

# CHAPTER

# 15

## 打擊木乃伊

- 15.1 開啟檔案
- 15.2 Attribute調整
- 15.3 Home場景 - PLAY按鈕設定
- 15.4 Menu場景 - 關卡開啟機制設定
- 15.5 Game\_Role01場景 - 角色設定
- 15.6 Game\_Role01場景 - 分數設定
- 15.7 Game\_Role01場景 - 時間設定
- 15.8 Game\_Role01場景 - 暫停設定
- 15.9 unpaused場景 - 取消暫停設定
- 15.10 遊戲場景複製
- 15.11 Game\_Role01\_WIN場景 - 按鈕設定
- 15.12 Game\_Role01\_LOSER場景
- 15.13 載入關卡按鈕進度
- 15.14 重複設定與修改





## 遊戲機制

- ① 觸控點擊
- ② 碰撞
- ③ 分數累計
- ④ 時間倒數
- ⑤ 亂數 (怪物產生)
- ⑥ 關卡開啟機制
- ⑦ 碰撞
- ⑧ 遊戲暫停與繼續



📁 完整範例：

光碟 > example > ch15 > Play Monster\_Final > Play Monster\_Final.gproj

## 15.1 開啟檔案


**Step01** 為了快速進入實作，筆者已事先將專案的素材部分匯入與進行排版。

**Step02** 開啟「Play Monster.gproj」專案。

🔗 素材範例：光碟 > example > ch15 > Play Monster > Play Monster.gproj


## 15.2 Attribute 調整

**Step01** 在 Attributes 面板中，切換到 Game 項目。

**Step02** 點擊  按鈕，並新增兩個「Integer」。

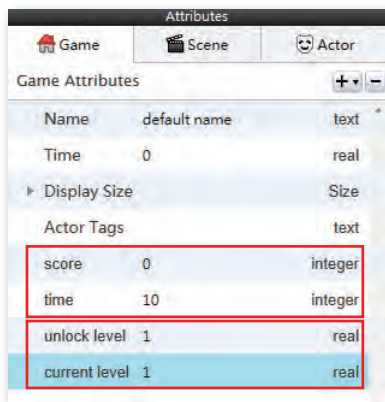
**Step03** 將建立的 integer 名稱修改為「score」與「time」，將 time 數值修改為「10」，其變數代表的意義如下：

- score：紀錄分數
- time：遊戲時間

**Step04** 點擊  按鈕，並新增兩個「Real」。


**Step05** 將建立的 real 名稱修改為「unlock level」與「current level」，將兩個變數的數值修改為「1」，其變數代表的意義如下：


- unlock level：解鎖的關卡
- current level：當前關卡



## 15.3 Home 場景 - PLAY 按鈕設定

**Step01** 在 Scenes 項目中，選取「Home」場景。

**Step02** 在場景中，選取 PLAY 按鈕的狀態下，在上方的工具列中點擊「Edit Rules」來開啟編輯面板。

**Step03** 在 paly\_btn(Prototype) 編輯面板中，點擊右上角的「Rule」按鈕，來新增一個規則。

**Step04** 點擊 Rule 名稱兩下，以進入編輯模式，並將名稱修改為「按下」。

**Step05** 在 Behaviors 項目中，拖曳「Touch」行為至 Rule 規則中。其設定的項目如下：

- touch is : pressed

**Step06** 拖曳「Change Scene」行為至 Rule 規則中的 do 條件下。其設定的項目如下：

- go to : GameOver





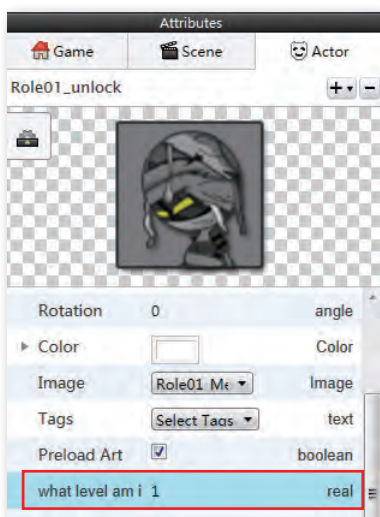
## 15.4 Menu 場景 - 關卡開啟機制設定

### 15.4.1 關卡圖片判斷

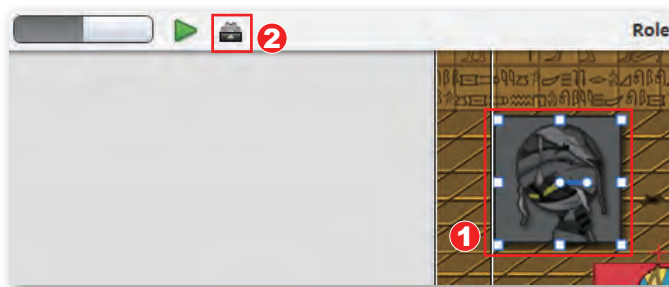
**Step01** 在 Scenes 項目中，選取「Menu」場景。

**Step02** 在 Library 面板中，選取 Actors 項目中的「Role01\_unlock」元件，同時切換 Attributes 面板到 Actors 項目。

**Step03** 在 Actors 項目中，點擊 按鈕，以新增一個空白的「Real」，並將名稱修改為「what level am i」，其屬性值也修改為「1」。

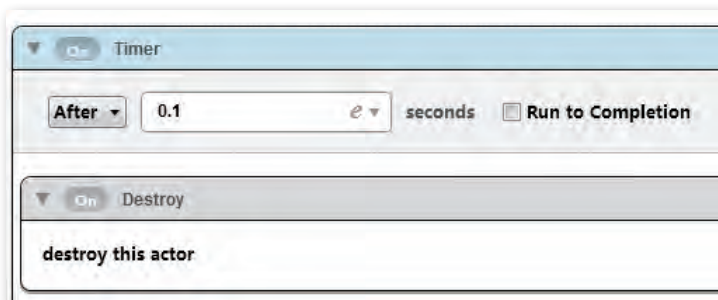


**Step04** 選取 Role01\_unlock 的狀態下，在上方的工具列中點擊「Edit Rules」 來開啟編輯面板。





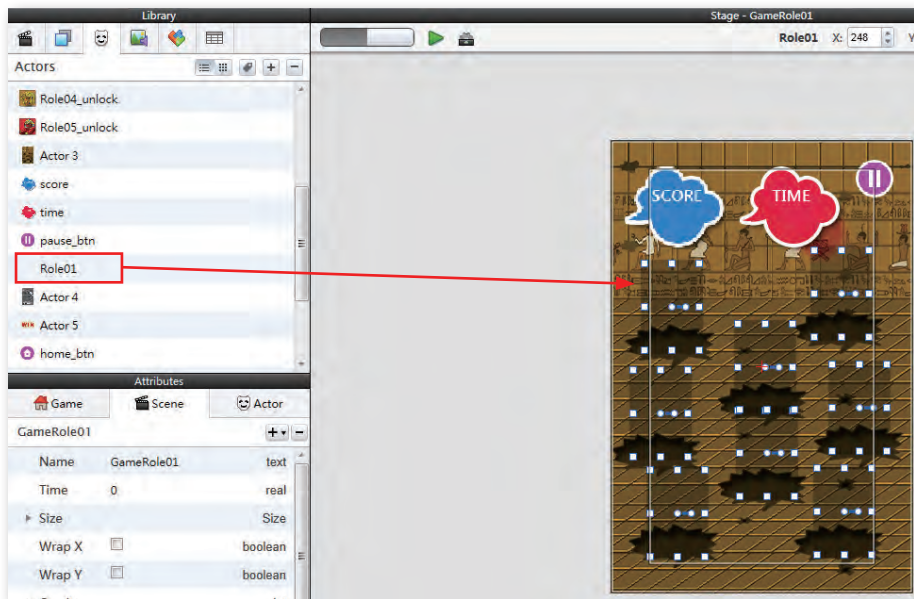
**Step04** 拖曳「Destroy」行為至 Timer 規則中的條件中。




### 15.5.5 角色布置

**Step01** 在 Library 面板中，選取 Actors 項目中的「Role01」物件。並拖曳到舞台中，將 Role01 擺放置洞口的的位置。





**Step02** 重複上述的動作，直到將 8 的洞口中都擺上 Role01 物件。



**Step03** 點擊「Play」 按鈕來預覽。依序瀏覽到 GameRole01 關卡，來觀看角色的隨機出現與點擊角色後的效果等。



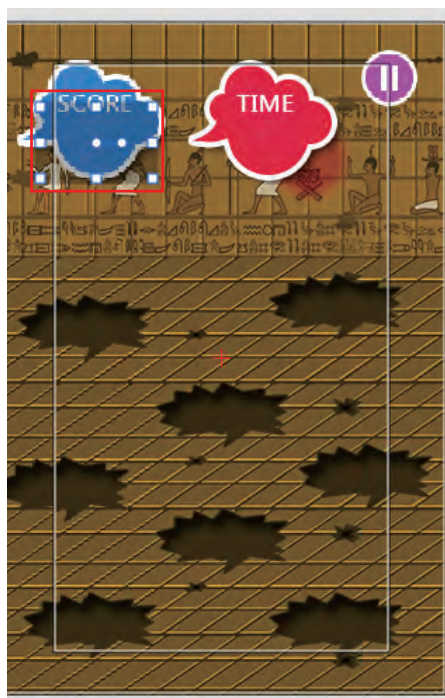
## 15.6 Game\_Role01 場景 - 分數設定


- Step01** 在 Library 面板中切換到 Actors 項目。點擊 ，以新增一個 Actor 物件。並將其名稱修改為「scoreText」。
- Step02** 點擊「Edit Rules」 來開啟 scoreText 編輯面板。
- Step03** 在 scoreText (Prototype) 面板中，從 Behaviors 項目中，拖曳「Display Text」行為至編輯面板中。
- Step04** 點擊 display 欄位的  符號，來開啟「Display Text」面板，並將預設的「Hello world!」文字刪除。
- Step05** 在 Display Text 面板中，依序設定的條件為「Attributes > game > score」，確定後在「score」屬性上點擊滑鼠左鍵兩下以將此條件新增到「Display Text」面板的欄位中，確認後在「Display Text」面板中點擊  按鈕。



**Step06** 將 scoreText 物件拖曳到舞台中 SCORE 圖片中，如圖所示。

**Step07** 在 Attribus 面板中的 Actors 項目中將 scoreText 物件的 Color 屬性之不透明度調整為「0」。且利用物件本身的控制點來調整其大小。



**Step08** 點擊「Play」 按鈕來預覽。每點擊一隻角色後，其在 SCORE 會不斷累積分數。



**Step21** 拖曳「Change Scene」行為至 Rule 規則中的 else 條件下。其設定的項目如下：

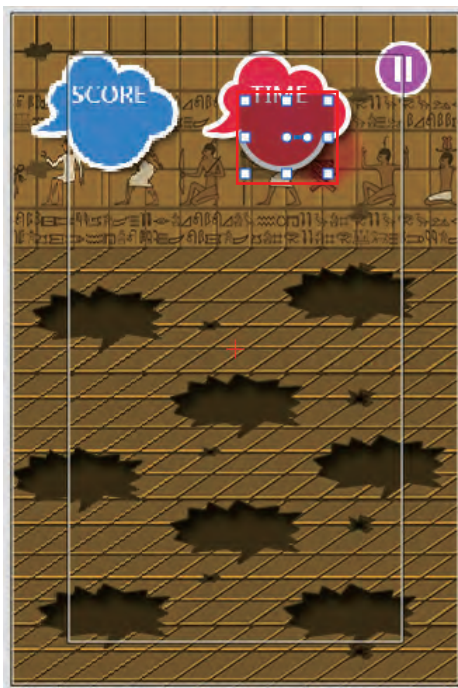
- go to : GameRole01\_LOSER



## 15.7.5 時間布置

**Step01** 將 timeText 物件拖曳到舞台中 TIME 圖片中，如圖所示。

**Step02** 在 Attribus 面板中的 Actors 項目中將 timeText 物件的 Color 屬性之不透明度調整為「0」，且利用物件本身的控制點來調整其大小。









**Step03** 點擊「Play」 按鈕來預覽。  
當 10 秒倒數結束後，若攻擊角色的分數大於 10 時，則前往 WIN 畫面；反之則前往 LOSER 畫面。



## 15.8 Game\_Role01 場景 - 暫停設定

**Step01** 在場景中，選取 pause\_btn 物件的狀態下，在上方的工具列中點擊「Edit Rules」 來開啟編輯面板。

**Step02** 在 pause\_btn (Prototype) 編輯面板中，點擊右上角的「Rule」 按鈕，來新增一個規則。

**Step03** 點擊 Rule 名稱兩下，以進入編輯模式，並將名稱修改為「暫停」。

**Step04** 在 Behaviors 項目中，拖曳「Touch」行為至「暫停」規則中。其設定的項目如下：

- touch is : pressed

**Step05** 拖曳「Pause Game」行為至 do 條件下。其設定的項目如下：

- pause the game and show scene : Pause



**Step07** 點擊「Play」▶ 按鈕來預覽。在遊戲進行中時，點及右上角的暫停按鈕，此時畫面中的任何物件與音樂等內容都會暫停，在暫停的同時，場景其實已經切換到 Pause 了，但因為 Pause 程式的關係，使得 Pause 畫面會以透明來呈現，所以遊戲場景雖然切換到 Pause 場景了，但依然看的到遊戲的畫面。同時，可點擊右上角的繼續遊戲按鈕來前往遊戲場景，並繼續遊戲。



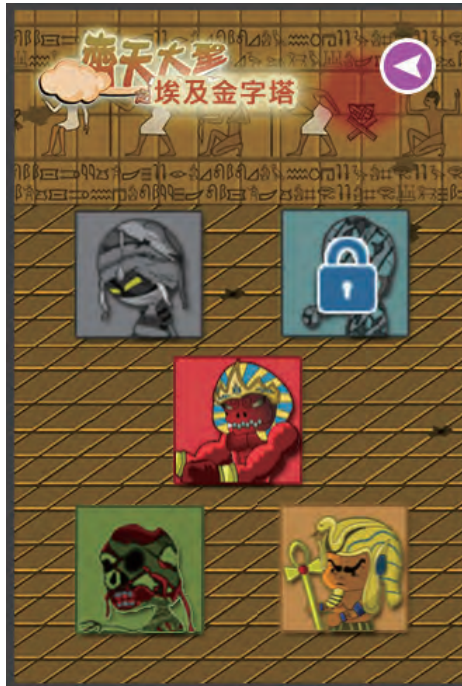
## 15.10 遊戲場景複製

**Step01** 在 Library 面板的 Scenes 項目中，選取「GameRole01」場景，並點擊「Edit > Copy」，接續點擊「Edit > Paste」來複製一個相同的場景。

**Step02** 將 GameRole01 Copy1 名稱修改為「GameRole02」。



**Step11** 點擊「Play」▶ 按鈕來預覽。此時選單中的 Role02 角色已呈現上鎖狀態。等 Role01 關卡過關後，Role02 圖示就會呈現解鎖狀態。



**Step12** 依照本節的設定，依序為 Role03 至 Role05 等三個關卡圖示進行設定。

