

Atlantis : Rich Man

遊戲開始畫面



遊戲中畫面



團體作品之一，也是第一次使用 C# script 控制 3D 物件；雖然透過 unity 能夠不用管理物件間
時序上的問題，在這個 project 中我學會、得到了一些經驗

- C# script 判斷 3D 物件間的碰撞 (Raycast 搭配座標控制)
- 人物移動 coding 與 3D 模型 Animation 和音效的配合
- UI 介面與遊戲的一致型以及 User 何時有權限 Access UI 物件
- 地圖和人物模型的調整和 3D 物件的動態生成
- 遊戲功能平衡設計和遊戲總時長控制