

Love2d 大牛的一些演示

作者: [ZephyrJung](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1472961373040>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

论坛叫黑客派，说来也巧，在来这个论坛之前，我早就读过《黑客与画家》这本书。不过如今对于这本书的印象，大抵只剩下Lisp多么牛逼，以及某个书评表示，读罢此书，你一定想试试Lisp。

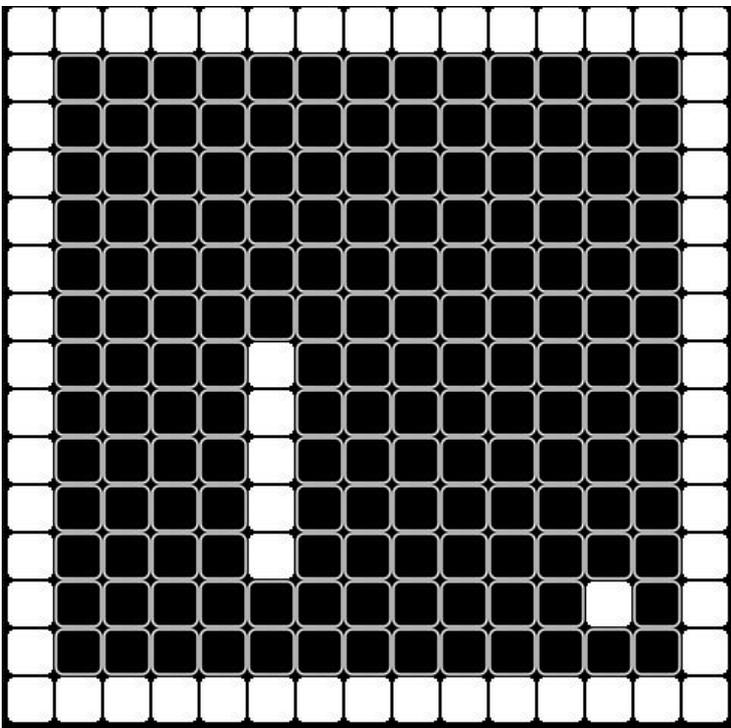
前段时间，我的业余兴趣是试图学习写游戏。于是在五花八门的游戏引擎遨游了数个月，结果也没闹个什么结果，先用love2d学着写了一个贪吃蛇，然后觉得lua语言离我专业太遥远，于是又找html5引擎，便有了用enchant.js这个小众引擎写了一个贪吃蛇，一个俄罗斯方块。接着，觉得游戏引擎中，鼎鼎大名不过虚幻4，于是折腾的下载了一个，可怜的老电脑带不动，又转向Unity，居然也改过一个demo，将其单机模式改为双人控制，虽然，依然是个demo。

后来在D大的指导下，参与到了sym的开发，贡献了一丢丢代码，然而从中学会了github的基本使用在让自己受益匪浅，简历上终于也可以加上：参与过开源项目开发这几个字。由此意识到了大牛带队重要性。

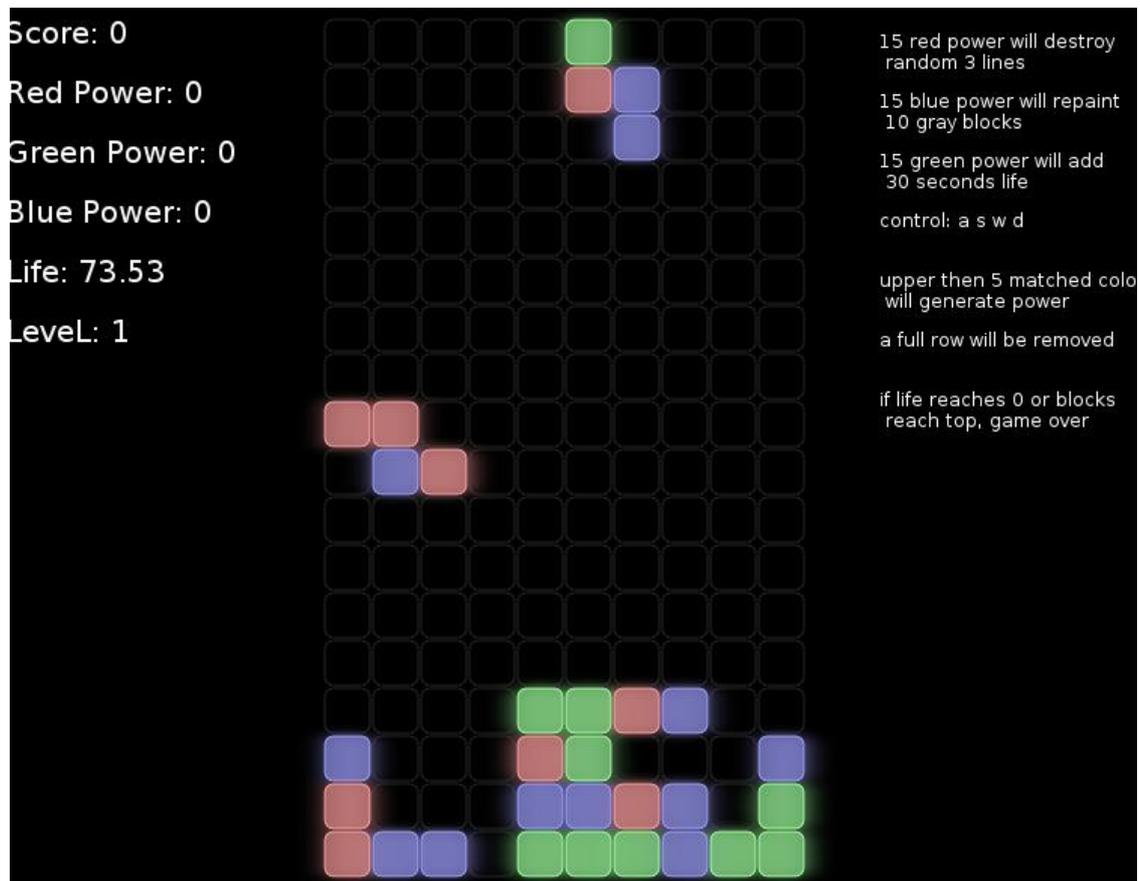
能有大牛带队，实在是太有帮助了，于是乎，什么unity，什么unreal，我瞎折腾个啥，又回到了love2d的怀抱。

本次展示一些Love2d的示例（由love2d群Alexar大大提供）

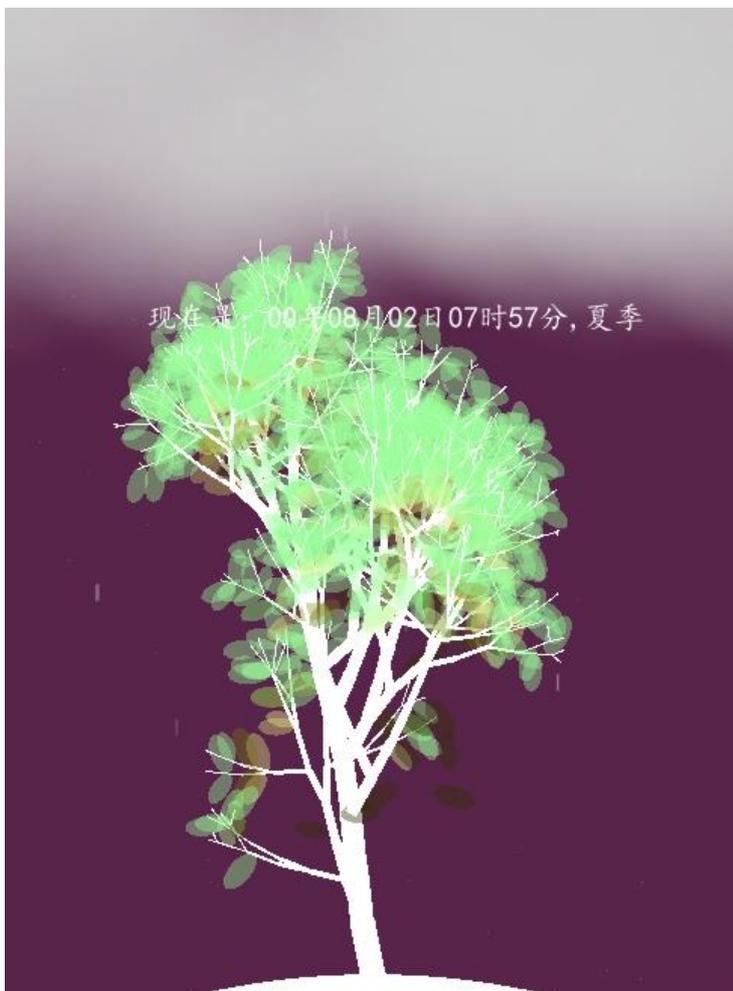
首先，最简单的就是贪吃蛇，之后会放出该游戏的源代码并加以解释



俄罗斯方块，与之前的贪吃蛇相比，多了个荧光效果。

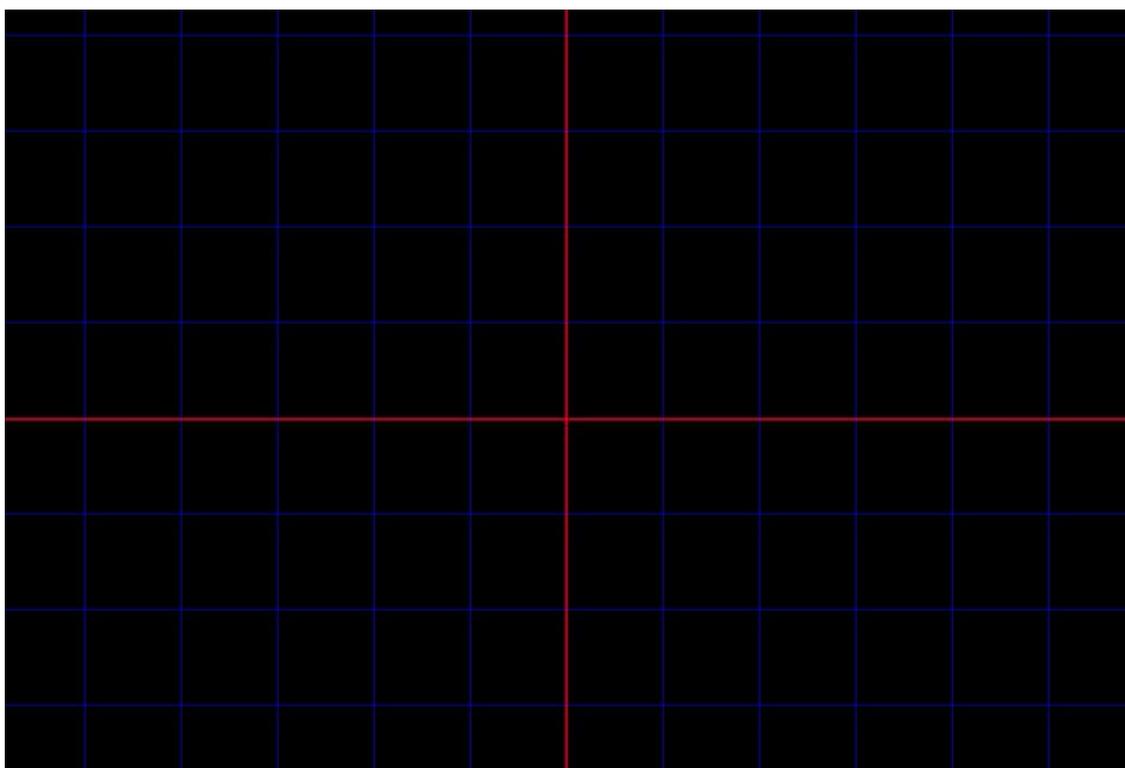


树，这并不是一个游戏，而是用代码写出的一棵树生长的过程，期间天气会忽而晴朗，忽而打雷下雨忽而落雪纷纷。A大在写这个动画的时候，改变过很多次树枝分叉的算法，期间发生了很多有趣的事，可惜当时并没有注意保存图片，如今很难再找。这并非最终效果，最终是像樱花树一样有粉红色的朵，十分具有观赏性。

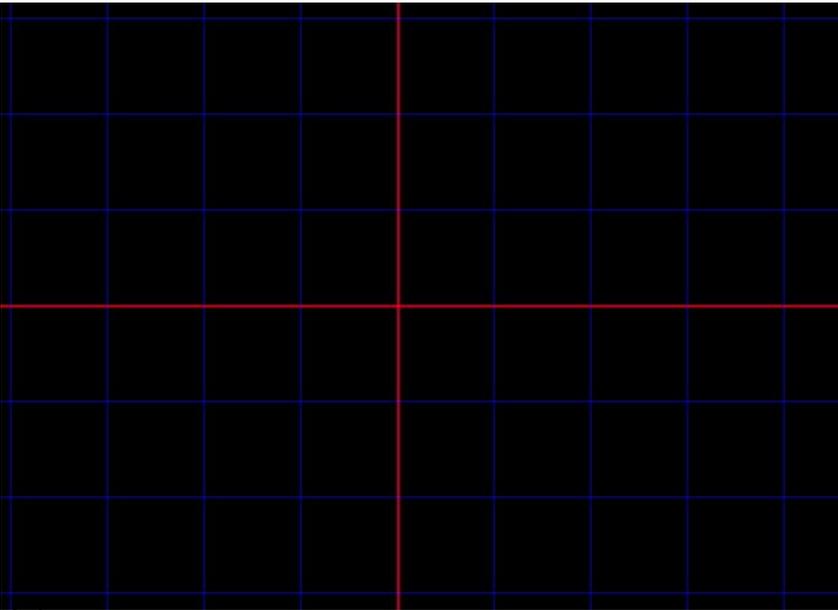


最近A大在写一个box2dhelper, 具体是用来做什么的我也不是很清楚, 不过A大用这个东西带来了多有趣的演示 (以下并非游戏引擎本身功能, 而是A大使用该引擎所写的程序, 可以展现box2d物理撞的各种效果)

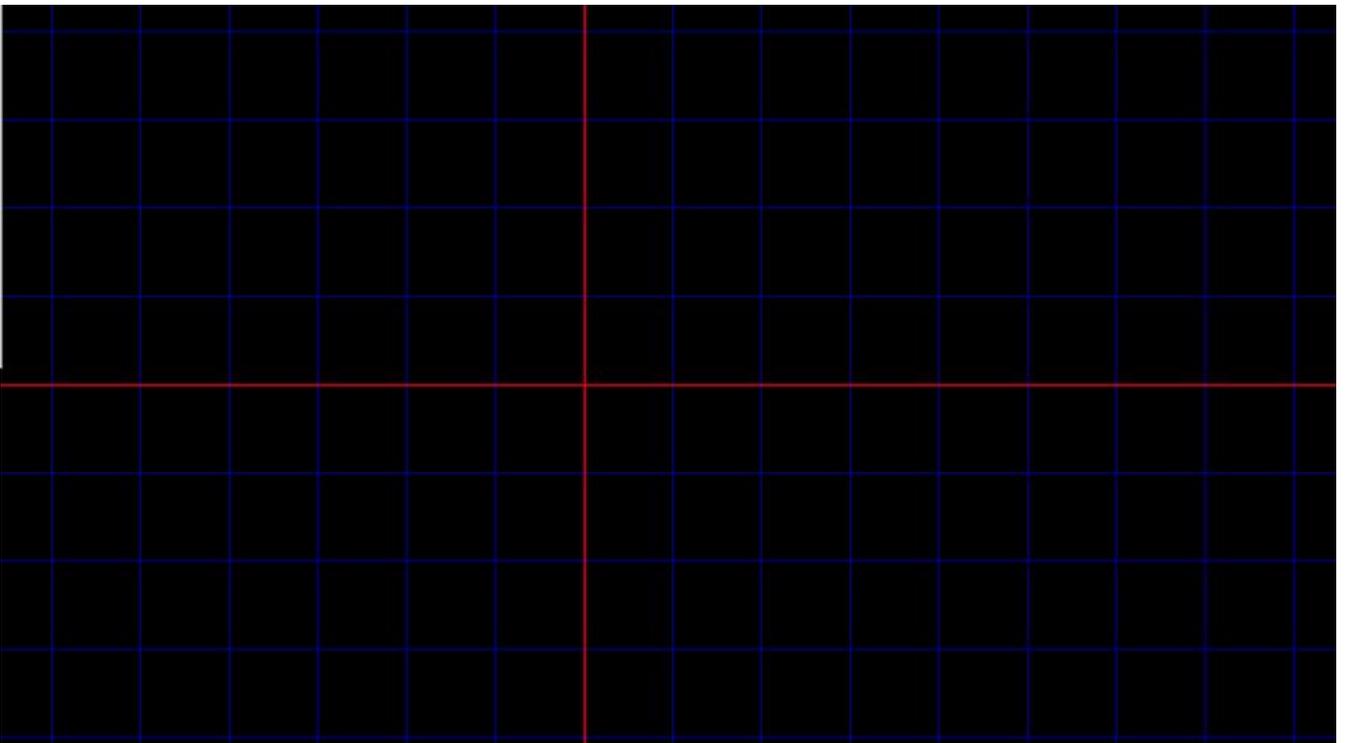
下面这个是组成了一个坦克, 这里的组件可以任意拼接, 颇有弹性, 很有意思



下面这个是模拟爆炸效果



小车



一直认为，游戏制作综合了个人感兴趣的学科，物理，几何，编程，美工等，可惜之前不得其门而入渐渐了解了，已经扎进了web开发的坑里，不过想来以游戏编程作为职业恐怕吃力不讨好，不如也像大这般作为业余爱好，十分美哉。既然作为业余爱好，游戏引擎应该以容易上手为主，love2d是个合适的选择。

打赏区为love2d群号，A大长期在此秀他做的GIF~