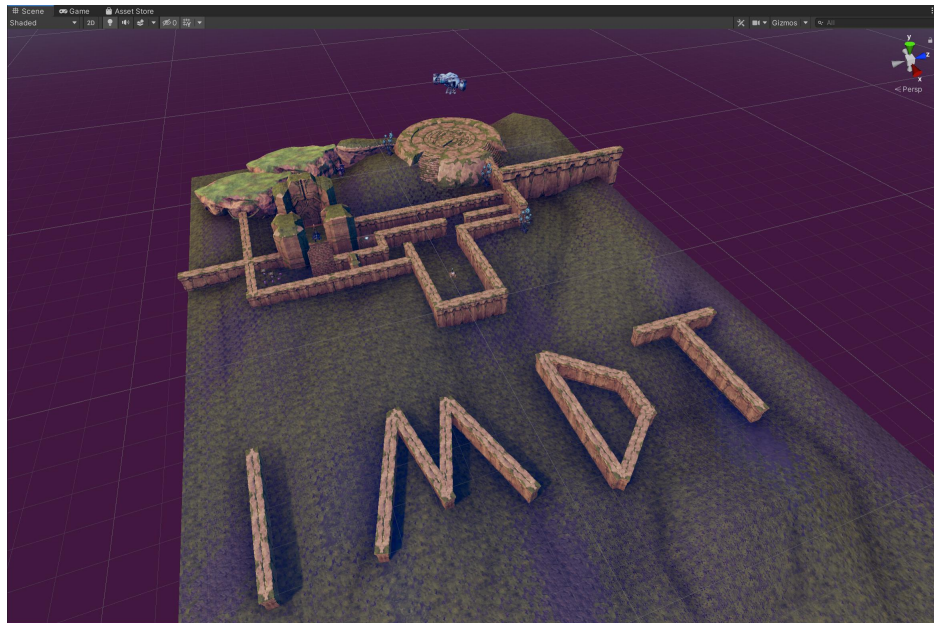


本次作业 A 类、B 类都做了。A 类耗时比较长，也算是练手了，感觉在这个游戏里放载具有点生硬，就没有加汽车。把最终的那个飞船算作游戏里的载具元素吧 hhh。

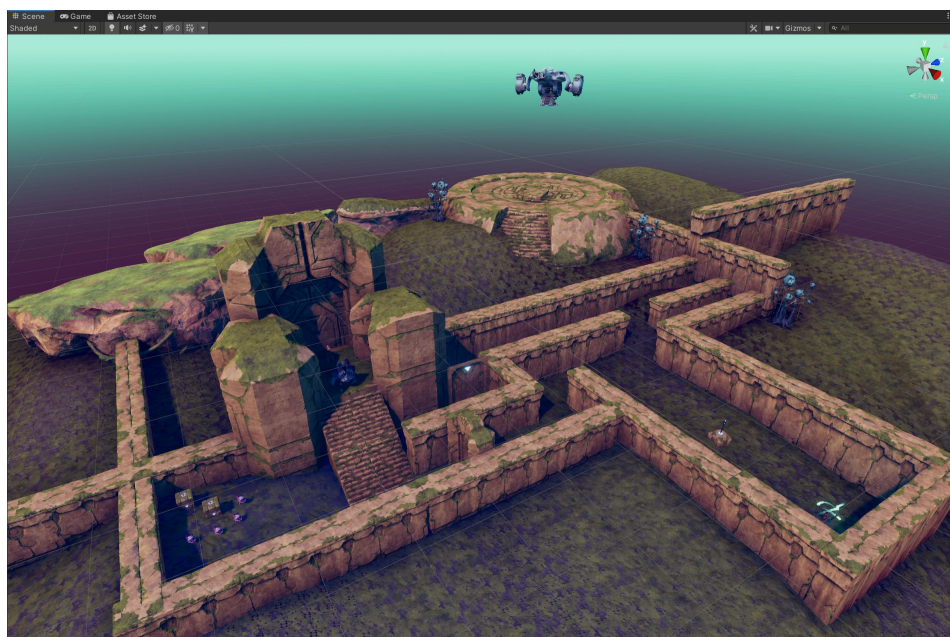
3D 冒险游戏-开发手记

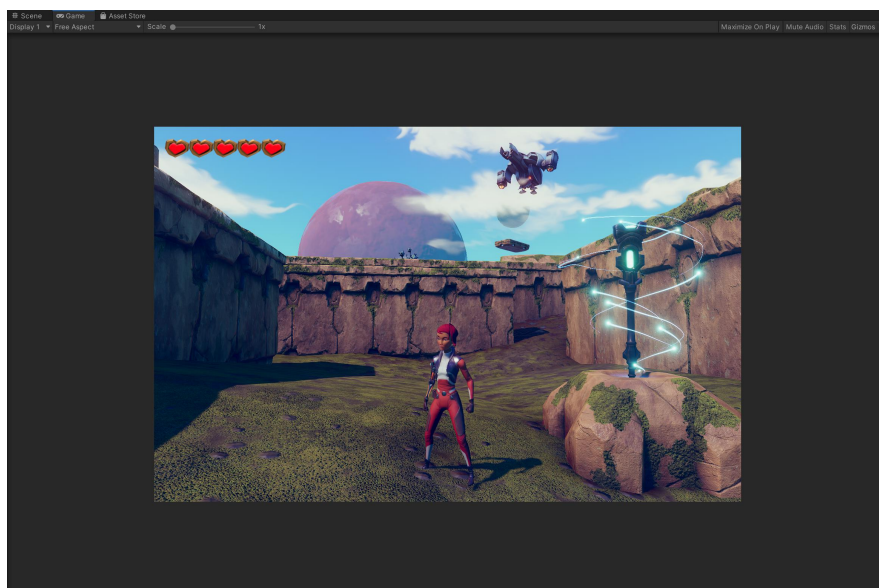
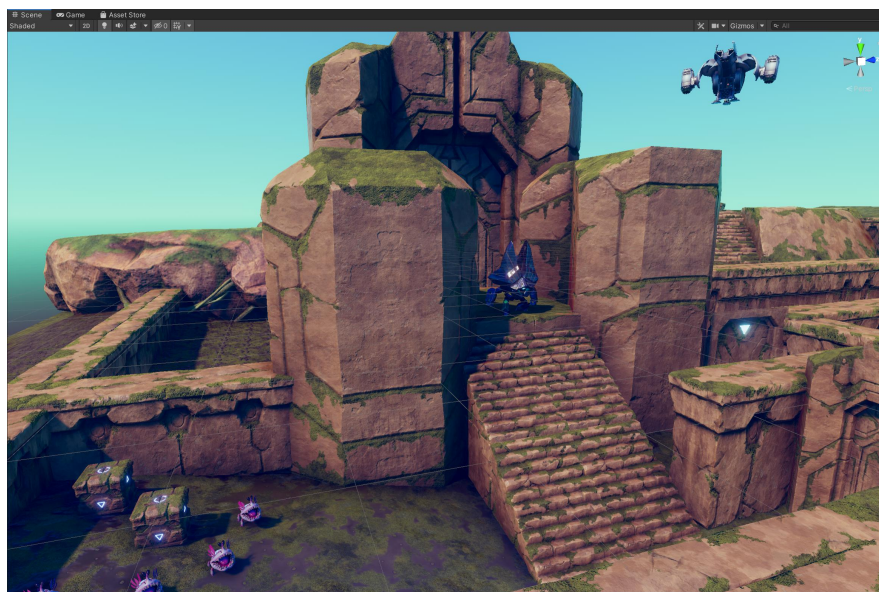
玩法：

- WASD/↑↓←→键控制人物移动
- 鼠标移动控制视角变化
- 空格键跳跃
- 鼠标左键攻击
- Esc 暂停并调出游戏菜单
- 主角共 5 生命值，在生命值耗尽前抵达飞船上，点亮宝石即为胜利



使用 3D GAME KIT 进行开发，从空场景从头开始搭建，设置了机关门、小怪物、BOSS、移动平台等迷宫元素，完成了一个 3D 小型迷宫游戏。





如果觉得 A 类作业不 OK，那也可以看 B 类作业，我实现了小球的物理摆动，并配有演示视频。

