**在Unity中使用暂停的小技巧**

Posted on 2013年06月06日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 127 次

很多人在游戏中写暂停脚本的时候，经常会想到 Time.timeScale = 0; 这种方法，但是 Time.timeScale 只是能暂停部分东西。如果在 update 函数中持续改变一个物体的位置，这种位置改变貌似是不会受到暂停影响的。比如

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | transform.position = transform.position+transform.TransformDirection(Vector3(0,0,throwForce)); |

Time.timeScale ＝ 0 的时候这个东西仍然在动。

把使用Time.timeScale = 0; 功能的函数写在 FixedUpdate() ， 当使用 Time.timeScale = 0 时项目中所有 FixedUpdate() 将不被调用，以及所有与时间有关的函数。 在 update 通过一个布尔值去控制暂停和恢复。Unity3D教程手册

如果您设置 Time.timeScale 为 0，但你仍然需要做一些处理（也就是说动画暂停菜单的飞入），可以使用 Time.realtimeSinceStartup 不受 Time.timeScale 影响。

另外您也可以参考一下 [Unity Answer](http://answers.unity3d.com/questions/21/how-do-i-pause-my-game) 上提到的方法 要暂停游戏时，为所有对象调用 OnPauseGame 函数:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **Object**[] objects = FindObjectsOfType (typeof(GameObject)); |
| 2 | **foreach** (GameObject go **in** objects) { |
| 3 | go.SendMessage ("OnPauseGame", SendMessageOptions.DontRequireReceiver); |
| 4 | } |

从暂停状态恢复时:

A basic script with movement in the Update() could have something like this:protected bool paused;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **void** OnPauseGame () |
| 02 | { |
| 03 | paused = **true**; |
| 04 | } |
| 05 |  |
| 06 | **void** OnResumeGame () |
| 07 | { |
| 08 | paused = **false**; |
| 09 | } |
| 10 |  |
| 11 | **void** Update () |
| 12 | { |
| 13 | **if** (!paused) { |
| 14 | *// do movement* |
| 15 | } |
| 16 | } |