安全设计：

使用 Unity 引擎开发游戏，易上手，效率高，成本低。Unity 引擎带来便捷和高效的同时，也引入了一些新的安全风险。游戏逆向分析的门槛也被大幅降低，分析人员的差距被拉平，即使没有太多逆向经验的人，也可以开始尝试制作外挂了。相比 C/C++ 游戏，Unity 游戏的安全风险存在分析工具多、破解门槛低、攻击方法通用化等几个特点。  
 Unity 支持 Mono 和 IL2CPP 两种编译模式。使用 Mono 模式编译的游戏，会将 C# 脚本代码编译为 IL 中间码，发布到游戏客户端。也就是源代码会泄露，这种中间码安全性较低，可以被一键反编译，一键修改。后来基于安全性和执行效率方面的考虑，Unity 支持了 IL2CPP 编译，大大提升了游戏安全性，但还是存在被攻击的风险。

因此我们团队决定使用IL2CPP 模式编译我们的脚本代码，使用 IL2CPP 模式编译，游戏的脚本代码没有了，脚本代码被编译成了 Native 代码发布。很多反编译的工具都失效了，安全性得到了一定的提升。

权限设计：

1. 游戏的启动、暂停与退出权限
2. 主角操纵权限：玩家可以操纵游戏主角的移动、攻击和发动技能
3. 快捷键设置权限：玩家可以根据自己的习惯更改对主角操控的快捷键设置。
4. 背景音乐和音效设置权限：玩家可以更换背景音乐和音效
5. 查看地图权限：玩家可以查看地图了解自己的位置等信息
6. 对话权限：玩家在相应情景下可以和游戏对象进行对话交流以了解闯关相关信息。
7. 查看背包栏权限：玩家可以查看背包栏了解自己已经获得的物品。
8. 进入存档权限：玩家可以选择一个存在的存档并点击进入。
9. 创建存档权限：玩家可以创建一个新的游戏存档。
10. 删除存档权限：玩家可以删除一个存在的存档。
11. 故事梗概的查看权限：玩家可以打开故事梗概了解大概的故事。