

luaSTG+

luaSTGPlus项目致力于发展luastg的后续可维护版本。

本项目以**LuaSTG.2012.8源代码(by 隔壁的桌子)**为基准，在保证大多数功能兼容的前提下重写luaSTG底层框架，以优化完善过去老的代码、适应新的游戏开发要求为目标。

API文档

请查阅[APIManual](#)以获得更多帮助。

luaSTG代码迁移

请查阅[luastg迁移向导](#)以获得更多帮助。

更新记录

0.1.7

- 修正fancy2d在重置effect时引发的bug
- 更正粒子系统&资源系统的兼容性
- 移除曲线激光、粒子发射器的对象数量限制
- 添加手柄支持

0.1.6

- 加快加载速度
- 增加性能监视功能
- 修正混合模式的BUG和文档的BUG
- 增加鼠标功能

0.1.5

- 增加了缺失的音效控制接口

0.1.4

- 修正fancy2d视口设置的bug
- 增加了shader/PostEffect支持

0.1.3

- 增加了可选的加载窗口
- 增加游戏中使用Ctrl+Enter切换全屏/窗口状态

0.1.2

- 修正了fancy2d在设备丢失后重置ZBuffer的BUG
- 去除了lua.dll对VC++2013运行库的依赖
- 增加了切换显示选项的API

0.1.1

- 修正了隐藏鼠标指针不起作用的BUG
- 增加了对音乐循环节的参数检测，防止死循环BUG

0.1.0

- 第一版本

其他

TO DO LIST

- 反弹板
- 重启功能

鸣谢

隔壁的桌子、⑨要、白丝丽丽等等众人。

程序图标 by 拉布拉多

luastg交流群 [230927410](#)

若有任何BUG或意见请反馈至1871361697@qq.com，非常感谢！