

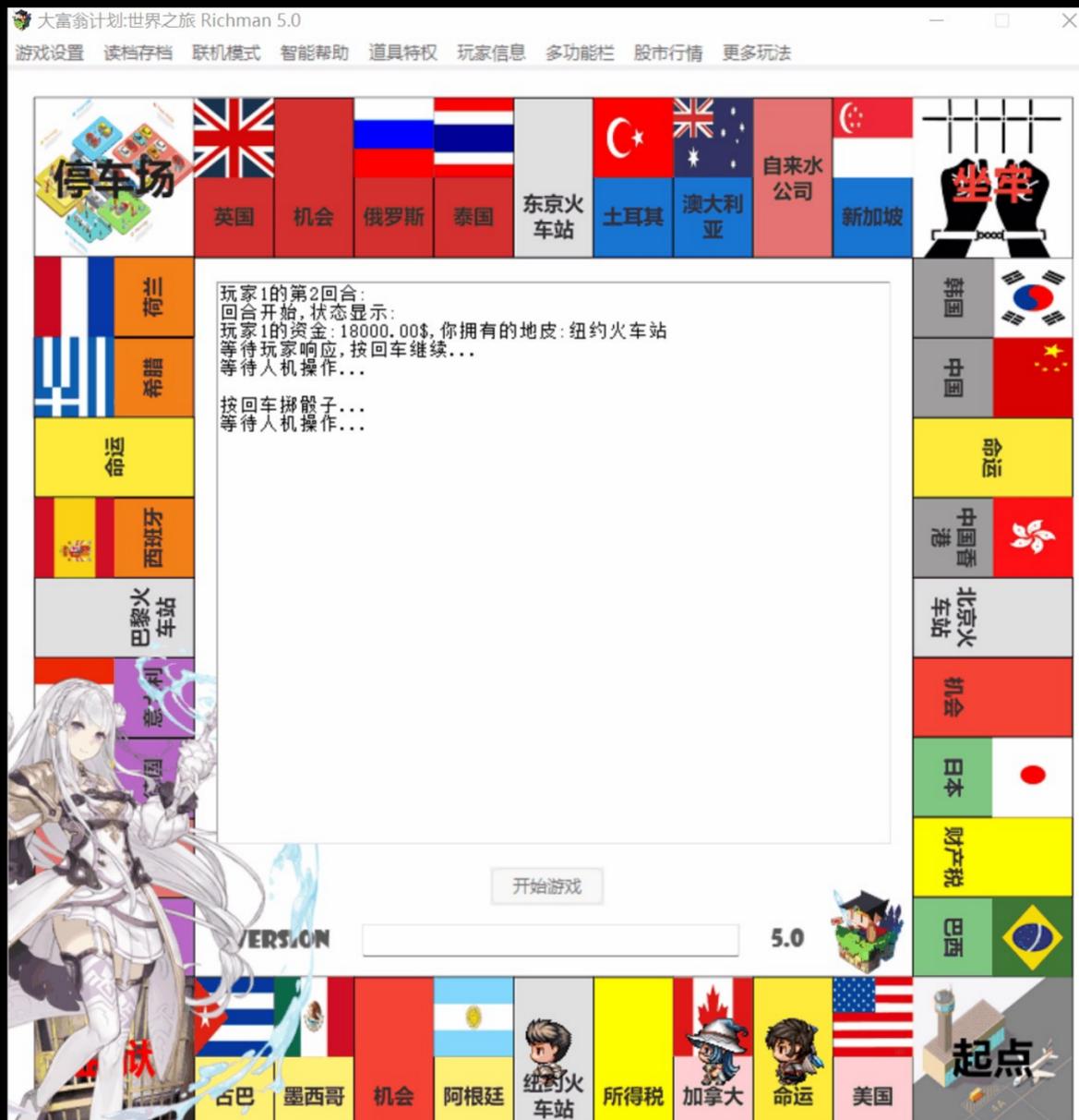


学生开发者如何从0-1学习 和制作游戏《进化契约》

2023



学习篇



大二初次尝试游戏开发



邂逅Unity

大二零基础自学unity两周可以做出什么样的游戏呢

10.1万 47 2022-04-05 23:37:44



3、4月份疫情初次学习Unity



Unity首届 NewbiesJam



2022年10月份参加Unity首届GameJam
特别奖作品《逆时空》



学习经验分享

- 项目驱动，自上而下学习
- 游戏充满想象，活学活用
- 热爱永远是第一驱动力



推荐视频

海外

CodeMonkey 丰富

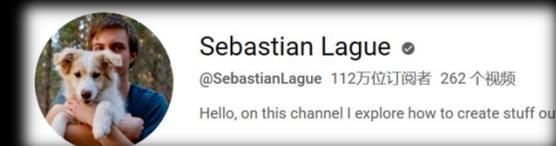
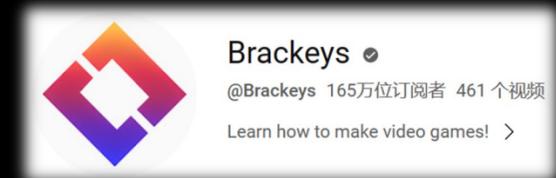
Brackeys 基础

Mix and Jam 有趣

Sebastian Lague 高级

国内

M_Studio(麦扣老师) 系统





开发心得篇

《进化契约》设计



个人加快工作流的Tricks



《进化契约》的UGC是如何开发的



《进化契约》 简介

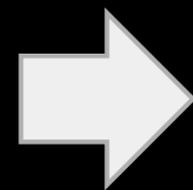




个人如何在有限时间（毕业前）做出一款游戏

项目起源

开放世界？
RPG、ARPG？
AVG、AAG？



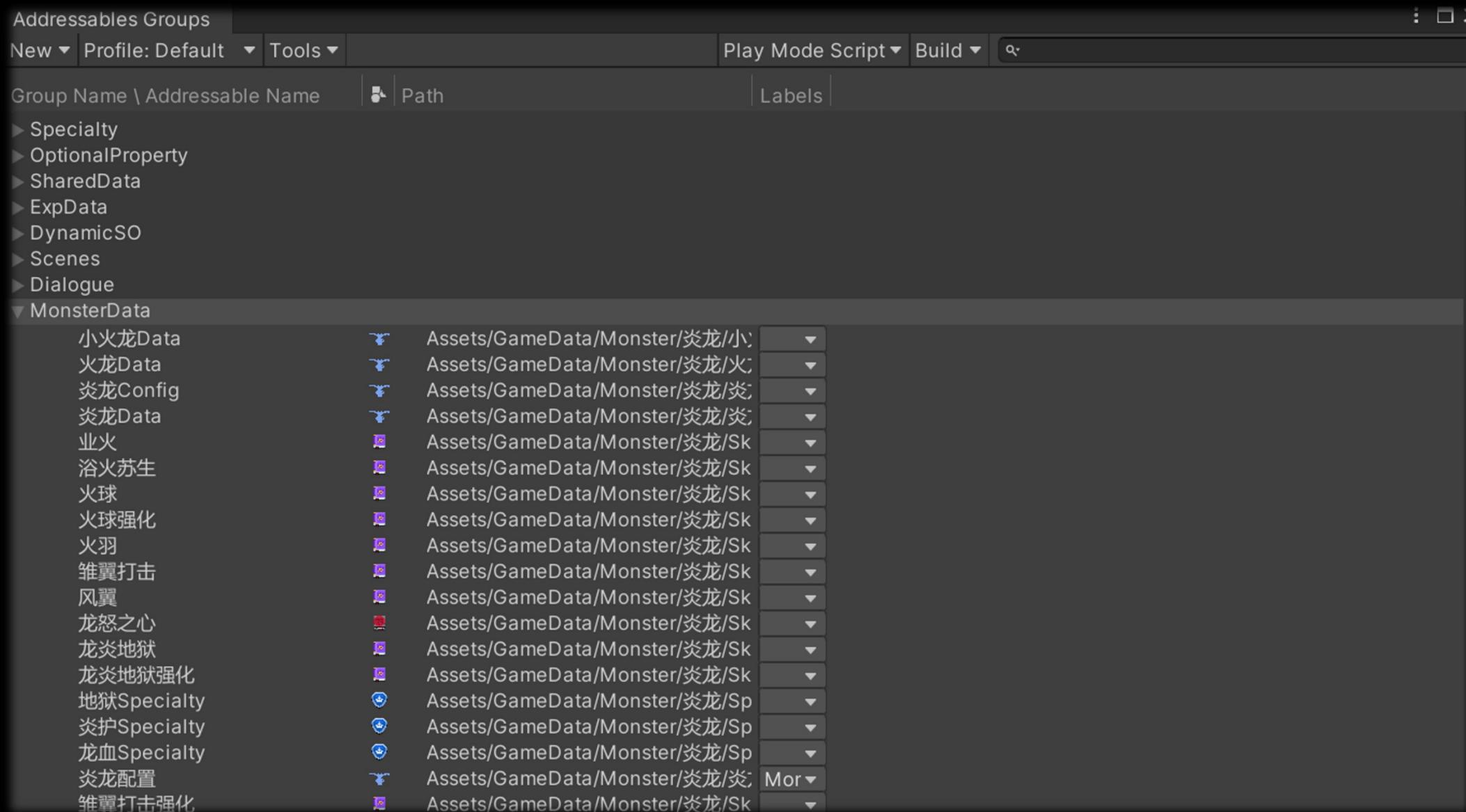
回合制



学生如何从零开始制作游戏的工作流



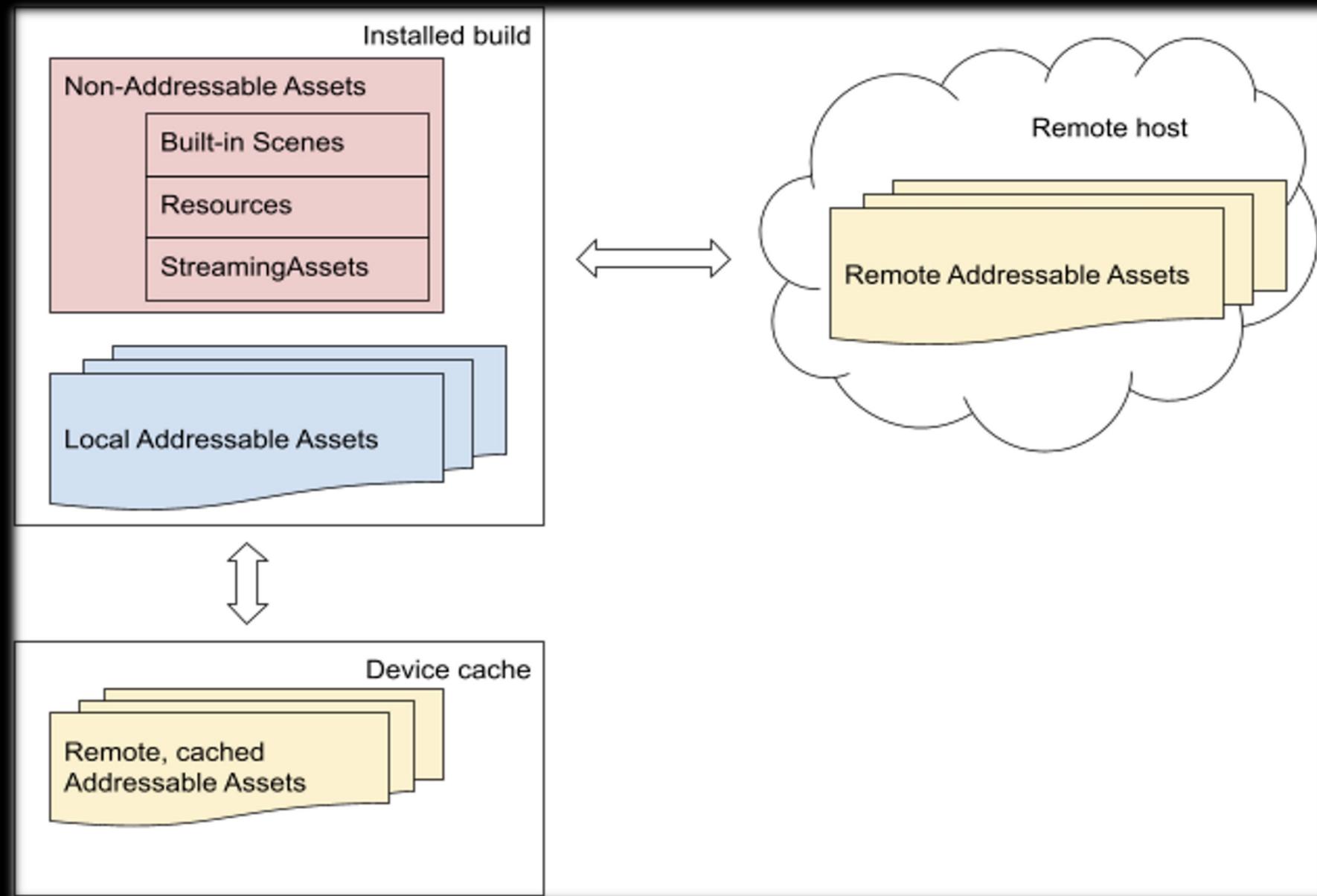
一、灵活使用 Addressables



更方便的资源管理



一、灵活使用 Addressables



更方便的资源管理



本地化

共享标记

文本资源管理

二、灵活使用 Localization





New Table Collection | Edit Table Collection

Selected Table Collection: Rogue(StringTable)

Table Collection Name: Rogue

🔍 龙胖

Key	Chinese (Simplified) (zh-Hans)	English (en)
龙胖-技能-00	<input type="checkbox"/> Smart 饥饿驱使我, 吞噬是我的本能	<input type="checkbox"/> Smart Hunger drives me, it's my instinct to devour
龙胖-技能-01	<input type="checkbox"/> Smart 龙息之热, 灼烧一切	<input type="checkbox"/> Smart The heat of the dragon's breath burns everything
龙胖-技能-02	<input type="checkbox"/> Smart 巨龙的力量, 世间无比	<input type="checkbox"/> Smart The power of the dragon is unmatched in the world
龙胖-技能-03	<input type="checkbox"/> Smart	<input type="checkbox"/> Smart

Page Size: 50

龙胖Dialogue Database (Monster Dialogue Database)

Addressable

Script: MonsterDialogueDatabase

精灵名称: 龙胖

龙胖Config

▼ 对话索引 7 items

- 3464482307 Localized Key 技能-00
饥饿驱使我, 吞噬是我的本能
- 2361149338 Localized Key 技能-01
龙息之热, 灼烧一切
- 722869953 Localized Key 技能-02
巨龙的力量, 世间无比
- 3976342104 Localized Key 玩家-00
挣扎吧, 但这已经是徒劳
- 4278803295 Localized Key 玩家-01
我越来越饿了, 就让战斗结束吧!
- 2099895033 Localized Key 二阶段-00
我的熔岩之火将吞噬你们的灵魂, 臣服于我, 或是迎接毁灭
- 879075309 Localized Key 技能-03
我的食欲无穷无尽

文本资源管理



三、灵活使用 UIElement

· Runtime UI

· Editor UI

1. GraphView

2. 面向对象方式

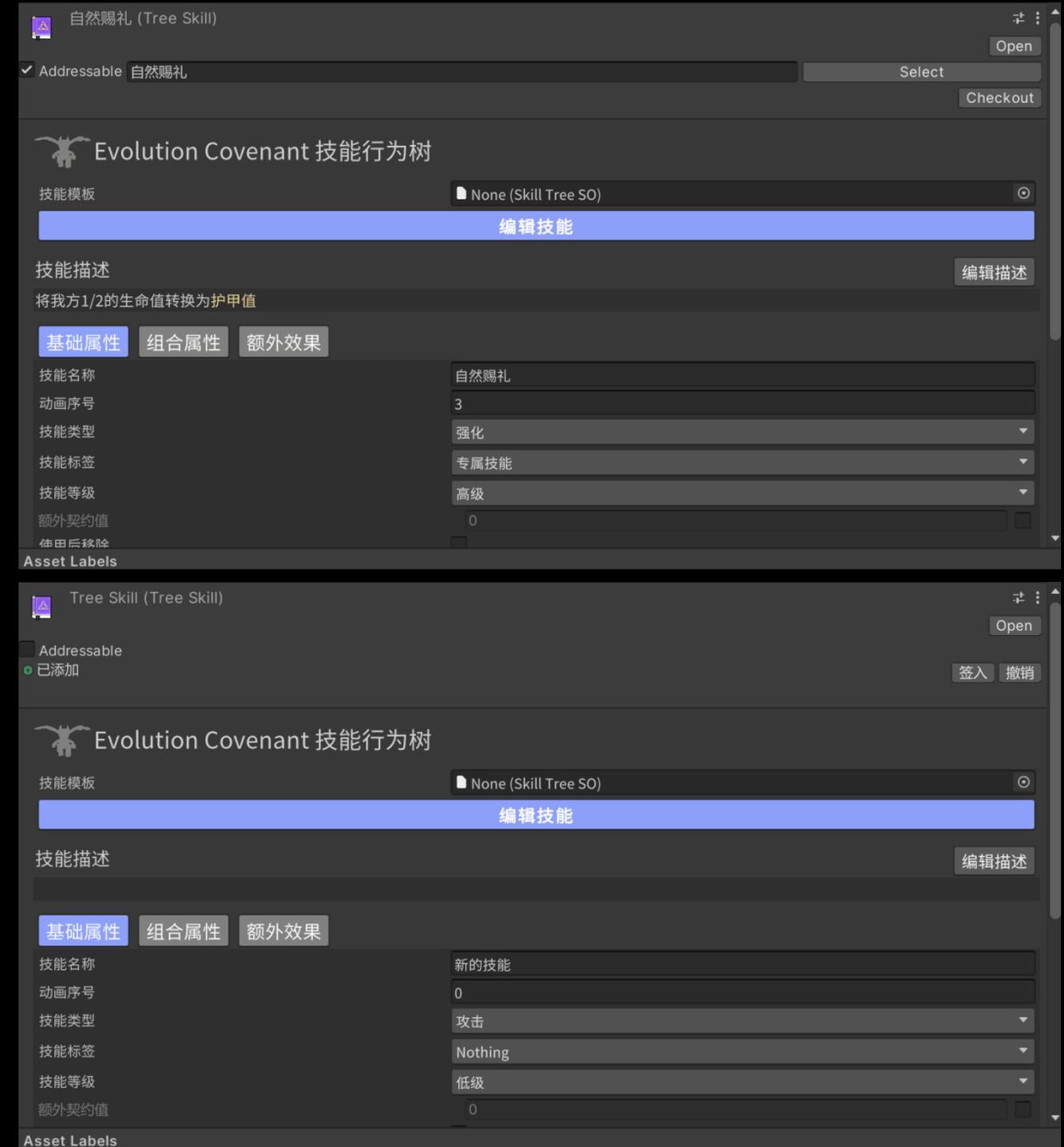


《进化契约》中对UIElement的使用

核心的技能编辑器

集成Localization编辑

Logic使用GraphView





四、灵活使用 SerializeReference

- SerializeField
- Serializable Data
- SerializeReference
- + ScriptableObject





SerializeReference
&&
ScriptableObject

- 方便可视化编辑配置文件
- 部分代码热更转为资源热更

Addressables
&&
Localiaztion

- 自定义打包方案（灵活性）
- 自动化资源加载（便利性）



SerializeReference
ScriptableObject
Addressable
Localization
UIElement

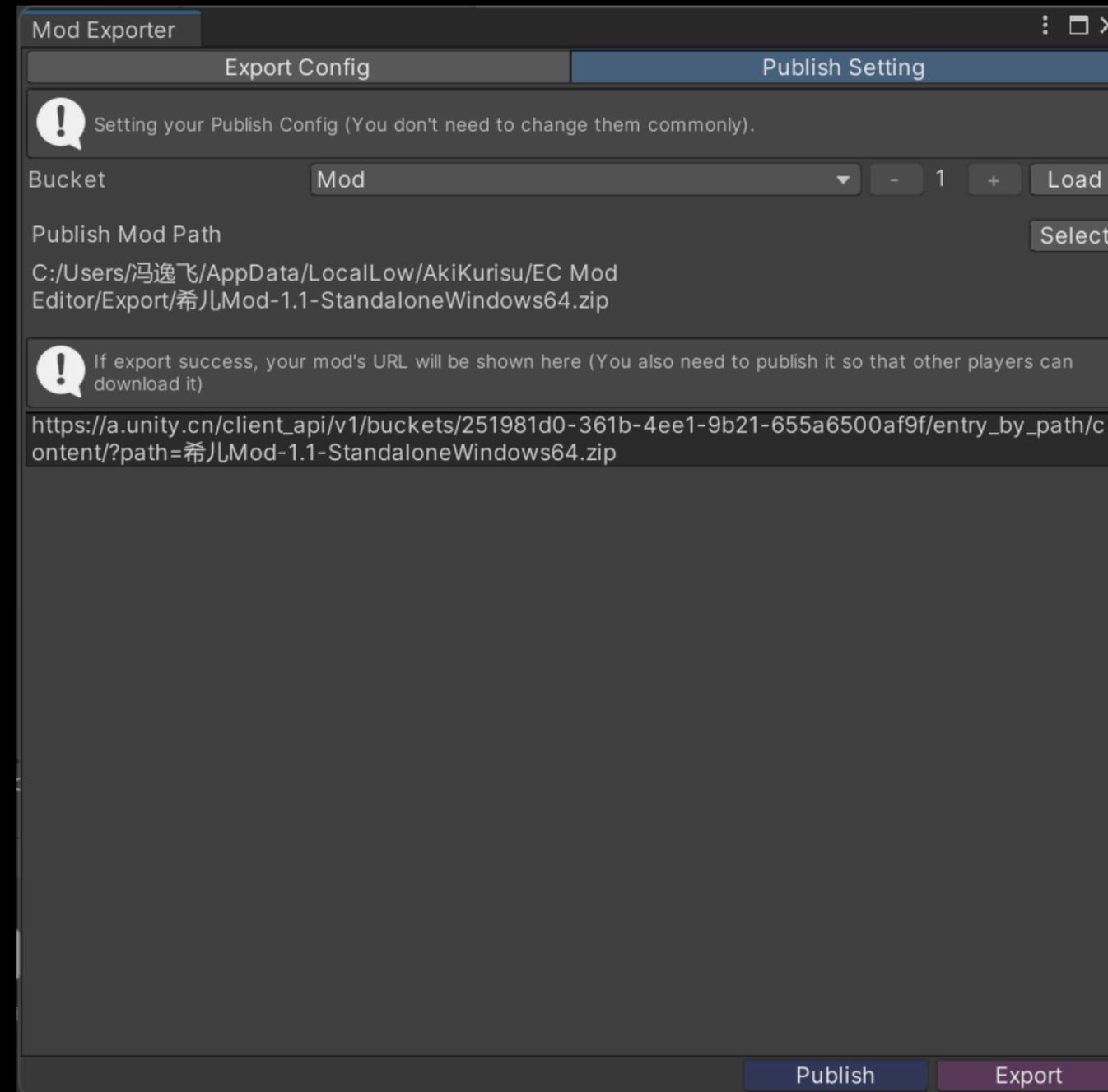
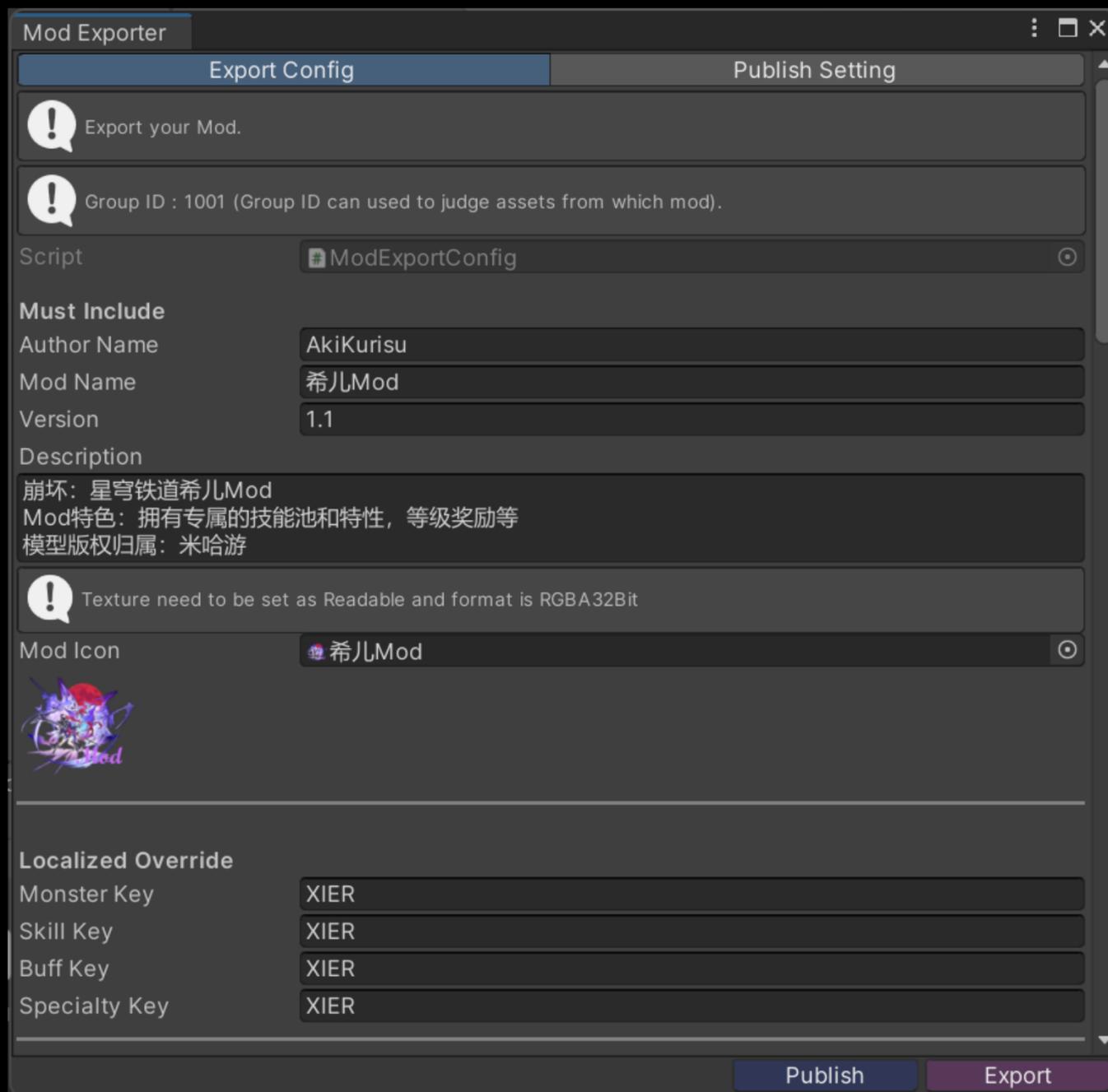


UGC

实现用户脱离项目便能低代码制作新内容

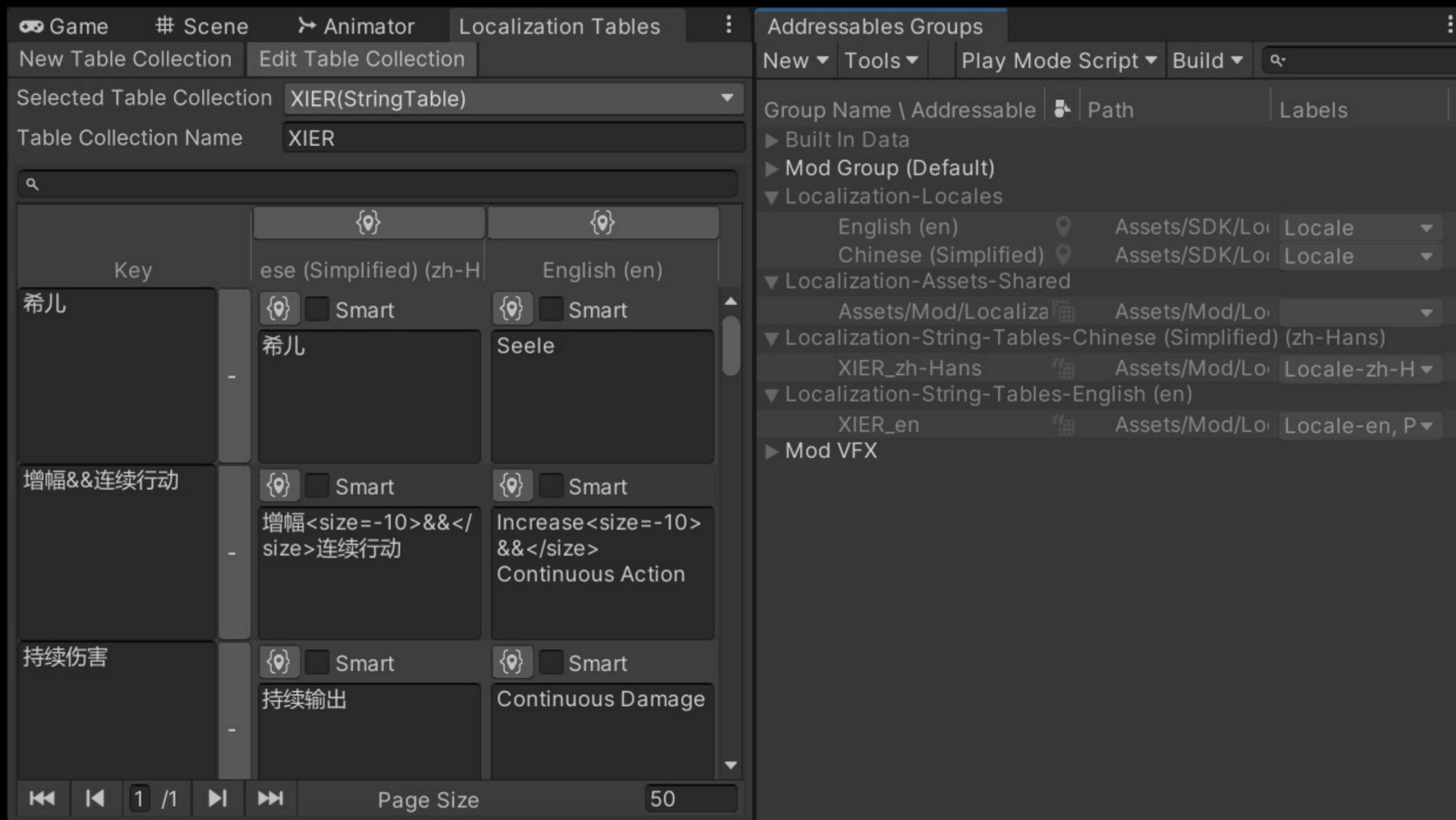


UGC SDK集成Addressable和CDN上传内容





Addressable&&Localization实现UGC内容本地化



· Mod管理自己的本地化

· 未支持的语言也可以通过该方式通过社区作为Mod加载



UOS-Content Delivery Network

Unity Online Services

EC Mod Editor
MultiverseStudio

- 概览
- 账单
- 设置 待完善

CDN

Bucket

- 相关文档
- 下载
- Sync Relay
- 配置
- 房间管理
- 相关文档

[返回所有Buckets](#)

Mod

251981d0-361b-4ee1-9b21-655a6500af9f

Mod上传至该Bucket中

ENTRIES RELEASES MONITOR

[+ 上传文件](#)

按文件夹显示

名字	大小	最后更新	
希儿,Mod-StandaloneWindows64.zip	16.4MB	2023-05-21 13:08	
希儿,Mod-Android.zip	17.0MB	2023-05-21 13:08	

共 2 条 5条/页 < 1 >



黑马计划

Unity 为您的团队提供全方位支持



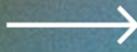
Unity 黑马计划

扫码即刻申请



Unity黑马计划是一个聚焦独立开发者及游戏工作室、游戏公司、工业设计、媒体艺术的生态项目，我们将对申请计划的团队提供专业的技术支持、培训、产品服务折扣、市场宣传以及生态合作资源对接等一系列服务，伴随开发者成长，助力其获得盛誉及成功。

《进化契约》是Unity黑马计划的成员之一，加入黑马计划我得到了Unity的技术支持、培训、产品服务折扣和市场宣传支持，还有机会与其他优秀开发者和工作室互动和建立合作关系。这一切都帮助我们更专注于游戏开发。



愿景

让更多学生开发者
与Unity一同启航