



链滴

游戏制作日记 -1_3 《东方六弹幕说》游戏系统小更改 + 界面切换系统的制作

作者: [bluelaserpointer](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1526200870756>

来源网站: [链滴](#)

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

对不起最近一周都没有发帖。

我这几天在游戏系统上磨蹭了很久，主要是因为自己对回合制游戏特有的较慢的战斗节奏开始感到嫌，非觉得让玩家体验不上有速度感的战斗是个大缺口，于是逼着自己要一个特殊系统来突破，结果还的想到了一个方案。

我本来想用传统的WASD键或十字键移动，但，这个废除了。移动靠鼠标右键，点击一下就可以让角往那个方向跳跃，一个回合可以跳三次，不准正常走路和跑步。

跳跃可以在空中进行（这叫空中跳跃？日文叫二段跳跃或aerial-step），横向跳跃最大距离预计达5m右，机动性非常高。

攻击选择是数字键，或左键按角色打开技能表（能设定6个），发动也是左键，往想要发射的方向点。攻击可以在自己的回合内的任何时候进行一次（也就是说，先移动或后移动都可以）。

新手可以一步一步地按右键达到目的地位置，站稳的情况下左键选择技能/攻击，然后还剩移动次数再按右键跳回去。

老手可以在跳跃动作中进行攻击，比如还在开场一两回合的时候，一下子连按右键让角色跳的很高，时按数字键选技能，在自身不稳当的空中强行远距离阻击。这样，即便是直线攻击的魔法，瞄准也要技术了！

这样看来，我觉得操作感就比以前计划的样式要好多了，而且有更多花样好像可以专研。

WASD+鼠标确实是经典的射击动作游戏的操作法，因为操作很稳，动作敏锐，两手又不受空间冲突。

但在我的回合制游戏中，自己的回合里既不会有敌人的子弹出现，也不要求很强的反应能力。所以可把动作权集中到鼠标上，在回合制游戏中体验有速度感的战斗。

当然，“完全可以用鼠标玩”也是一个重要的优势。

好了，我要该说我的编程的事情了，不然这个帖子要羊头狗肉了。

我设计了怎么去实现界面切换。

好像JAVA里面有很多Library支持GUI所需的很多功能，但我偏偏想要尽量自己做。

界面切换也是其中一个（虽然我不知道有没有存在一种Class可以管理界面切换）。

首先，我在我的Class里这样写了一下。

```
int mainEvent; //现在的界面，里边装着界面ID

final int //界面ID定数
    OPENING = 1000,
    TITLE = 2000,
    LOAD = 3000,
    SAVE = 4000,
    OPTION = 5000, OPTION_SOUND = 5001, OPTION_GRAPHIC = 5002,
    PAUSE = 6000,
    BATTLE = 7000;
```

我从以前就喜欢用int值的一个特殊用法，就是故意让int定数提高位数而增加额外的使用价值。

比如，上面的OPTION(设定)，如果有更多的界面分支，就可以在更小的位数写它们的界面ID。而当绘画界面，需判断mainEvent的内容时，可以这样写。

```
switch(mainEvent){
case OPENING:
    //这里写游戏启动时的OP动画
    break;
case TITLE:
    //这里写游戏主界面的内容
    break;
case OPTION_SOUND:
case OPTION_GRAPHIC:
    //这里写全OPTION界面的共同点，比如背景图像
    switch(mainEvent){
        case OPTION_SOUND:
            //音频设定
            break;
        case OPTION_GRAPHIC:
            //视频设定
            break;
    }
...
}
```

之后，就是怎么切换界面。当一个按钮被按时，比如是返回标题的按钮，就写

```
mainEvent = TITLE;
```

一行即可。

实际上，上面的OPTION = 5000定数没有任何使用场面，只是为了让这个界面定数宣言的地方，同达成目录的效果。这样，就可以看透游戏中有哪些界面和它的分支，并一查这些定数就可以知道关联代码在哪里。

我不知道这个写法会不会有什么漏洞，如果有的话希望指点。

1_3以上为止。

P.S.第一次学Markdown,感觉挺有意思!