

## Cha4-Unity3d 和 C#的双剑合璧 08

通过前面几课的学习，相信大家已经知道如何在 Unity 游戏中操控游戏角色自由的移动。

在《梦幻天堂》这个游戏中，我们的主角露娜女士需要击败来自另一个时空的大魔王，以及他的一众喽啰们。

所以，如何打败大魔王，成了主角迫切需要解决的问题。

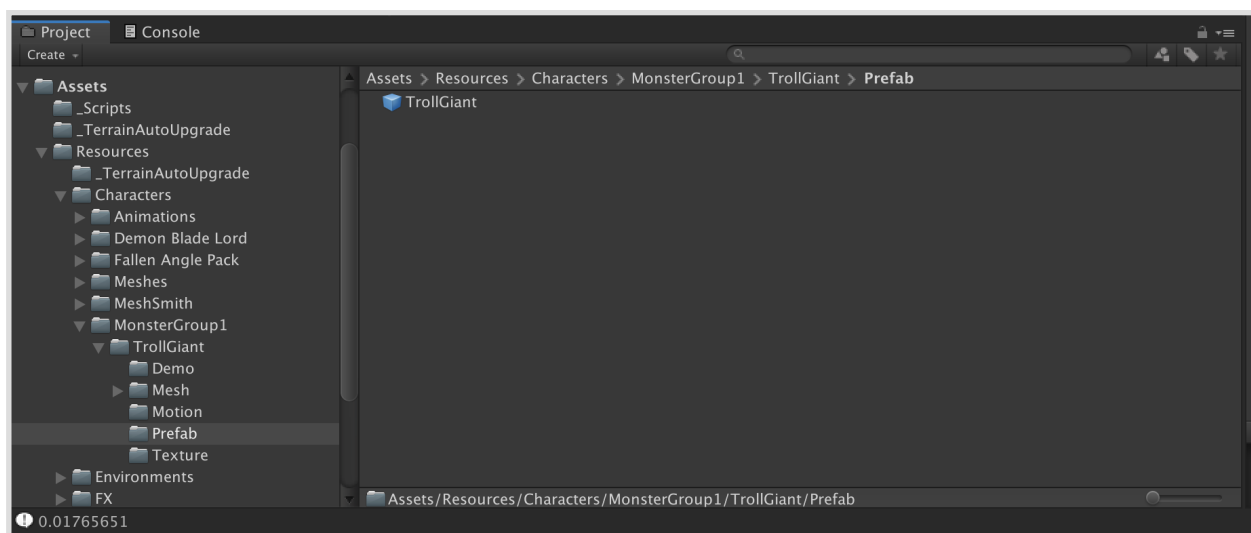
从这一课开始，我们将学习游戏角色之间的互动，包括物理碰撞、射线、游戏对象的初始化和销毁。当完成这些任务之后，打败大魔王就不再是游戏策划的纸上谈兵了~

当然，要打败大魔王，第一步是什么呢？当然是让大魔王出现在游戏场景之中~

个人微信号：iseedo

微信公众号：vrlife

### 08 Unity 和 C#的双剑合璧-大魔王现身了



打开 Unity，打开 FairyLand 项目。

既然要打败大魔王，首先要做的就是游戏场景中添加几个大魔王或者怪物。

在 Project 视图找到 Assets/Resources/Characters/MonsterGroup/TrollGiant/Prefab 下的 TrollGiant 这个预设体，将其拖动到场景的合适位置。

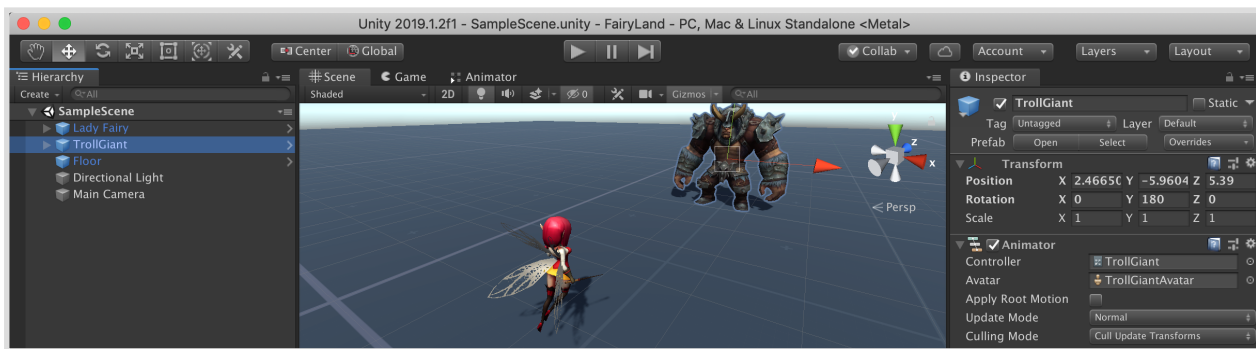
适当调整 TrollGiant 游戏对象的 Transform 的 Rotation 值，从而让巨人面朝着精灵公主🧚。

如果你觉得一个巨人怪物还不够，那么可以考虑在 Hierarchy 视图中直接右键单击 TrollGiant 对象，选择 Duplicate，复制出几个怪物来~

当然，除了直接手动复制，也可以使用代码在场景的不同位置生成怪物，而这正是实际游戏开发中所用到的方法。关于这一点，我们很快会讲到~

好了，想来这个巨人怪物有点呆萌。

如果你愿意，可以往场景中再添加几个堕落天使~



在 Project 视图找到 Assets/Resources/Characters/Fallen Angel Pack/Prefab，从里面拖一个到数个预设体到场景中，并使用移动工具调整到合适的位置。

当然，别忘了在 Assets/Resources/Characters/Demon Blade Lord/Prefab 目录下还有一个超级大 BOSS，感兴趣的童鞋也可以添加到场景中~

好了，本课的内容就先到这里了。

大魔王有了，接下来就该考虑如何打败他们了~

