

ตัวเกมจะมี 2 โหมด โหมดที่ 1 คือ **Endless** วิ่งเก็บแต้มให้ได้ไกลที่สุด โดยยิ่งไกลจะยิ่งยากขึ้น โหมดที่ 2 คือโหมด **dungeon** จะมีความยากและความท้าทายสูงกว่าโหมดปกติแต่ถ้าสามารถผ่านด่านได้ก็จะได้รับของรางวัลเป็นเงินจำนวนมาก โหมด **dungeon** นี้ทำมาเพื่อคนที่ชอบความท้าทาย

วิธีการควบคุม บน PC : กด Z เพื่อกระโดด

บน Mobile :แตะที่หน้าจอ เพื่อกระโดด

บน controller : button south เพื่อกระโดด

Scene

ตัวเกมจะประกอบไปด้วย 3 Scene 1. Menu Scene 2. Endless Scene 3. Dungeon Scene โดย 3 Scene นี้สามารถสลับไปมาได้

Tile map

ตัวเกมใช้ **Tile map** ในการสร้างฉากขึ้นมาทั้งหมดเพื่อความสะดวกสบายในการสร้าง

Lighting

มีการใช้ **Lighting** ในการประกอบฉากเช่นแสง **Spotlight** นอกจากนี้ยังมีแสงจันทร์ที่เป็นตัวบอกผู้เล่นว่าอยู่ในระดับความยากอะไร



ระดับ Easy



ระดับ Normal

AI Pathfinding

ในโหมด **dungeon** มีการเพิ่ม **AI** ที่เป็นนกขึ้นมาเพื่อเพิ่มความท้าทายให้กับผู้เล่น โดยถ้านกโจมตีผู้เล่นแล้ว ไม่สำเร็จก็จะย้ายไปยังจุดต่อไปเพื่อรอโจมตีผู้เล่นอีกรอบ

```
private void moveToNewPosition()
{
    var relativePoint = transform.InverseTransformPoint(target.position);

    if (relativePoint.x < 0.0)
    {
    }
    else if (relativePoint.x > 0.0)
    {
        if (Vector3.Distance(this.transform.position, target.transform.position) > gameValues.birdDistance)
        {
            if (positionIndex < gameValues.birdPosition.Length)
            {
                this.transform.position = gameValues.birdPosition[positionIndex];
                positionIndex++;
            }
        }
    }
}
```

Input system

ใช้ **Player input** ในการรับคำสั่งการกดของผู้เล่น โดยผู้เล่นสามารถใช้ได้ทั้ง คีย์บอร์ด, มือถือ และ คอนโทรลเลอร์ ปุ่มทั้งหมดถูกกำหนดโดย **Input System**

Analytic

คอยรับค่าจาก **Event System** เมื่อผู้เล่นตาย หรือ **Game Over** จะมีการเก็บค่าว่าเล่นเกมโหมดอะไร, ตายที่ระดับความยากไหน, เก็บเหรียญได้เท่าไหร่, ได้คะแนนเท่าไหร่ และ ตายที่ **Platform** ไหน

```

void OnRespawnAnalytics()
{
    AnalyticsResult analyticsResult = Analytics.CustomEvent(
        "LevelDied",
        new Dictionary<string, object>
        {
            {"Game Mode", gameValues.lastSceneIndex},
            {"Dificulty", gameValues.difficultyIndex},
            {"Coin Count", gameValues.coinCount},
            {"Score", gameValues.currentScore },
            {"Dead Platform",gameValues.BeforeDeadPlatform }
        }
    );
    Debug.Log("analyticsResult: " + analyticsResult);
}

```

Ads

ตลอดทั้งเกมจะมีการโชว์ banner Ads อยู่ด้านล่าง และมี Reward Ads ในหน้า Shop และเมื่อตาย หรือ Game Over

Animation

ในเกมมี Animation ของ Player, นก และ Collectable ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมี transition เมื่อกด Play และ dungeon อีกด้วย

Mobile build

ทำการ build ลง bluestack สามารถเล่นได้ตามปกติ

Post processing

มีการใช้ **filter** ต่าง ๆ เพื่อให้ตัวเกมมีความสวยงามมากขึ้น

