

独孤城

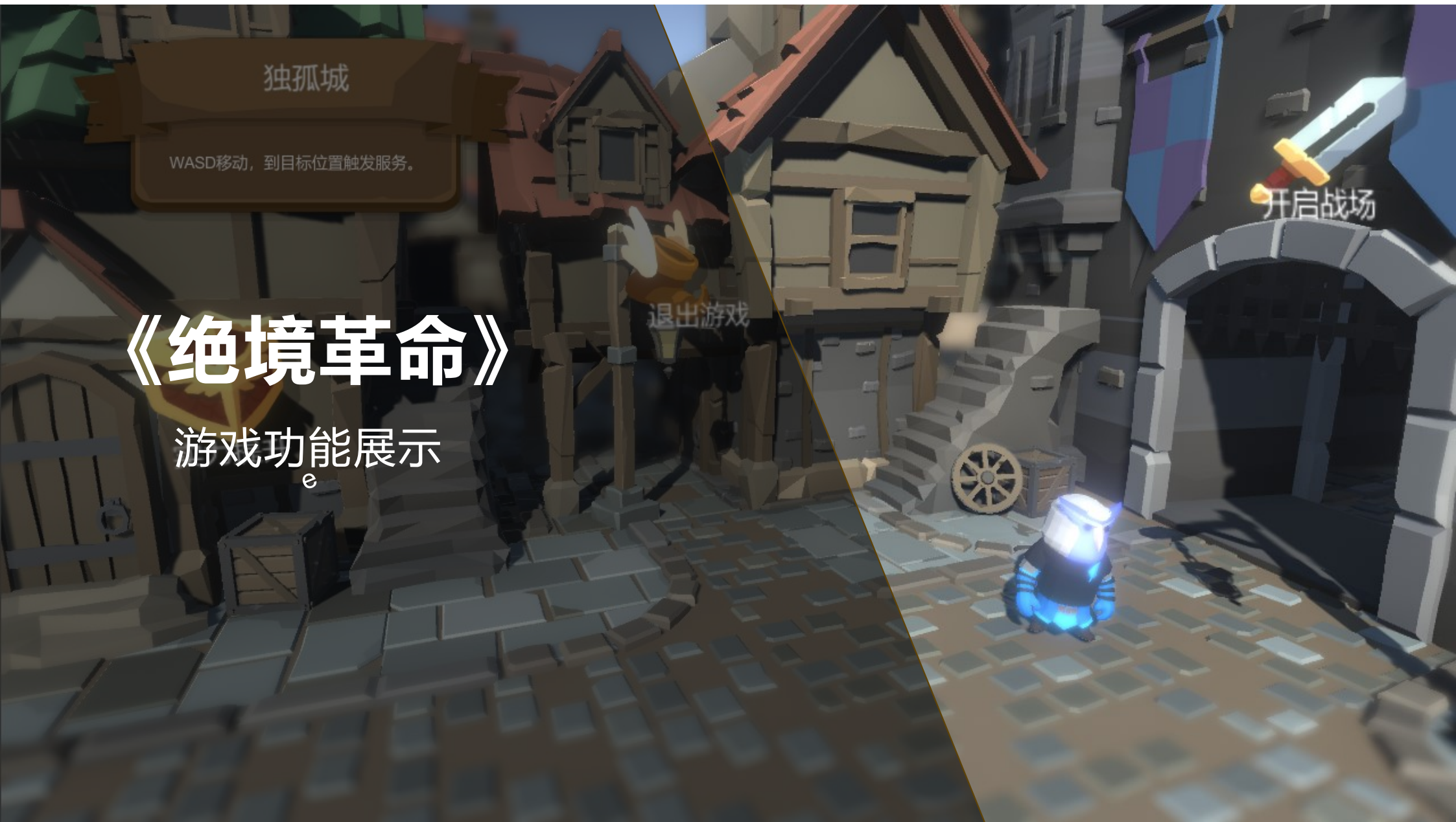
WASD移动，到目标位置触发服务。

# 《绝境革命》

游戏功能展示

退出游戏

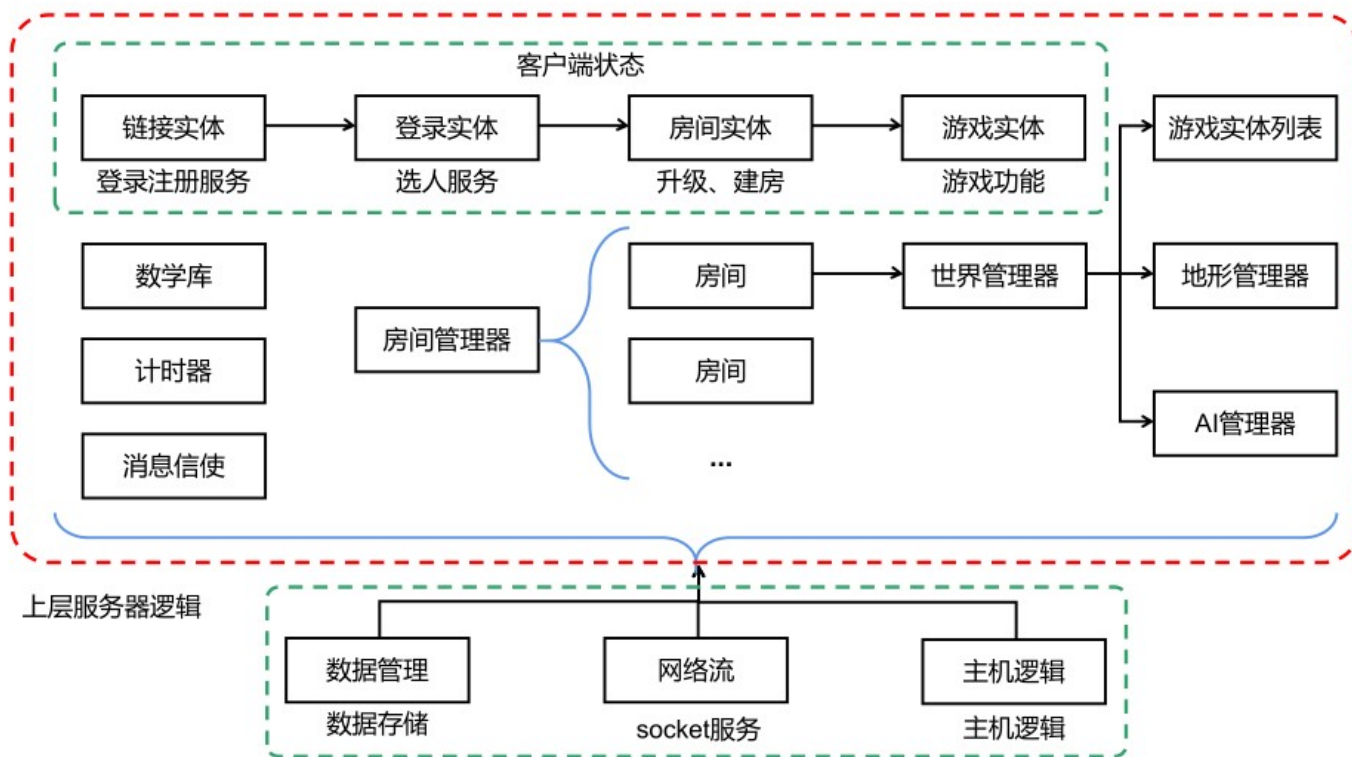
开启战场



# 《绝境革命》游戏功能展示

- 整体设计思路
- 游戏实现功能点

# 《绝境革命》服务器设计思路

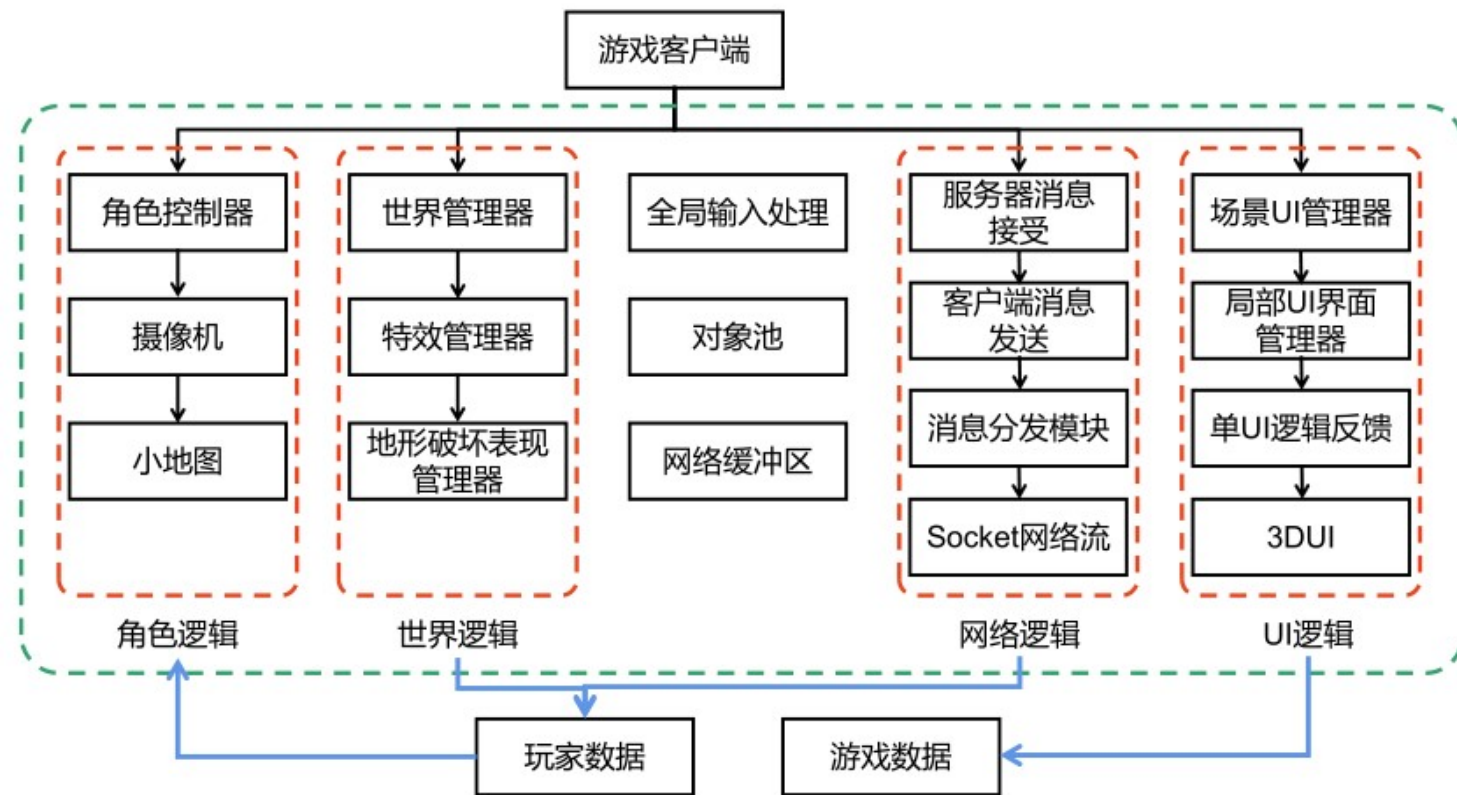


• 混合框架：消息分发+RPC

• 游戏实体解耦：功能解耦

• 以房间为核心

# 《绝境革命》客户端设计思路



- 角色逻辑：通用性
- 世界逻辑：决策者
- 网络逻辑：消息接受分发
- UI逻辑：用户交互



# 《绝境革命》基础功能

WASD移动，到目标位置触发服务。

- 以城市为基调的菜单
- 房间系统：支持多房间
- 实力提升：玩家成长系统
- 账号管理：玩家信息加载修改





# 《绝境革命》游戏功能

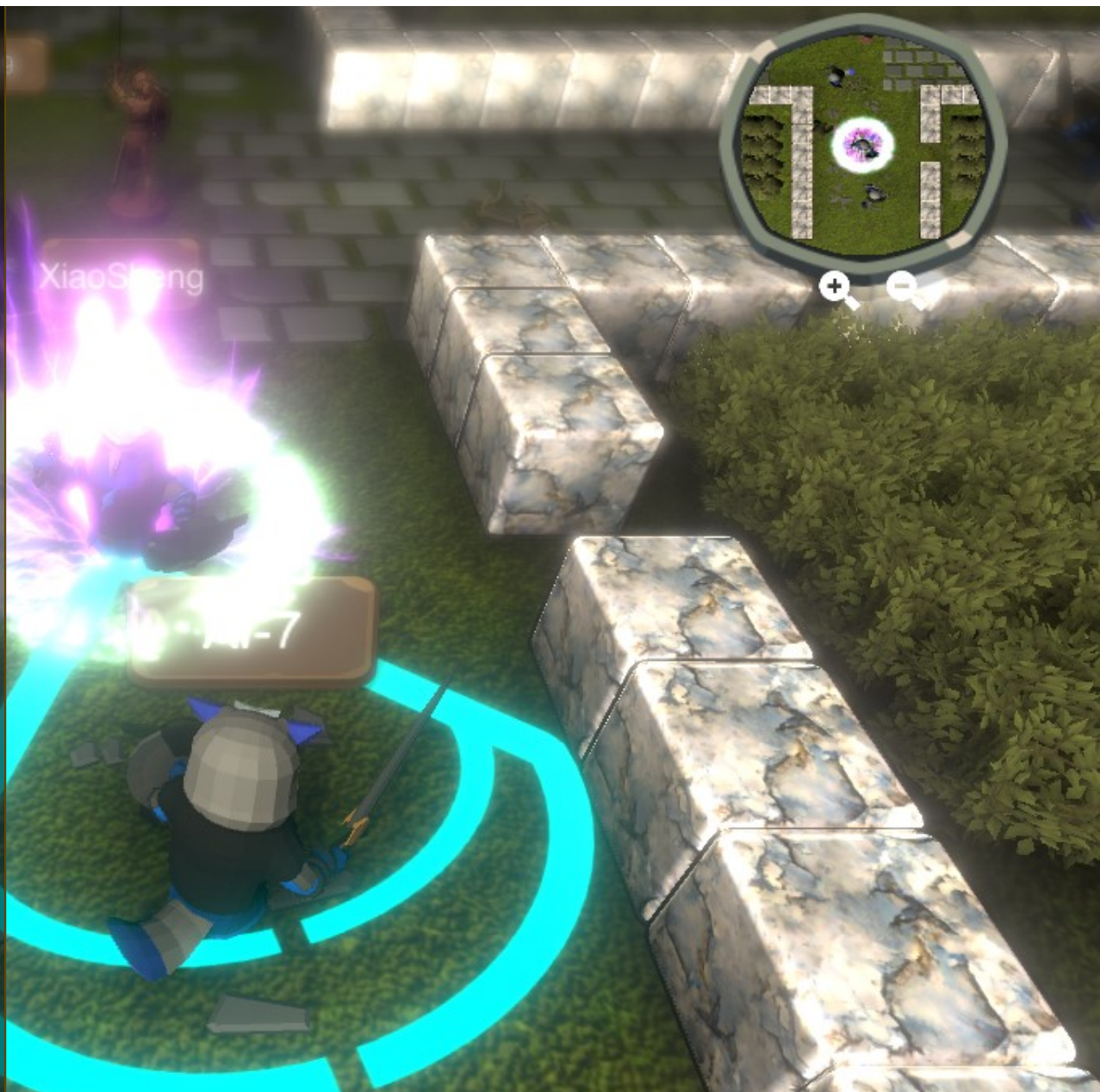
- 击碎地图中心雕像获得BUFF
- 大招特效：减速、眩晕
- 基于数学库的范围判定
- 草丛状态同步隐藏
- 以数据驱动的HP、MP同步
- 世界消息的分发





# 《绝境革命》游戏功能

- 炫酷的技能特效
- 技能指示器
- 会风骚走位的敌人AI
- 地形破坏系统
- 小地图



# 《绝境革命》游戏功能

- 游戏结算
- 击杀以及金币获得结算
- 账号信息同步



AI-7 kill  
XiaoSheng



独孤城

WASD移动，到目标位置触发服务。

谢谢

游戏功能展示

退出游戏

开启战场

