

# 利用Unity制作硬核3D手机战略游戏获得的经验教训

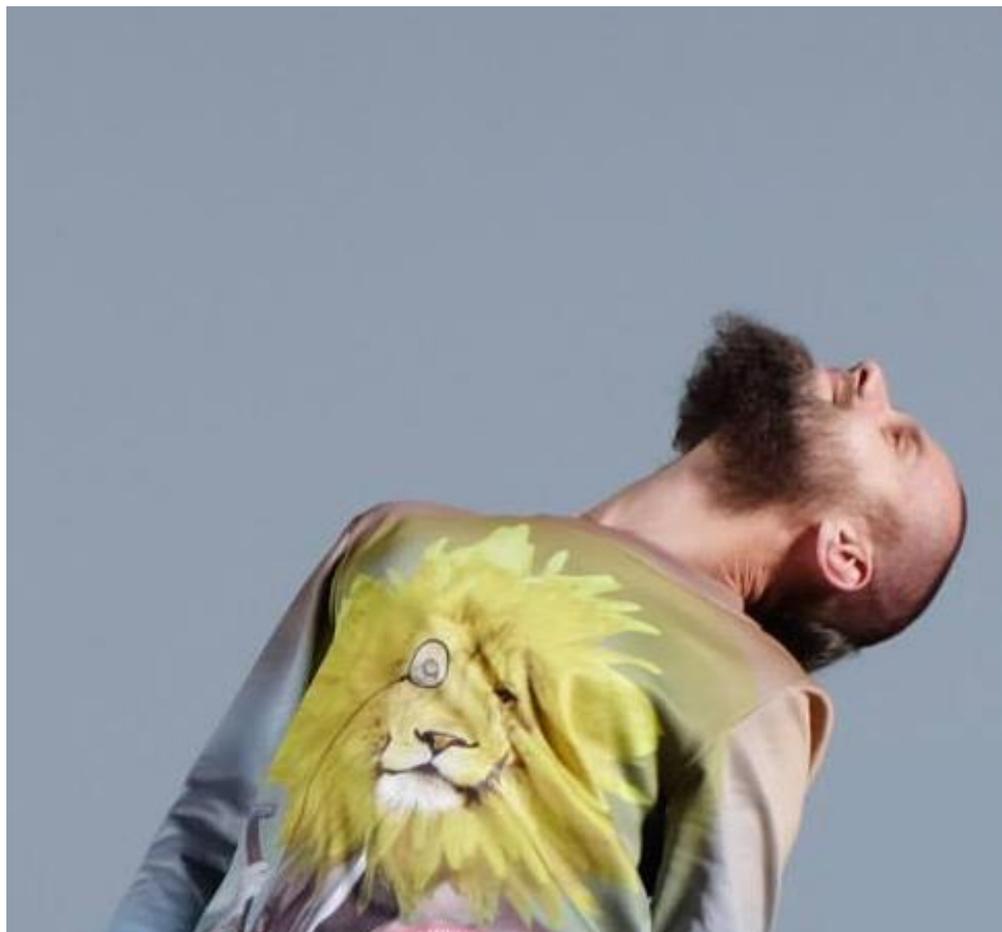
Oleg Pridiuk  
游戏行业布道师, Game Insight



**游戏开发者大会·中国**

**GAME DEVELOPERS CONFERENCE CHINA**

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER  
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 25-27, 2015

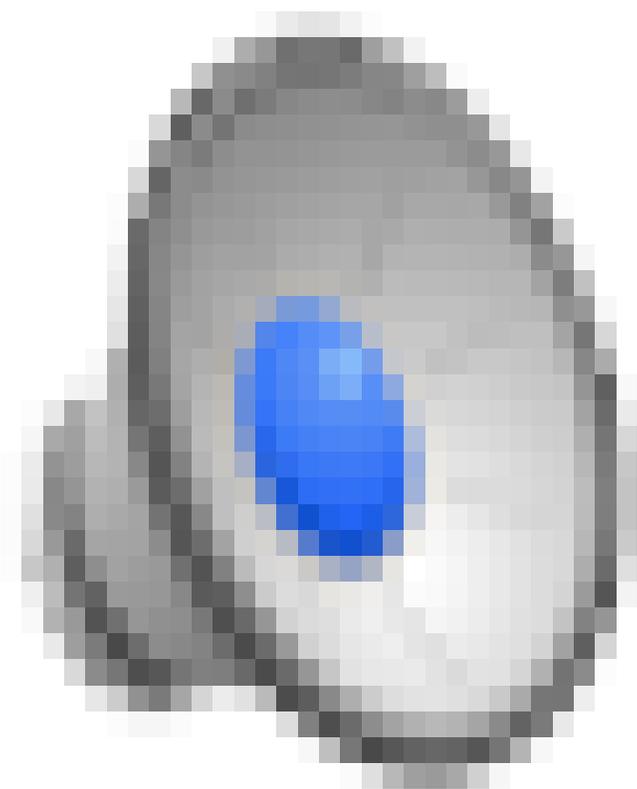


游戏行业布道师，  
**Game Insight**

在**Unity Technologies**工作了6年  
此前是电视和IT媒体从业者

住在立陶宛**维尔纽斯**  
平时经常飞来飞去  
可以在推特上联系到我：**@iwozik**





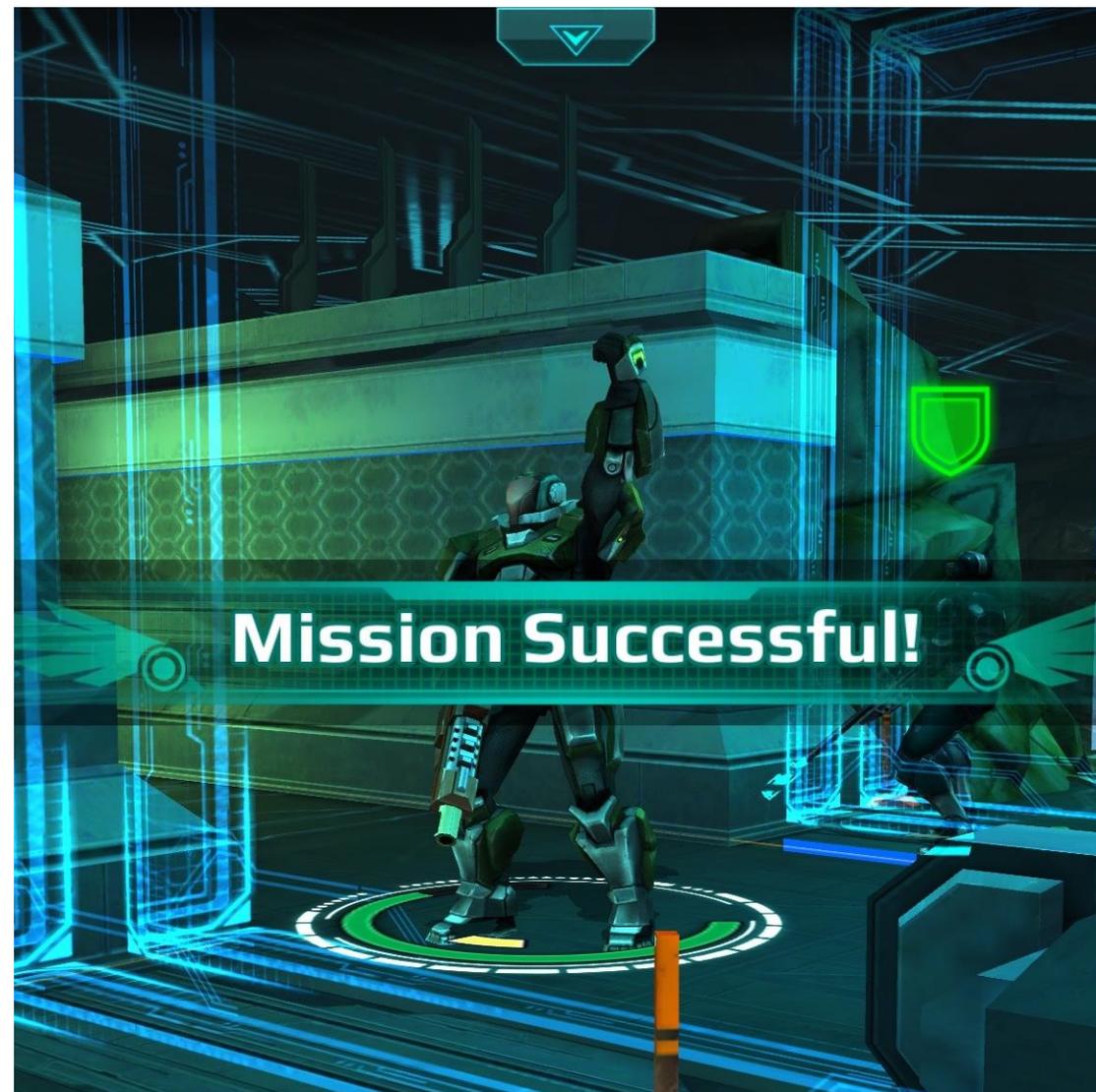
# 免费的全3D大型多人在线回合制手机战略游戏

- 250个关卡，部分为可选关卡
- 42个不同的地点
- 25种不同的枪械
- PvP还有另外20种武器
- 50种不同的
- 设计针对频繁的空中下载技术（OTA）更新
- 游戏循环：大厅、战斗、故事
- 制作时间超过18个月



# 项目设计得非常大

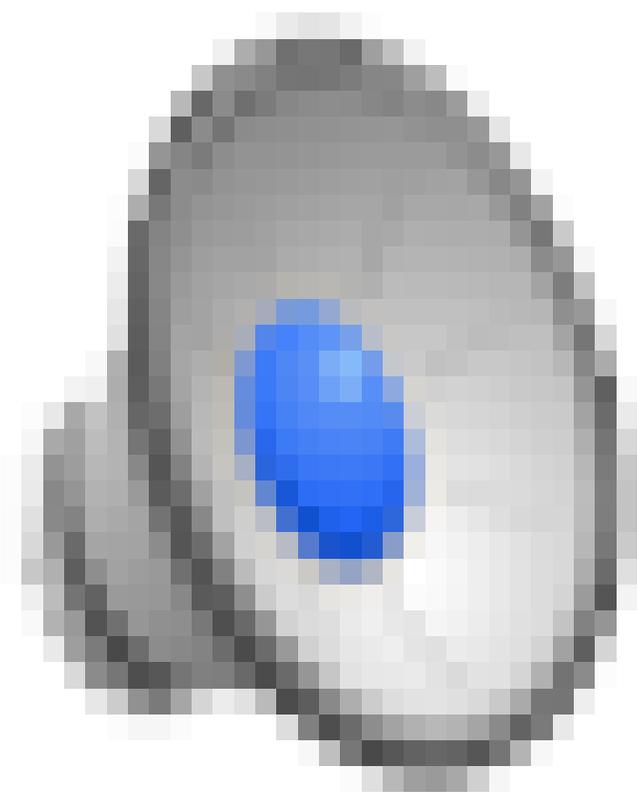
- 引擎无关
- 没有PhysX
- 没有实时照明
- 自定义批处理
- 带池化的自定义内存管理器
- 手动控制的传统动画
- 自定义着色器和全屏效果
- 所有东西都在自定义的服务器上运行
  - ASP.Net
  - 与客户端共享游戏逻辑代码



# 适当的管道和工具很难，需要维护

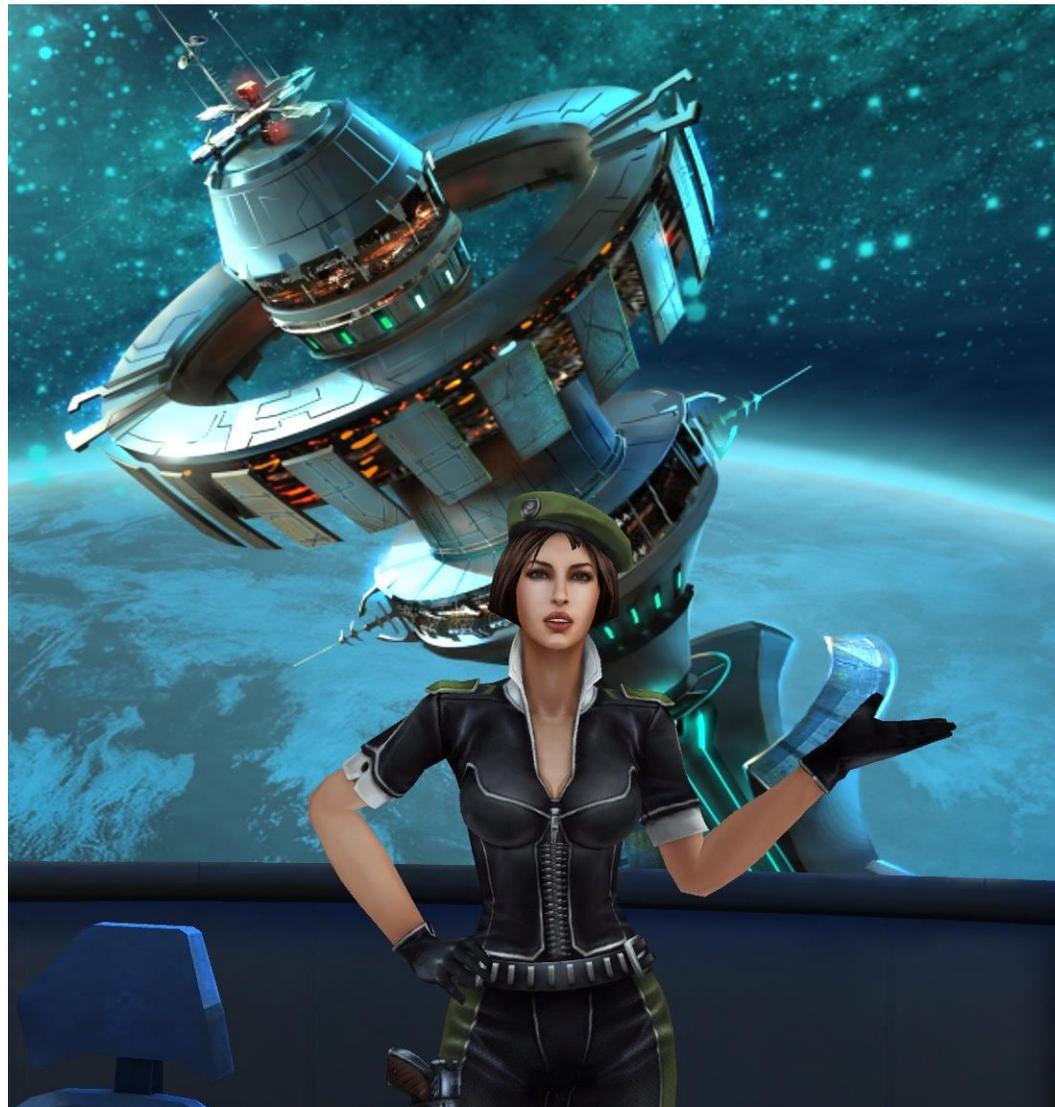
- 帶有自定义工具的Mercurial
  - 美术师有些受苦
- 帶有自定义工具的Unity编辑器
  - 关卡设计
  - 源代码控制
  - 调试
- 自有场景序列化
  - 协同工作
  - 空中下载技术更新
- 自有服务器和网络
  - 所有东西都在服务器上





# 24个月很长 – 产业和技术发展迅速

- 开始时是3.x
  - -> Unity 3.5 -> Unity 4.3 -> Unity 4.5b
    - -> Unity 4.6.x -> Unity 5...
- Scaleform -> uGUI (测试版) -> uGUI
- Mono -> IL2CPP
- WebRequest IL2CPP endeavor
- Legacy -> Mecanim
- iPad 2 -> iPad 3 (1GB内存)



## 心得要点:

- 制作免费的3D大型多人在线游戏需要最好的人才和多年时间
  - 运营还需要更多!
- 你需要一个面向未来的设计架构
- 你必须去追逐行业发展并为此做计划
- 我们已经利用Unity制作出了一个大型出色的免费3D MMO战略游戏。相信你也能够做到 =]



提出你的问题，并在推特上@iwozik，加上话题#GDCChina