

迷路ゲーム

【制作者】 神尾 巧(法政大学)

【使用言語】 Python(pygame)

【概要】

2D と 3D 表示の迷路を進んでいくゲーム

【操作方法】

Escape キー：ゲームを終了

タイトル画面

左右矢印キー：選択

エンターキー：決定

ゲーム画面

左右矢印キー：向き変え

上下矢印キー：前進/交代

スペースキー：ゴールまでのルートを表示/非表示

エンターキー：(ゴールにいるとき)次の階へ

【仕様】

迷路は起動時、階を進むごとに穴掘り法で生成される

タイトル画面では迷路の大きさを small : 11*11、medium : 21*21、big : 31*31 から選ぶ

画面左に 2D(上からの視点)、画面右に 3D(一人称視点)の視点が表示される

正しいルートは 2D 視点ではピンク色のタイルで表示されて 3D 視点では赤い矢印で表示される

【画面】

