Turventure 製作過程

起步篇(0-50hr)

程式：

⦿虛擬搖桿 => 根據螢幕的觸控的置操控遊戲內角色移動和轉向

⦿怪物移動 => 利用A\* 尋路偛件實現怪物朝玩家前進

⦿怪物攻擊 => 偵測與玩家的距離，並切換動畫與發動攻擊

⦿玩家攻擊 => 玩家攻擊系統

⦿攻擊按鈕 => 根據觸控位置決定玩家攻擊方向

⦿語言切換 => 讀取CSV文件並在玩家切換時將所有文字轉換成對應語言

⦿物品系統 => 玩家可撿起怪物死亡後掉落的物品，並顯示在物品欄位

美術：

玩家、怪物、物品等...

卡點：

玩家移動時抖動、PSD圖片讀取與材質問題、怪物攻擊物位置錯誤

手機畫面卡頓、

基本功能篇(50-100hr)

⦿搖桿浮動 => 搖桿隨玩家觸控點浮動(原為固定)

⦿搖桿優化 => 兩種搖桿的相衝問題、玩家手感優化

⦿角色旋轉 => 角色和玩家物理旋轉過快問題

⦿線性動畫 => 利用可視化曲線調整血條的顯示

⦿怪物武器 => 怪物的攻擊物生成方法調整

⦿怪物資訊 => 偵測最近且已被攻擊的怪物，並顯示其相關訊息

⦿物品資訊 => 玩家持有的物品的資料面板

⦿背包系統 => 管理所有玩家物品、並實現可拖曳功能以及裝備欄

⦿武器系統 => 利用Unity ScriptableObject(可序列化物件)來管理武器

美術：

為省作畫時間(也因為我畫的草地被別人說是西瓜皮)，而改用網路無版權資源。

增加掉落物凸顯動畫、攻擊瞄準線

卡點：玩家攻擊動畫的協程與變數設定、各語言文字切換時拼湊字串、原本設計的螢幕觸控判斷再實際測試時與電腦不同，在mobile 和 電腦間反覆debug很花時間於是重寫整套螢幕觸控的邏輯

篇(100-xxhr)

程式：

美術：

找剛畢業的大學生合作，因為針對更詳細的遊戲內容，網路上很難找到符合的資源。

卡點：

Canvas look the same on all mobile screen size.

Scene Loading Prograss

CSV Editor

Item Quantity限制

Effects:

Bolld:CFX2

CFXR3: Light-1 / Liquids-Blood / Misc-smoke / Poison Cloud