



链滴

10. 添加基本的控制

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1500919121377>

来源网站: [链滴](#)

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

<p>现在基本控制全靠虚拟摇杆。摄像机视角调整，可能会用触屏滑动来做

要为人物添加基本的控制，首先要确定摄像机的类型，游戏的视角考虑

最开始思考时，因为原场景基本是全角度都可以看的，所以希望做成类似 PC 上效果的，但是有些问题是无法解决的

然后有考虑过，类似王者荣耀那种，视角固定的。但是这种在流星里有一个问题，一些绝招会跳跃至中，这时角色会跳出摄像机的视椎体范围

其他的有考虑过做成 war3 那种，角色很小，即使跳跃起来，摄像机还是能看到，但是这时候场景上细节太低了，那些细节元素还是可以吸引人的，而且场景元素遮蔽也会有一定影响，就是场景是封闭很低很窄的那种，类似钟乳洞

1, 视角控制

视角控制，一般来说，除了一个摇杆控制角色在世界上进行位移外，如果要控制视角，那么最少还需一个摇杆控制视角，因为手机上和 pc 上的控制是不一样的

如果单独用一个摇杆模拟 PC 上的鼠标，也就是右边多一个摇杆，这个摇杆每次上下左右都是跟 PC 鼠标相对上次角色的旋转位移来计算偏移量，实际上视角基本只允许绕 y,x 轴旋转，z 轴是锁定的

绕 y 轴的旋转，和绕 x 轴的旋转，如何用一个虚拟摇杆同时实现，这就是核心难点

绕 x 轴的旋转，决定了视角的俯仰，绕 y 轴的旋转，决定了角色在世界坐标系下的面向

现在这个问题好像比较麻烦。没什么好的解决办法。

决定用手指滑动屏幕来做视角变换，问题是如果滑动到一个奇怪的视角，该怎么还原。原游戏的摄像机在移动视角时，似乎被一个椭圆球体限制住。当视角仰视时，摄像机跑到角色脚底部，当俯视时，摄像机跑到角色头顶。</p>

<p>基本控制，已经可以移动，跳跃，发出匕首的部分连招了。连招表正确读取了，而且现在只要把招输入切换条件写好，就差不多全武器都可以正确操作以及连招。

这里面比较复杂的是连招系统的原理，还有一些招式要在自身播放期间忽略重力，因为这些动作有自的位移。还有动作和原作像不像的问题。

可以看出原作的动作还是挺有感觉的，可以说现在的游戏动作没几个调的这么稳，这动作设计师肯定专业。动画衔接的叹为观止

其实流星有点往格斗游戏模仿，类似格斗游戏里的 cancel，有些招式可以取消后摇就连其他招，</p>

<p>如果整个动作后面都搞定了，还可以延伸自己调动作玩玩，以前玩流星都是调用固定的那些姿势哪天可以支持更多就屌了</p>

<p>其实我发现现在很多游戏说 3D，完全跟 2D 没多大区别。总感觉就是没有 3D 那么宏伟的感觉类似鬼泣里的，在一些奇特建筑，高大雄伟的物品，挺激动人心的感觉，现在的 3D 游戏，就一个小色在一个小场景里，视角有的还不能切，天空盒也是假的很，视角也不能俯视和仰视。这种游戏除了叫 3D ARPG 以外，没有一点像 3D 的。</p>