

Move

用箭头或WASD移动物体



Rotate

用箭头或AD旋转物体



Jump

使物体向上跳跃



AutoMove

使物体自动移动



AutoRotate

使物体自动旋转



Push

按下按键来使物体前进



FollowTarget

追踪指定目标



Patrol

在多个位置之间来回移动



CameraFollow

放在摄像机上
让摄像机跟随指定目标



Wander

漫无目的地移动



ObjectCreatorArea

在指定区域内生成物体



ObjectShooter

生成物体并发射出去



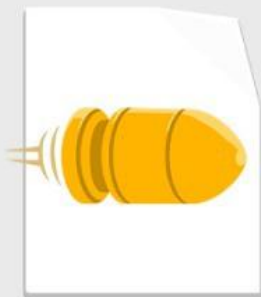
TimedSelfDestruct

物体经过指定时间后
自动销毁



PickUpAndHold

拾取一个物体并带着走



Bullet

击中玩家时得分



DestroyForPoints

这个物体被销毁时玩家得分



Resource

这个物体可以被拾取和消费



Collectable

这个物体被拾取时玩家得分



HealthSystem

使物体具有生命值



ModifyHealth

这个物体碰到玩家时
使玩家减血或加血



ConditionArea

有物体进入或离开区域时，条件成立



ConditionCollision

发生碰撞时，条件成立



ConditionKeyPress

按键被按下/按住/松开时，条件成立



ConditionRepeat

条件成立时，循环执行

then



On/Off

激活或屏蔽物体

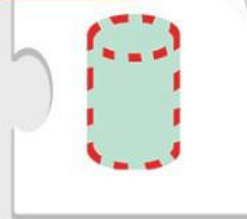
then



Create

创建一个新物体

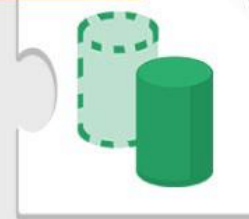
then



Destroy

销毁一个物体

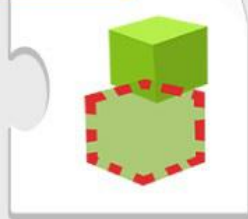
then



Teleport

让一个物体瞬间移动

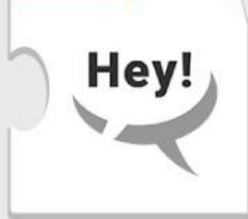
then



ConsumeResource

消费资源

then



DialogueBalloon

显示一段对话文字

then



LoadLevel

加载Unity场景



行动组件需要和条件组件一起使用
Use Actions with Conditions

行动
Actions

不要暴力！

做一个没有暴力的游戏。像销毁物体和发射子弹这样的功能还是可以用的，但请用建设性的方式使用。

物品合成

把ResourceAttribute特性组件和ConsumeResource行动组件结合起来，设计一个物品合成系统。你还可以设计一个有各种不同价格的物品出售的商店。

自己添加图片

自己寻找喜欢的图片，添加到游戏里面。记住PNG格式的图片才支持透明。

添加声音

给游戏添加一些音效吧。条件组件和AudioSource音源组件配合使用，就可以在条件成立的时候播放音效。

无限长的地面

设计一个可以一直无限延伸的关卡。可以使用AutoObjectSpawner生成关卡中的物体，使用AutoMove来移动摄像机或者整个场景。

关卡设计

把你的游戏分割成多个小场景，通关时用LoadLevel行动组件来加载下一个关卡，也可以做一个选关菜单。

多人游戏

做一个多人游戏，让每个人只用一个按键，就可以在一个键盘上玩了。

聊天对话

在游戏里加入对话，对话之间还可以插入供玩家作出选择的选项。

写点程序

试试自己动手写个简单的脚本，让它和Playground自带的组件一起工作