



UNITY 互動遊戲製作實務(三)

時間：2019-05-11

地點：傳播館 O205

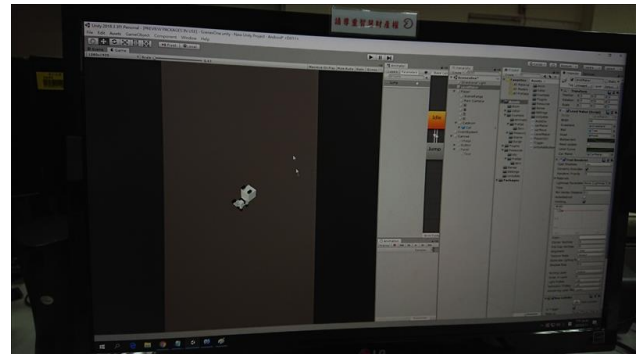
這是最後一堂的 Unity 互動遊戲製作實務課程，同樣的由光穹遊戲股份有限公司工程師—葉繁晟老師教學，為同學們指導 Unity 遊戲程式的相關技術，以及為這一整個系列的課程做結束。

在前幾堂課程當中，同學們只是做出一款可以玩的遊戲，但並非一款有完整內容的遊戲，也就是說，前幾堂課中，只完成了遊戲內容的部分，包含角色操作、場景製作、敵人生成，但所謂的完整遊戲，不能夠僅止於遊戲內容，應該要包含一開始的進入遊戲、死亡畫面、記憶體優化、以及重新開始玩的 UI 介面，能夠讓玩家持續地玩下去，才能夠稱之為完整的遊戲，這堂課中主要就是帶領同學們將遊戲趨於完整，當然也在課程的最後，將遊戲匯出成可供手機安裝 APK 檔，並且為同學們示範了上架 GooglePlay 的流程，與相關注意事項。

歷經了這一系列的課，同學們更加地了解到，遊戲做到什麼程度，才算是一款能玩、完整、且能夠放上檯面，並且對於 Unity 遊戲開發，有深入的了解與熟悉。



上課狀況



Unity 遊戲設計畫面