



弹幕DOTA

采用自主研发HTML5引擎技术的MOBA游戏

杭州北石网络

项目简介

弹幕DOTA是一款MOBA类轻型竞技游戏，将同时登陆手游，页游，端游平台。这得益于本公司自主研发的[Rock引擎](#)技术，除了性能远超一般HTML5引擎之外，项目代码只需开发一次，即可导出到多平台（手游，端游，页游）运行。

玩法上弹幕DOTA将平面射击游戏与传统MOBA游戏相结合，以大量的弹幕与视觉特效区别于传统MOBA游戏。并以大量的武器组合替代大量英雄的设定，同时在战场规模上，提供几十人共同作战的大型战场模式。

以上这些创新的设计通常在性能一般的入门级移动设备上将难以运行，而Rock引擎得益于技术上的突破，可以轻松实现这种前所未有的设计，为大规模，高性能游戏的发展铺平道路。

弹幕DOTA游戏DEMO演示

游戏在线DEMO地址：

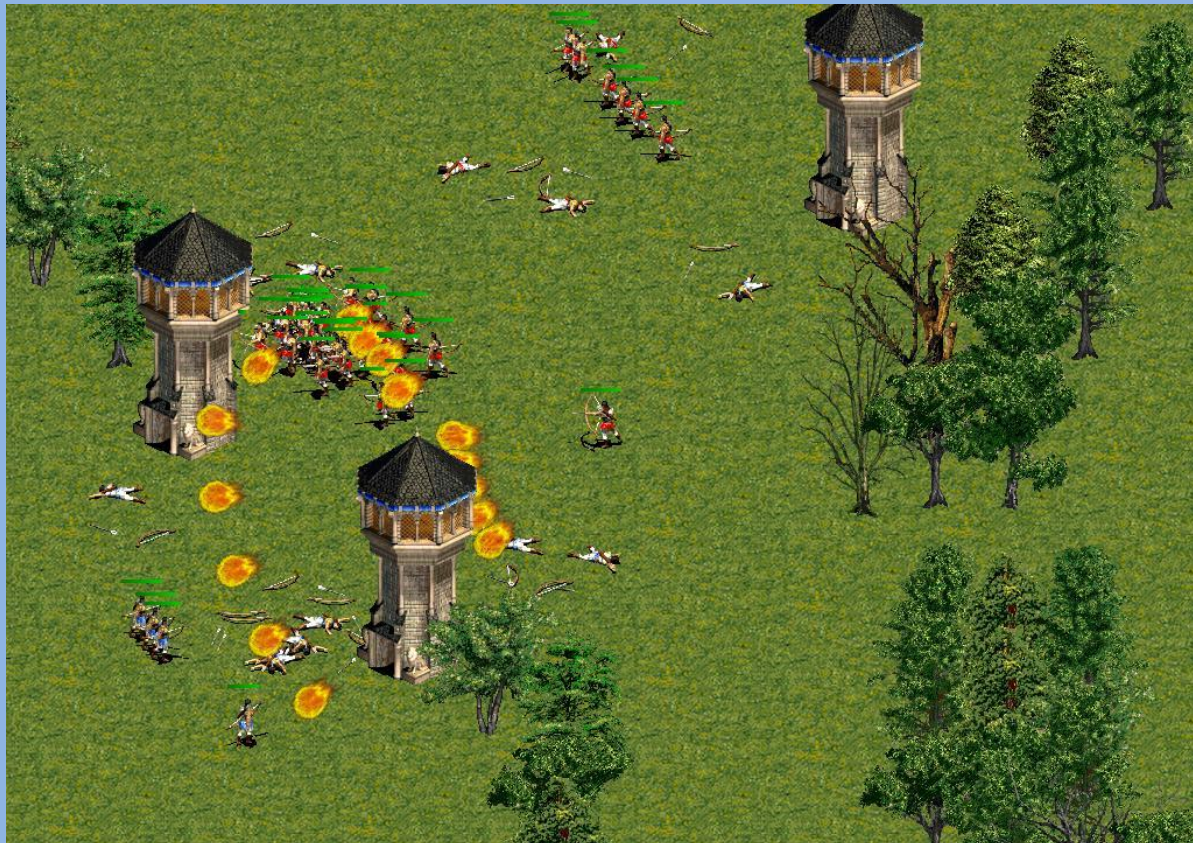
<http://116.62.197.230>

简短说明：

“wasd” 控制方向，鼠标
左右键放技能，死亡5秒后原地
复活。

暂未对移动设备触屏操作
进行适配，手机设备需连接无
线键鼠进行操作。

此DEMO可多人联机对战，
服务器已7x24小时稳定运行一
月有余。



游戏玩法

胜利方式，两方对抗，摧毁对方基地获胜

武器系统：机枪，霰弹枪，榴弹炮，粒子武器，弩箭等

技能与装备道具绑定，玩家可自行搭配技能组合

以据点取代防御塔，据点提供恢复，复活，补给功能

据点定时产生补给品，获得补给可升级武器道具

后续推出 大逃杀，据点资源战等额外对战模式

相比传统DOTA的改进点

1

【减少死亡等待】

Dota玩家死亡后过长的无聊等待时间。对此弹幕DOTA将其调整为短时间快速复活方式，并且允许玩家选择复活据点，以快速支援前线，减少无聊等待与无聊跑路时间。

2

【升级视觉可见】

弹幕DOTA在角色升级时将提供更为明显的视觉刺激，把握玩家痛点。以避免传统DOTA角色数值成长后，视觉缺乏表现的败笔。

3

【可定制的技能系统】

技能与装备绑定，玩家可自行定制，从而创造成千上万种不同组合。既简化了复杂的英雄系统，又通过组合系统提供了最大的自由度的玩法。

4

【明显的敌我区分】

将对立方角色以不同颜色进行标识。以改善传统dota类游戏敌我英雄颜色完全一样，仅从血条颜色进行区分，辨识度不高，混战时往往难以分辨的问题。

5

【适当缩短练级时间】

将游戏内练级系统做适度的精简。近年来我们可以看到练级系统逐渐简化的趋势，枯燥乏味的机械劳动奖励系统不再受到玩家的青睐。从游戏榜单mmrpg游戏让位于MOBA竞技游戏不难看出这种趋势。最近的例子也不难从亡者荣耀与英雄联盟的区别中看出这种发展倾向。

以游戏改变世界

想玩家所想，直击玩家痛点

团队成员



赵岩

创始人
CTO兼CEO

[个人博客](#)

Lv.36 游戏攻城狮

2011/2

长城动漫

全程参与《水浒》项目
服务器程序
项目负责人（后期）

2012/12

项楚科技 CTO

2013/9

独立游戏制作人

个人全职投入坚持三年时间独自
研发完成Rock引擎及MOBA游戏
DEMO。

2017/5



擅长C++语言与高性能程序开发，游戏爱好者。
业余喜好阅读历史，哲学，心理学书籍。

发展计划

公司除弹幕DOTA游戏项目外，亦有发展Rock引擎的融资计划。

若您有兴趣投资Rock游戏引擎，可在以下地址获取商业计划书：

[Rock引擎商业计划书](#)

2018.1

完成 α 内侧版本
视资金需求考虑以
众筹筹措进一步资金

2018.7

正式上线运营

2017.9

招募成员，建设团队

2018.5

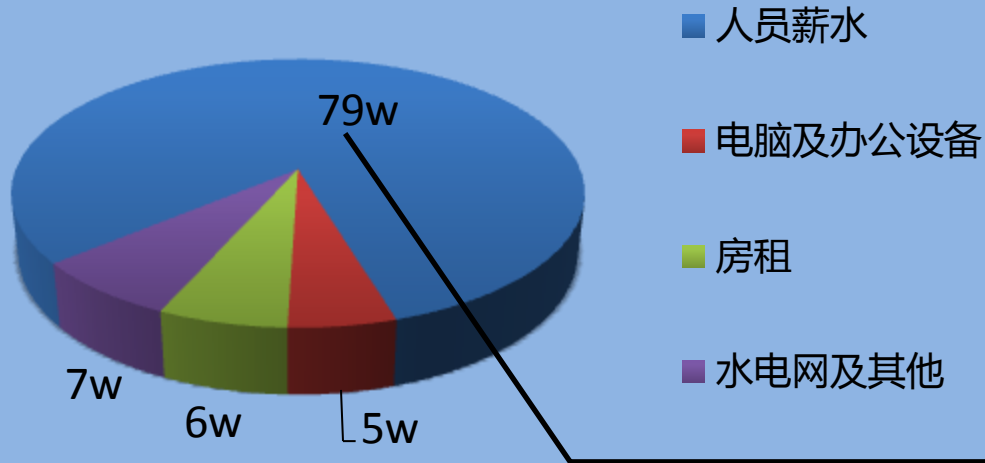
完成 β 公测版本
与运营商对接

融资和预算

希望融资金额：100万（项目周期10个月运转费用）

估值：1000万 出让股份：10%

资金使用计划



详情：

创始人兼CTO 10k
普通程序2人，平均10k
1主美20k，3普通美术8k
五险一金支出，每人616/月

股权与分红激励计划

💡 对核心人员根据其能力与贡献分别给予5-15%左右的期权奖励。

💡 团队承诺20%分红。

💡 写入公司章程，文字形式做出承诺

Thank You

杭州北石网络

联系人：赵岩 手机：17091611646 qq：84349670 Email: zy1691@gmail.com

附录：Rock引擎亮点

