ReStart 機能と プレイヤーと妹を記録した座標に戻る機能

効果



ReStart 機能を実装

アルゴリズムの簡単説明:

- 1、プレイヤーと妹の現在の座標を記録する
- 2、プレイヤーと妹の位置を記録した座標に転送する

使用するために

```
anthanum (1)
                                 Materials
 anthanum (2)
                                🕨 🖿 Medieval Village Building Pack
 🕅 Point Light (2)
                                ▶ ■ Mixamo
 anthanum (3)
                                ▶ ■ NikolayFedorov
                                ▶ ■ Plugins
 anthanum (4)
 anthanum (5)
                                ProBuilder Data
 RespawnPrefab
                                 QIN_PlayerMovement
   😭 RespawnPoint
                                  Fade
   RespawnPoint (1)
                                  PauseMenu
   RespawnTrigger
                                    ⇒ PlayerRespawn
RespawnPrefab(NPC)
                                    # PlaverRespawnController
   RespawnPoint
                                    17 PlayerRespawnController
   RespawnPoint (1)
                                    # Plaverkespawn ridder
   RespawnTrigger
                                     😭 PlayerRespawnTrigger
 Point Light (3)
                                    ■ Scenesswitcher
 Point Light (4)
                                   Title
 Spot Light (5)
```

PlayerRespawnController プレイファブをシーンに入れること。 (重要)

PlayerRespawnTrigger プレファブはプレイヤまたは妹が触るたびに、プレイヤと妹の座標を記録する Trigger です。

```
public static event Action PlayerRespawn;
/// <summary>
// / インヤーと妹を前記録されたRespawnPointにRespawnする
/// </summary>
1 个引用
public static void CallPlayerRespawn()
{
PlayerRespawn?.Invoke();
}

public static event Action UpdateRespawnPoint;
/// <summary>
/// ブレイヤーと妹の座標を記録し、RespawnPointに更新する
/// </summary>
1 个引用
public static void CallUpdateRespawnPoint()
{
UpdateRespawnPoint?.Invoke();
}
```

ソースコードで機能を使用方法:

PlayerEvent.CallUpdateRespawnPoint(); // プレイヤーと妹の現在の座標を記録するPlayerEvent.CallPlayerRespawn(); // プレイヤーと妹の位置を記録した座標に転送する