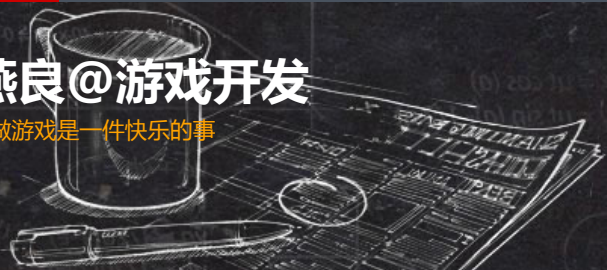


--做游戏是一件快乐的事



RSS 订阅

A simple cartoon drawing of a boy's face. The boy has a round face, large eyes, a small nose, and a slight smile. He has short, dark hair. A small yellow star is positioned above his right eye. The drawing is done in a simple, sketchy style with black outlines and some light shading.

+ 加关注 发私信



译文: 1篇 评论: 160条



(264656505)

Unity3D官网
Unreal Engine官网
游戏蛮牛

Unity3D (19)
Unreal Engine (2)
自研引擎 (2)
其它 (5)

[+]

```

01. <Entity version="2" CardID="CS1_042">
02.   <Tag name="CardName" enumID="185" type="String">闪金镇步兵</Tag>
03.   <Tag name="CardSet" enumID="183" type="CardSet" value="2" />
04.   <Tag name="CardType" enumID="202" type="CardType" value="4" />
05.   <Tag name="Faction" enumID="201" type="Faction" value="2" />
06.   <Tag name="Rarity" enumID="203" type="Rarity" value="1" />
07.   <Tag name="Cost" enumID="48" type="Number" value="1" />
08.   <Tag name="Atk" enumID="47" type="Number" value="1" />
09.   <Tag name="Health" enumID="45" type="Number" value="2" />
10.   <Tag name="AttackVisualType" enumID="251" type="AttackVisualType" value="1" />
11.   <Tag name="Sound" enumID="184" type="String"><b>嘲讽</b></Tag>
12.   <Tag name="DevState" enumID="268" type="DevState" value="2" />
13.   <Tag name="Bool" enumID="321" type="Bool" value="1" />
14.   <Tag name="EnchantmentVisualType" enumID="330" type="EnchantmentVisualType" value="0" />
15.   <Tag name="EnchantmentVisualType" enumID="331" type="EnchantmentVisualType" value="0" />
16.   <Tag name="Text" enumID="342" type="String">Donato Giancola</Tag>
17.   <Tag name="GoldCard" enumID="365" type="String">圣骑士达到57级后解锁。</Tag>
18.   <Tag name="String" enumID="351" type="String">如果闪金镇都是由1/2的步兵把守的话，那它早在

```

文章存档

2015年08月 (1)

2015年07月 (3)

2015年04月 (1)

2015年03月 (1)

2015年02月 (1)

展开

阅读排行

《炉石传说》架构设计赏

你不再需要TinyXML，推

使用Unity3D的50个技巧

分享一个小工具：Excel

2009年混合语言编程总结

《炉石传说》架构设计赏

Unity3D-RPG项目实战 (

Unity 4.6的使用匿名dele

《炉石传说》架构设计赏

Unity3D-RPG项目实战 (

最新评论

次世代关卡制作流程：使用Unre

分享一个小工具：Excel表快速转

《炉石传说》架构设计赏析(2)：！

分享一个小工具：Excel表快速转

次世代关卡制作流程：使用Unre

次世代关卡制作流程：使用Unre

次世代关卡制作流程：使用Unre

次世代关卡制作流程：使用Unre

```
多年以前就被毁了。</tag>
19. <Tag name="Taunt" enumID="190" type="Bool" value="1" />
20. <Power definition="54e57583-ce5c-46e3-899a-39bd2181468d" />
21. </Entity>
```

卡牌实体

- 卡牌实体对象对应的AssetFamily为：AssetFamily.CardPrefab；
- 数据对应的资源包为“cards?.unity3d”，目前共有4个；
- 资源包中的资源类型为：Prefab；
- 资源加载对应的接口为：AssetLoader.LoadCardPrefab()；
- 卡牌资源使用CardID进行索引，例如“闪金镇步兵”对应“CardID="CS1_042""；
- Prefab中的GameObject主要包含：Transform、Material、CardDef，这三个Component；
- CardDef有很多CustomEditField，主要分为以下几类：
 - EditType.SOUND_PREFAB；
 - Material，主要是Portrait--头像；
 - EditType.SPELL，其实是string类型，保存的是Spell对象的资源路径；

技能对象

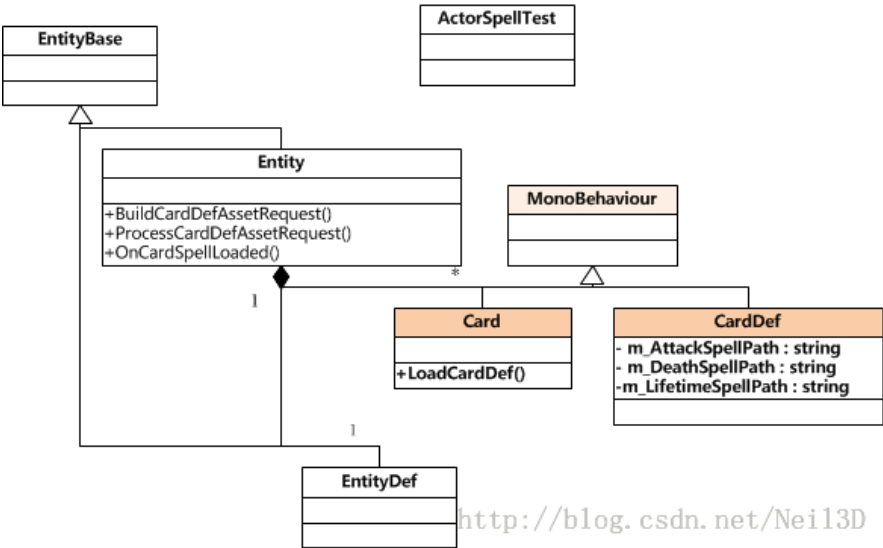
- 技能对象对应的AssetFamily为：AssetFamily.Spell；
- 数据对应的资源包为“spells?.unity3d”，目前共有3个；
- 资源包中的资源类型为：Prefab；
- 资源加载对应的接口为：AssetLoader.LoadSpell()；
- 卡牌通过CardDef中指定相关技能资源的路径；
- Prefab中的GameObject主要包含：AudioClip、AudioSource、Material、ParticleSystem、ParticleSystemRenderer、Transform等组件；
- 涉及到的脚本主要有：PlayerMaker相关的类，Spell及其派生类、SoundDef；

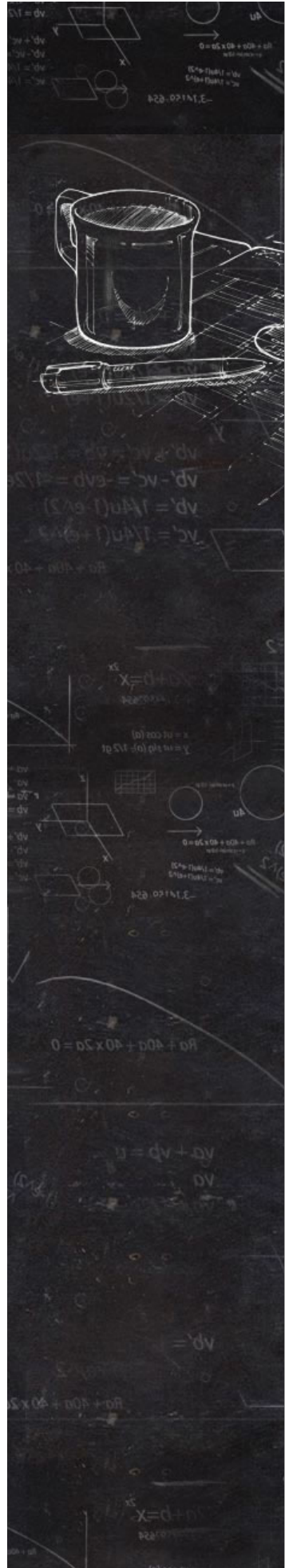
我们看到Spell有很多的派生类，这里用到了一个小技巧：GetComponent()是可以把基类作为参数来获得子类对象的。例如，一个对象绑定了ArmorSpell对象，而ArmorSpell是Spell的派生类，那么gameObject.GetComponent<Spell>()是可以获得这个ArmorSpell对象的。

总结一下：

卡牌和技能相关的数据主要包括以上三种，其中EntityDef是使用“策划填表”或者类似的方式，而且卡牌和技能资源，则使用Unity编辑成Pefab。技能对象中用到了PlayerMaker插件。

本次分析涉及到的类，请详见下图。





最后，按照惯例，还是秀一下战绩：



版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。



- ▲ 上一篇
- ▼ 下一篇
- 《炉石传说》架构设计赏析(4)：Asset管理
- 分享一个小工具：Excel表快速转换成JSON字符串

顶

踩

1

0

主题推荐

- html
- xml
- 架构设计
- entity
- 对象
- 网络
- 暴雪

猜你在找

- 基于Unity的游戏开发（下）

■ 深入浅出Unity3D——第一篇

■ bash shell脚本高级特性详解2

■ 实战进阶学习Unity3d游戏开发

■ Python项目实训
- 《炉石传说》架构设计赏析4Asset管理

■ 《炉石传说》架构设计赏析2Scene管理

■ 《炉石传说》架构设计赏析4Asset管理

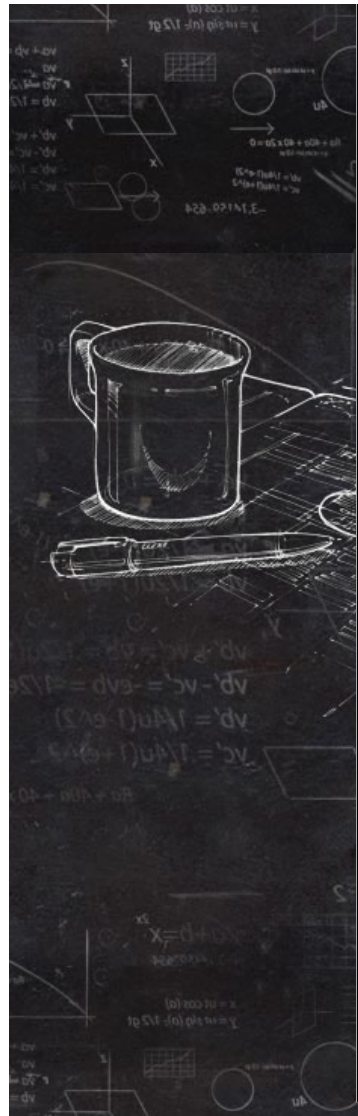
■ 《炉石传说》架构设计赏析1游戏启动流程

■ 大型分布式网站架构设计与实践笔记 5数据分析

准备好了么？跳 吧 ！

更多职位尽在 CSDN JOB

■ 【大数据服务公司-数美时代】—前端开:	我要跳槽	■ 大数据架构师	我要跳槽
北京数美时代科技有限公司	20-40K/月	上海点我吧信息技术有限公司	18-35K/月
■ 架构师（大数据方向）	我要跳槽	■ 平台业务部 - 数据应用组 - 搜索架构G	我要跳槽
杭州飞享数据技术有限公司	16-30K/月	美团网	22-40K/月



Use Visual Studio for iOS

xamarin.com/visual-studio

Build native iOS and Android apps using Visual Studio.

查看评论

2楼 [sinat_22603081](#) 2015-04-05 04:01发表



请教一个问题，我已经炉石客户端里的原画解包出来了，但是怎么和卡牌对应起来，比如我想找某个卡牌的原画，知道卡牌的名称和CardID，然后怎么找到对应的原画？

Re: [sinat_22603081](#) 2015-04-05 10:28发表



回复[sinat_22603081](#)：我想知道这个对应关系是写在哪些文件的？

1楼 [俊强很靠谱](#) 2015-02-12 17:01发表



逗比豪斯见到安东尼达斯，真是哭了

Re: [房燕良](#) 2015-02-12 21:01发表



回复[俊强很靠谱](#)：看出门道了。：)

您还没有登录,请[\[登录\]](#)或[\[注册\]](#)

* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题	Hadoop	AWS	移动游戏	Java	Android	iOS	Swift	智能硬件	Docker			
OpenStack	VPN	Spark	ERP	IE10	Eclipse	CRM	JavaScript	数据库	Ubuntu	NFC		
WAP	jQuery	BI	HTML5	Spring	Apache	.NET	API	HTML	SDK	IIS	Fedora	XML
LBS	Unity	Splashtop	UML	components	Windows Mobile	Rails	QEMU	KDE	Cassandra			
CloudStack	FTC	coremail	OPhone	CouchBase	云计算	iOS6	Rackspace	Web App				
SpringSide	Maemo	Compuware	大数据	apttech	Perl	Tornado	Ruby	Hibernate	ThinkPHP			
HBase	Pure	Solr	Angular	Cloud Foundry	Redis	Scala	Django	Bootstrap				

公司简介 | 招贤纳士 | 广告服务 | 银行汇款帐号 | 联系方式 | 版权声明 | 法律顾问 | 问题报告 | 合作伙伴 | 论坛反馈

网站客服 杂志客服 微博客服 webmaster@csdn.net 400-600-2320 | 北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有 | 江苏乐知网络技术有限公司 提供商务支持
京 ICP 证 070598 号 | Copyright © 1999-2014, CSDN.NET, All Rights Reserved

