Environment

Platform：Unity 2020.3.21f

Unity Version：Windows

Editor：Visual Studio Code 1.63.2.0

How to use (play) your game

WSAD：前/後/左/右 走路

QE：左轉/右轉

Space：跳躍

Return：回到menu

Your game

任何障礙物皆可用跳躍通過

有其他維京人追你，跑快點喔~

以金幣與時間為得分標準

Bonus

Music 有背景音樂、維京人跑步、被抓到時的音效

good structure design 敵人追逐的code

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

原本使敵人追逐玩家的code是用一個獨立物件來寫，有其速度方向，並會抓玩家位置，依照時間一步一步追。後來使用的演算法，用public List<Vector3> positionList在每次Update去存玩家位置，可以調控distance去決定存幾個vector後就可以去追玩家。直接把敵人的localPosition直接換成list裡面的位置。這樣寫兼具可以調控多就以後追玩家，比起之前的code此舉只需4行搞定，也清楚明瞭。

Some special game objects

可以360度旋轉，擬真3D現實環境，皆可行走跳躍，並可用繞圈方式躲避敵人

敵人也有動畫，可用倒退走的方式進行觀看

被敵人抓到後，鎖定走路、旋轉與跳躍

How good your game is

可以360度旋轉，擬真3D現實環境，皆可行走跳躍

敵人的音效使玩家有被追逐的感覺，緊張刺激

地圖設計上，有一些難關(如樓梯部分)，給予玩家一定的挑戰性

障礙物不會破圖，有一再實驗過，會完全擋住玩家，使其只能跳躍

Feedback

受益良多，期待付費課程