

# README 2D作业说明

211001116 数媒212 冯思敏

有任何问题请联系我（邮箱 1298955072@qq.com）

content：

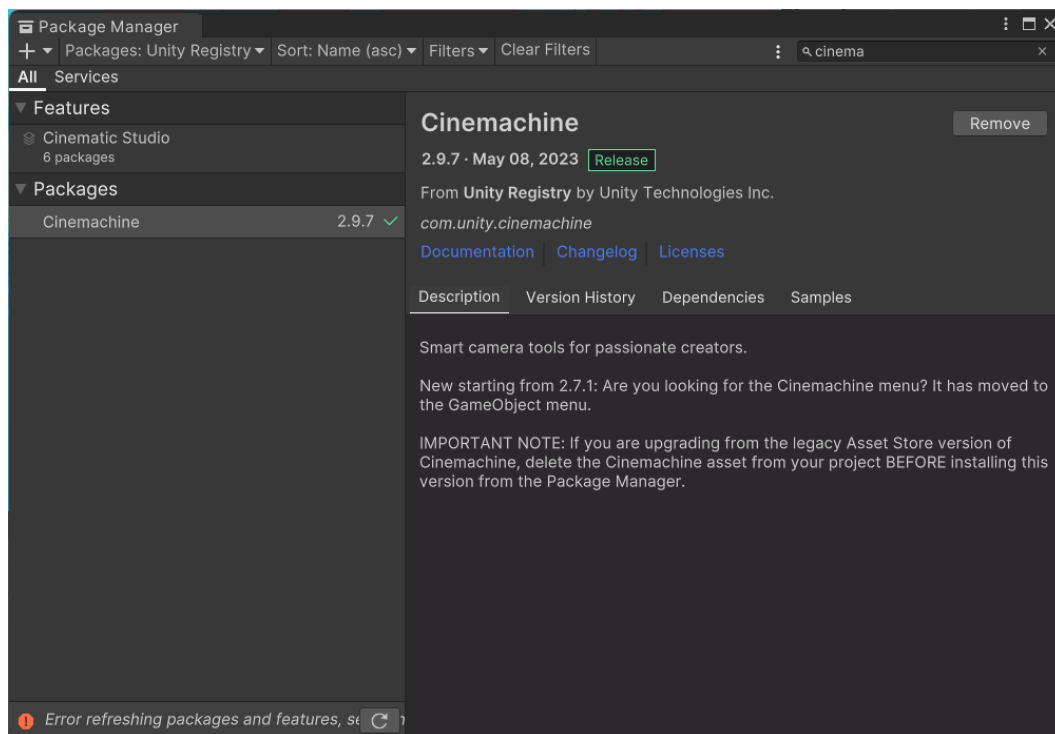
[导入配置](#)

[Play](#)

## 导入配置

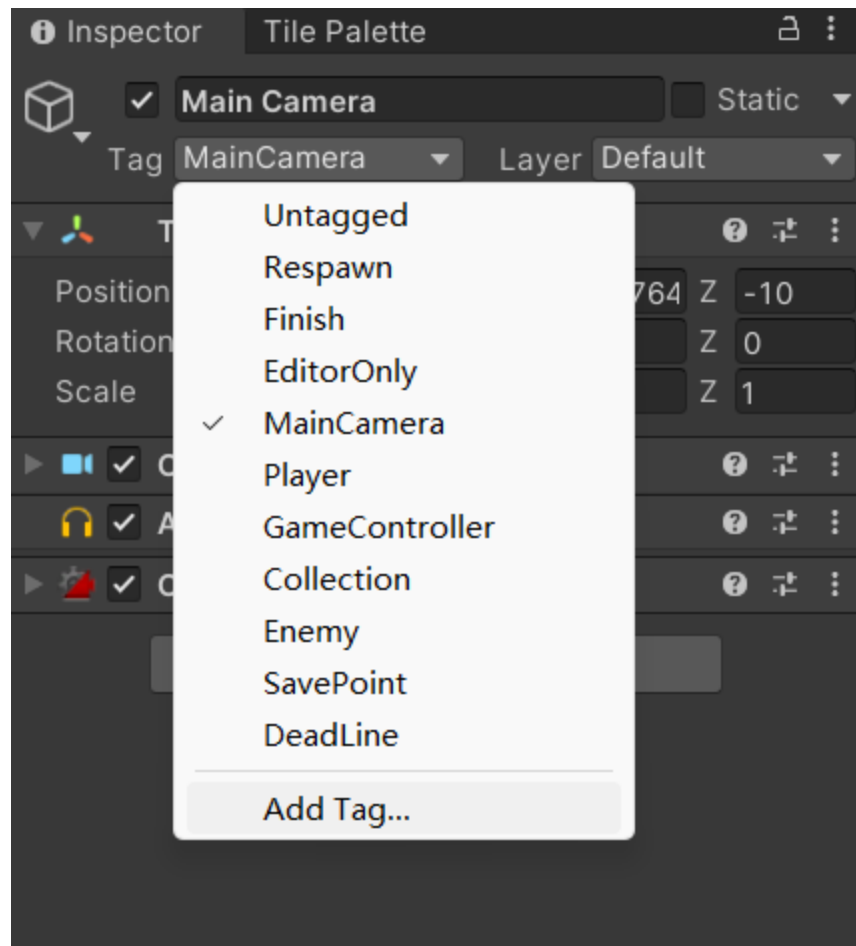
导入unitypackage后，进行如下操作：

1. 添加依赖项：打开package manager，选择Unity Registry → All，搜索cinemachine，点击install安装。



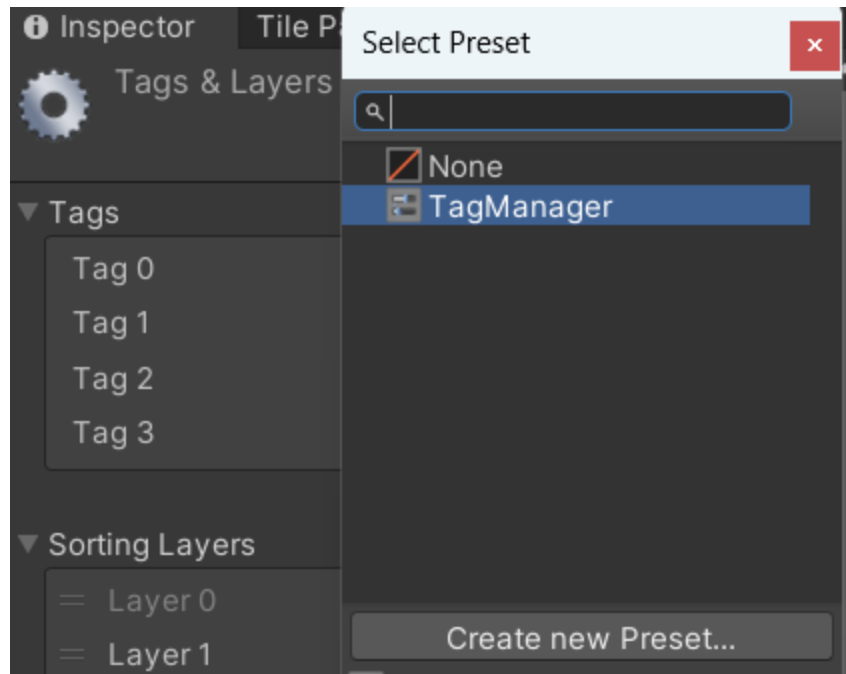
2. 【这一步的原因是在unitypackage中不能连带导入tag和layer信息，需要通过TagManager来导入设置好的preset】

选择任意游戏对象，在Tag的下拉菜单中选择Add Tag，进入Tag和Layer的Inspector界面。



选择右上方的slider，右边三个小图标的中间那一个。将preset设置为导入的TagManager。

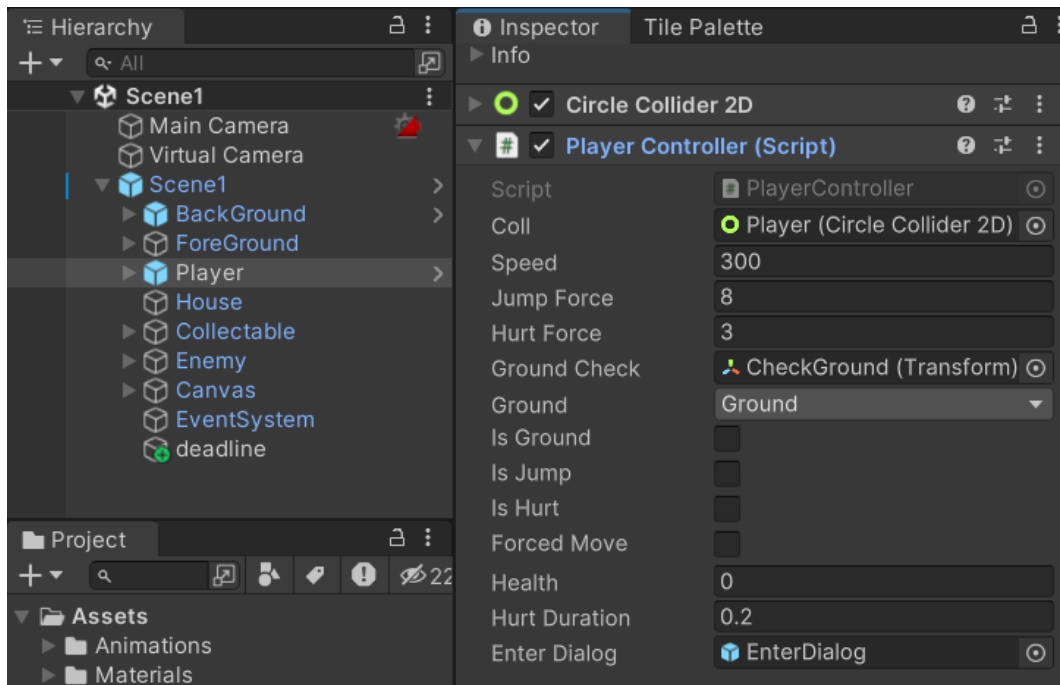




设置完成后如下图。

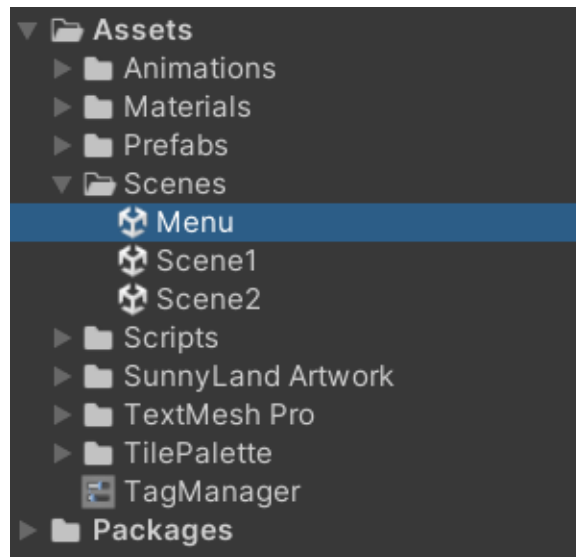


3. 在上面的layer设置好后，选择场景1和场景2中的Player对象，将Player Controller脚本中的Ground（Ground Check下面的drop down菜单）选择为Ground。除此之外其它的tag&layers信息会自动配置。



## Play

从Menu的scene进入。





wasd控制移动，空格跳跃。掉下去会在本关卡重新开始。



万一敌人（青蛙/老鹰）发生错位或者移动异常的情况，多启动两次游戏就正常了。



从上面跳踩来消灭敌人。



到达第二关的门后，按e键回到主菜单。

