

资讯频道 (/article) / 技术分享 (/article/category/tech) / 正文

## 17 制作一款2D射击游戏

10月 1419 0 0

### 课程准备

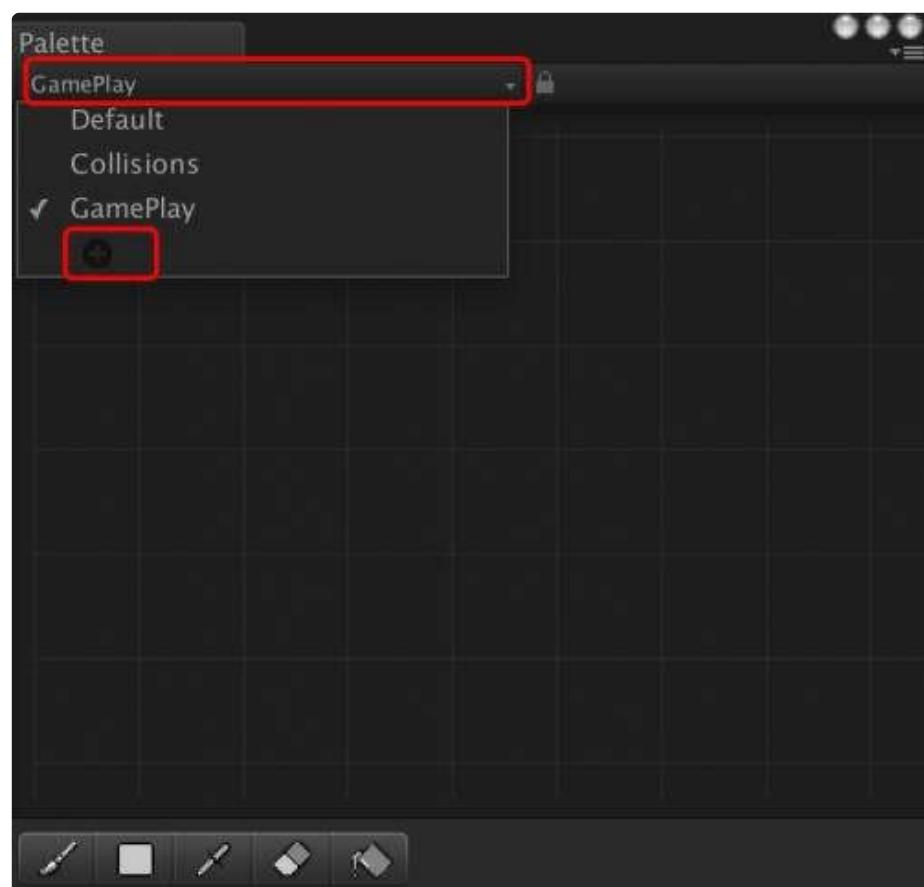
本次课程的目标是利用Unity (<http://www.taikr.com>) 2D新功能, 制作一款2D平台射击游戏, 其中包括创建2D地图、设置地图碰撞、添加玩家角色及敌人、角色射击等操作。

需要提前准备以下内容:

- 1、带有2D新功能的Unity 5.5 a1实验预览版, 下载链接 (<http://forum.china.unity3d.com/thread-18265-1-1.html>)
- 2、掌握Unity Editor的界面功能及基本操作。

### 新建场景

- 1、新建Unity (<http://www.taikr.com>) 2D工程并导入下载的工程资源, 然后新建场景, 使用新的Tile Map工具创建游戏地图。
- 2、依次点击菜单项Window > Tilemap Palette打开Tilemap Palette, 点击界面上方的Palette名称新添加一个Palette。



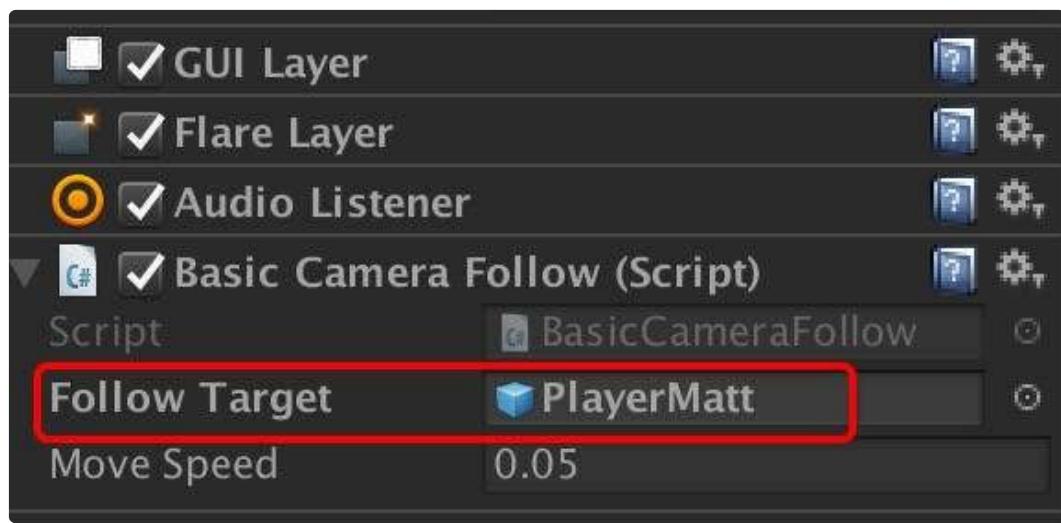
- 3、将Sprites > Environment文件夹下的地图图片拖拽至Tilemap Palette界面, 为Unity (<http://www.taikr.com>)自动生成的Tile资源指定保存目录。
- 4、依次点击菜单项GameObject > 2D Object > Tile Map新建一个Tile Map, 将Tile Map重命名为GameMap, 其子节点Layer重命名为Base。
- 5、选中Palette上的Grid后切换至场景视图, 即可开始绘制地图。



关于Tile Map的用法我们之前也已详细介绍过, 还不了解Tile Map操作的开发者请查看Tile Map使用指南。

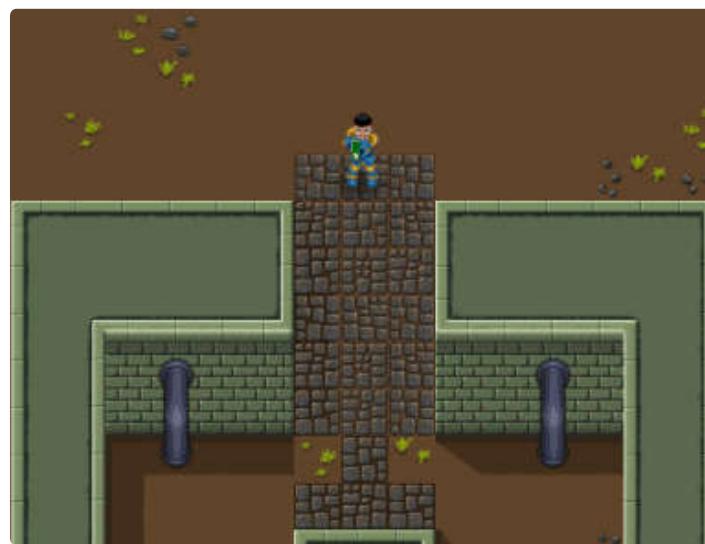
### 添加玩家角色

- 1、删除场景自带的相机, 将Prefabs > Game文件夹下的FollowCam拖拽至层级视图。
- 2、将Prefabs文件夹下的PlayerMatt拖拽至层级视图添加玩家角色, 并将其设为FollowCam上Basic Camera Follow脚本的Follow Target, 让相机跟随玩家移动。



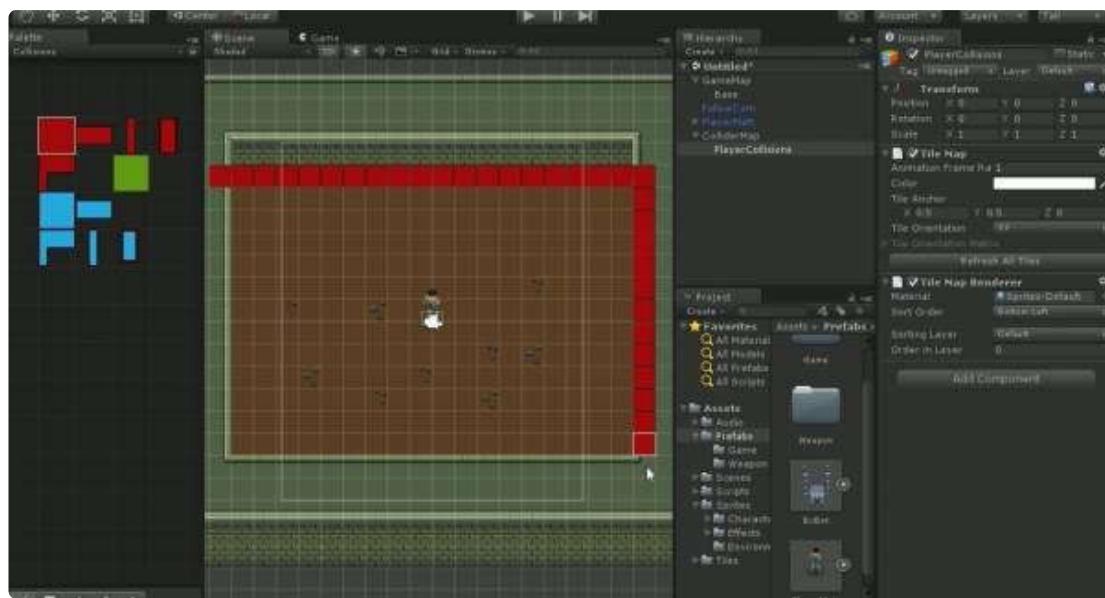
- 3、将之前新建的Tile Map的Sorting Layer设置为LBG1, 让玩家显示在地图上面。

现在点击运行, 按下方向键即可控制玩家移动了, 但由于还未添加碰撞, 所以玩家可以穿过墙壁。



## 添加地图碰撞

- 1、新建TileMap重命名为ColliderMap，其子节点layer重命名PlayerCollision。
- 2、在Palette面板中选择Collisions，使用红色图块绘制出地图边界碰撞检测区域，如下图：



- 3、在碰撞层PlayerCollision上添加Polygon Collider 2D组件，并将Tag设置为PlayerCollider。

- 4、为了不让碰撞层显示，取消勾选碰撞层上的Tile Map Renderer组件。

再次点击运行，玩家此时就无法穿透墙壁了。



## 添加子弹射击

- 1、将Prefabs > Game文件夹下的WeaponSetup拖拽至层级视图。
- 2、选中ColliderMap，依次点击菜单项GameObject > 2D Object > Tile Map新建一个Layer，重命名为WeaponCollider作为子弹的碰撞层，并将其Tag设为BulletCollider。



- 3、同样添加Polygon Collider 2D组件并取消勾选Tile Map Renderer。

我们已经在PlayerController脚本的代码中添加了发射子弹的逻辑，如下：

```
//-----  
// PLAYER SHOOTING  
//-----  
// We get the user input both Project Input Settings and custom input key.  
if(Input.GetButtonDown("Fire1") || (Input.GetKeyDown(KeyCode.Z)) == true)  
{  
    // Note we just request a projectile whether it fires or not  
    // Spawn the projectile  
    PopShotController.Spawn(gunPoint.transform.position, playerAngle);  
    //Spawn the firing effect for the specific projectile  
    PopShotFlashController.Spawn(gunPoint.transform.position);  
    soundClip.PlayOneShot(soundClip.clip);  
  
}  
//-----
```

再次点击运行，按下Ctrl或鼠标左键即可发射子弹。



## 添加敌人

最后一步，添加挡路的敌人。将Prefabs文件夹下的BxBot拖拽至场景，放在合适的位置。重复以上步骤多放置几个敌人。



敌人本身已配置好动画组件, 运行场景, 敌人会挡在道路中间来回窜动。



到此整个2D射击游戏就做完了, 大家还可以自行发挥, 添加音效、玩家被敌人碰到后死亡以及敌人被子弹射中后死亡的逻辑等。使用全新升级的Unity (<http://www.taikr.com>)2D功能, 制作一款2D游戏就这么简单! 大家赶紧动手操作起来吧!

标签: Unity ([/article/tag/Unity](#))

0

你还没有登录, 请先 [登录](#)或 (</login?goto=/article/3368>) [注册!](#) (</register?goto=/article/3368>)

还没有人评论, 欢迎说说您的想法!

## 热门焦点

- ① Unity视频播放的各种实现方式汇总 ([/article/2696](#))
- ② 教你一步步实现一个虚拟摇杆 ([/article/2566](#))
- ③ Unity5灯光烘焙与Unity4 灯光... ([/article/1330](#))
- ④ Unity3d使用UGUI实现长按功能 ([/article/182](#))
- ⑤ unity Photon Server ([/article/677](#))
- ⑥ Unity3D RPG游戏开发包 Top... ([/article/64](#))

## 热门标签

[Protobuf \(/article/tag/Protobuf\)](#) [ET5.0 \(/article/tag/ET5.0\)](#) [ETCore \(/article/tag/ETCore\)](#) [Node.js \(/article/tag/Node.js\)](#)[TypeScript \(/article/tag>TypeScript\)](#) [程序集 \(/article/tag/%E7%A8%8B%E5%BA%8F%E9%9B%86\)](#) [C# \(/article/tag/C%23\)](#)[C++ \(/article/tag/C++\)](#)[棋牌游戏开发 \(/article/tag/%E6%A3%8B%E7%89%8C%E6%B8%B8%E6%88%8F%E5%BC%80%E5%8F%91\)](#)[Python \(/article/tag/Python\)](#) [photon \(/article/tag/photon\)](#) [Unity3d \(/article/tag/Unity3d\)](#)

## 编辑推荐

- ① [Unity Shader之磨砂玻璃与水雾... \(/article/3918\)](#)
- ② [Tiled结合Unity实现瓦片地图 \(/article/3911\)](#)
- ③ [超实用 Typescript 内置类型与... \(/article/3910\)](#)
- ④ [Unity3D引擎中投影式纹理映射应用 \(/article/3767\)](#)
- ⑤ [OpenGL核心技术之Shadow Ma... \(/article/3748\)](#)
- ⑥ [Unity开发HTC vive 操作GU... \(/article/3743\)](#)

[\(https://www.taikr.com/page/yyzz\)](https://www.taikr.com/page/yyzz)

---

[Powered by EduSoho v8.2.24 \(https://www.edusoho.com/\)](#)[课程存档 \(/archive/course\)](#)[课程内容版权均归 上海煌拓网络科技有限公司 \(/\) 所有 沪ICP备14020201号-2 \(http://beian.miit.gov.cn\)](#)