

**VikingRun**，是使用 **Unity** 開發的一款遊戲。主要內容是一個維京人正處於逃亡的狀態，一路上，他必須不斷奔跑，一但停下超過兩秒，就會被後面的敵人追上。在遊戲途中，玩家必須透過左右移動，跳躍，來避開擋在路中間得障礙物和地洞，除此之外，還必須根據地形左右轉來試圖甩開敵人。分數會隨著你逃亡的時間增加，路上的錢幣也會提升分數，一個金幣提升 5 分，一個銀幣提升 3 分，直到你不小心被抓住，或從陸上掉下去為止。

在 **Viking** 跑路的途中，地形會隨著他跑動的距離不斷增加，而他後面的地板會隨之銷毀，以節省遊戲內存，地形是隨機形成的，而不同的地型擁有不一樣的注意事項，例如:地面上需要注意障礙物，而橋上則必須避免從左右兩旁掉落。遊戲途中，可以藉由按下 **Menu** 按鈕來暫停遊戲，並選擇你想重新開始、繼續遊戲，或是回到菜單。菜單上也有遊戲導覽，如果不確定規則的話，可以幫助理解，而要注意的是，一旦遊戲開始，**Viking** 就會直直地向前跑喔。

此外，這款遊戲有一個小彩蛋，**Viking** 是可以往回跑而不被殺掉的，但是由於身後地板會消失，所以還是得避免不小心掉入海中喔。

基於以上功能，我想這已經是一款具有一整套玩法的好遊戲了。雖然在座的過程中，常常會遇到一些奇怪的問題，但它也因此讓我更熟悉 **Unity** 這個開發工具，以至於順利完成這項作業。

GitHub : <https://github.com/LillianLing/VikingRun.git>