

帧同步实时对战Moba游戏技术难点重点

作者: Plane

Q Q: 1785275942

微信: PlaneZhong

官网: www.qiqiker.com

关于帧同步:

- **网络同步**
 - 帧同步与状态同步的差异, 两种同步方式的优劣
 - 选用帧同步需要确保不同平台运算结果统一
- **定点数运算**
 - 什么是定点数?
- **确定性物理碰撞**
 - 不能使用Unity引擎自带物理系统

关于实时对战:

- **高频率的网络通信**
 - TCP协议无法满足需求, 必须实现可靠UDP通信
- **逻辑与显示分离**
 - 逻辑运算不依赖于Unity引擎
- **运动行为预测与插值平滑**
 - 逻辑层帧速率不能直接用于显示层表现。

关于Moba游戏:

- **复杂的技能设计**
 - 施放方式多种多样、作用目标可随机变化、命中效果是五花八门
- **复杂的Buff/Debuff及各类状态**