## **Abyssal Surfing 66**

■：完成 ■：未完成 ■：遇到问题

**Player：**

1. player的运动，同时给player一个向上与向前的力，加上player带RigidBody带自由落体，以实现抛物线效果；

※问题：我写的是给了两个方向速度，是相对于游戏的上与前，不知怎么写相对游戏物体，出来的效果不对。

1. Player一开始的时候应当在第一个Vortex上且是当前Vortex的子物体，Player跳到下一个圈圈的时候，应当在下一个圈圈停留且随之旋转；

思路：碰到那个圈圈就改变节点父物体到当前圈圈，然后随圈圈旋转。

**地图：**

1. Vortex生成器，随时间生成出Vortex，并且生成出来的Vortex缓慢往左边移动且自转，上下位置随机；
2. 当player在当前Vortex的时候，Vortex移动到某个点应当停止向做运动，Vortex生成器也将停止生成Vortex，当player跳动的时候又开始移动且生成；

**结束与得分：**

1. Player每达到一个Vortex的时候加1分；
2. 当player掉落至屏幕外面的时候，游戏结束；