



《天下为棋》 手游版



在此感谢 UNITY黑马计划

目录



1. 游戏介绍

2. 游戏开发技术

3. 独游转手游的游戏商业化

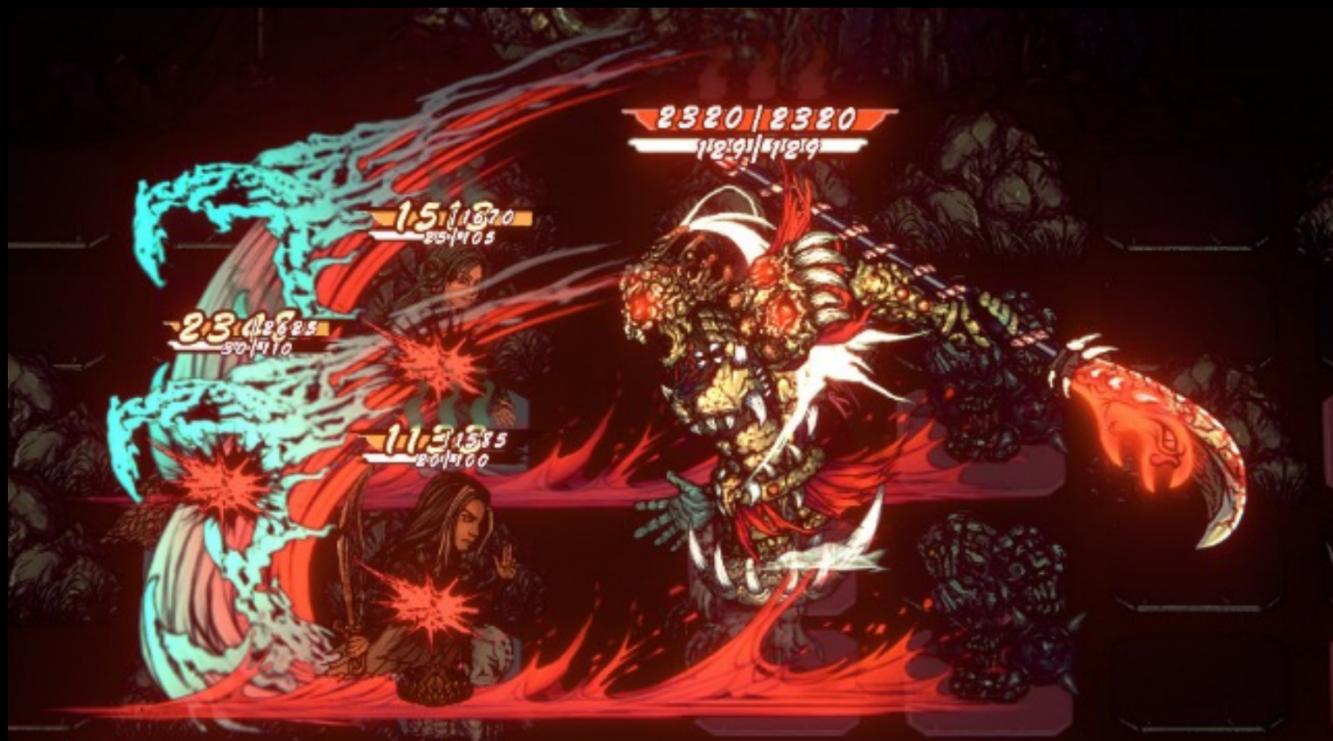


1. 游戏介绍



1. 游戏概述

· 《天下为棋手游版》，改编自STEAM好评如潮的《天下为棋》买断制策略游戏。在继承原作基础的同时，补全了原作剧情章节、道具装备、对原作游戏数值与操作方式均进行了大幅度优化与改动。



推荐
过去 2 周 0.0 小时 / 总时数 23.5 小时 (评测时 10.0 小时)

发布于: 2021 年 11 月 11 日 下午 3:12

抢先体验版本评测

总体评价: 值得购入, 体验很好。
游戏时长: 下载后玩到次日凌晨。
游戏系统: 如名, 硬核战棋; 强调棋子玩法, 与剧情也有呼应。
美术音乐: 值回票价。
剧情台词: 中年人喜来有点中二了, 但是也能看见开发者用心打磨剧本的痕迹, 剧情主旨偏东方思维, 和西式白左圣母截然不同。
上手难度: 对战棋新人来说, 较高, 这一点, 在游戏开始时, 就有提示, 初玩者挫败感很强, 有点暗黑地牢的意思, 人物永久死亡, 突然死亡等等。其实, 就“下棋”来说, 本来就是一看一步皆需审慎, 一看棋差满盘皆输, 带着其他游戏反复试错的心态“入局”, 自然是连连挫败、心态崩塌。
新人友好度: 见仁见智, 在这个网游手游一拥打怪的时代, 面对陌生游戏, 愿意去研究摸索的人确实不多。实际上, 这个游戏如果能仔细体验, 并不难。游戏提示方面, 比起inscription这样的作品, 算是到位了。很多细节, 小tips, 实际是需要自己去发现的, 掌握之后, 也有一定的成长感。
未来期待: 一是游戏整体还需进一步完善, 深度有待挖掘。建议早日开放创意工坊。二是玩法上可以考虑加入多系统, 加入一些随机小游戏, 提供一些随机奖励, 帮助角色成长。

推荐
过去 2 周 0.0 小时 / 总时数 23.9 小时 (评测时 2.1 小时)

发布于: 2021 年 12 月 6 日 上午 3:42
更新于: 2021 年 12 月 6 日 下午 9:04

抢先体验版本评测

你好。在朋友的建议下, 我看到了这个玩具。我注意到它包含英语, 这使我更容易理解。这个游戏让我想起了 Dota Underlords, 但带有中国主题。总的来说, 我喜欢游戏玩法, 因为它是与各种对手的回合制战斗。角色的能力也让我想起了乔乔的动画。这款游戏的优点包括: 1) 精美的画面, 2) 多样的战斗地点, 3) 清晰的故事情节。总结一下游戏的弊端: 1) 对于俄罗斯玩家, 我看到没有俄语 (更详细一点, 也许这个缺点可以归结为个性, 但我认为加入这种语言会达到一定的受众) 2) 一堆不同的图标 (很难将注意力集中在一个图标上)。我希望此评论对某人有用, 并且至少包含一些信息。PS我中文不好0_0

策略战棋 肉鸽玩法
天下为棋 品鉴评测

8.9万 146 05:39

肉鸽+战棋, 《天下为棋》黑暗奇幻策略游戏, 品鉴评测

友坑 · 2021-11-14

《天下为棋》 国产剧情战棋双料佳作, 不可多得的rogue游戏

571 1 04:51

这是毛线 · 2021-7-9

【游戏反坑局】天下为棋, 画风惊艳, 玩法丰富的国产Roguelike战棋

2.9万 64 09:13

方头人 · 2021-11-13

评分: 9.4 奇幻暗黑武侠 美术设计奇特 友伤机制独特

《天下为棋》: 若算机筹处, 沧沧海未深

2021的确算得上是游戏圈里颇具“国风味道”的一年。年初已有《鬼谷八荒》拉开了侠旅求仙的珠帘, 年末则有《天下为棋》以肉鸽加战棋的玩法为玩家们带来了一遭金戈剑影之下...

6454人看过 18

评分: 9.1 黑暗玄幻 中式武侠风格 游戏机制硬核

暗黑武侠战棋游戏《天下为棋》: 天下如棋, 一步三算

近期战棋类游戏仿佛进入了“休眠期”一般。在这种情况下看到《天下为棋》多少也会格外关注, , 居然还有开发组在做市场难度较大的战棋游戏, 尝试重铸战旗之光, 还是要支持...

6530人看过 15

2. 游戏循环



城镇整備



世界地图移动



战斗



迷宫地图



3. 美术风格

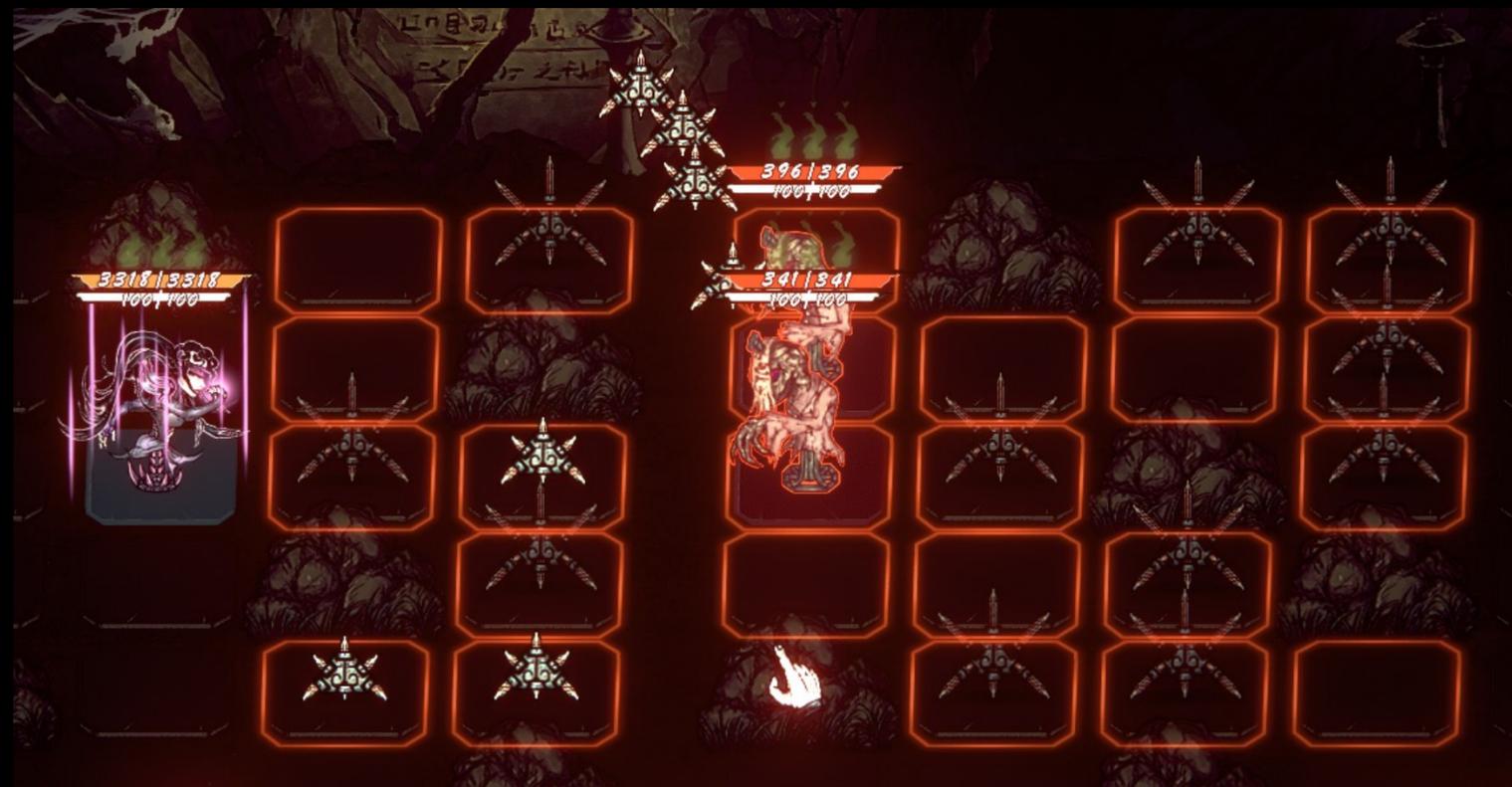


· 游戏整体呈现出中式暗黑武侠风格，有别于传统中国武侠类型，结实、硬派和肃杀感是游戏想诠释的江湖。在游戏中，能够全面的体验极致的水墨画风，传达出古老、有型、不媚俗的美术效果。有多达18种不同场景与27位以上可操控角色。

4.角色展示 幽月



棋子形象



专属技能：铁蒺藜

若忽视手中染血杀器，幽月的确是难得一见的美人，妖娆步态，樱红双唇，纤腰盈盈，声如啼莺。可惜令诸多侠士魂牵梦萦的幽月，说出口的往往是不寒而栗之言。

4.角色展示 幻蜂



棋子形象



专属技能：瞬

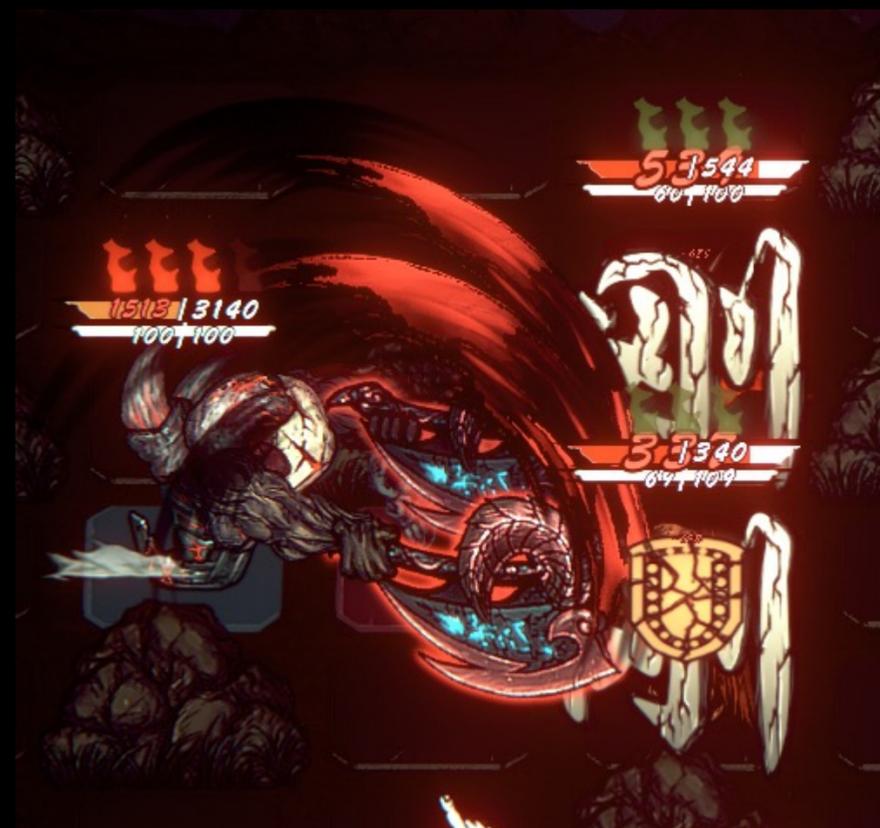
从未有人见过幻蜂的真面目，甚至连她那张冰冷狰狞的面具，能见者也必是将死之人，是以迅捷无踪的猜想便有了影魅审判官的称号，江湖中志怪奇人的传说又多一人。

4.角色展示 血浮屠



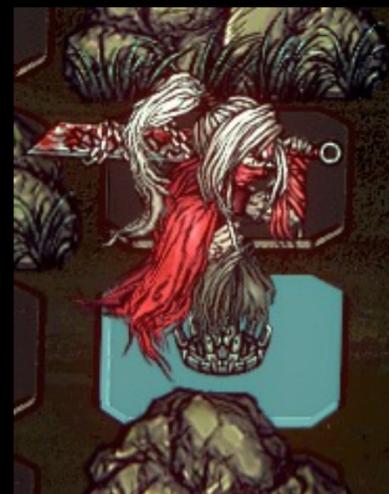
棋子形象

桩桩异于常人之事集于一人之身，血浮屠之名威震江湖，不过虚名于他并无用处，血浮屠一直在追寻一个秘密，一份真相，为此佛又如何，魔又如何？



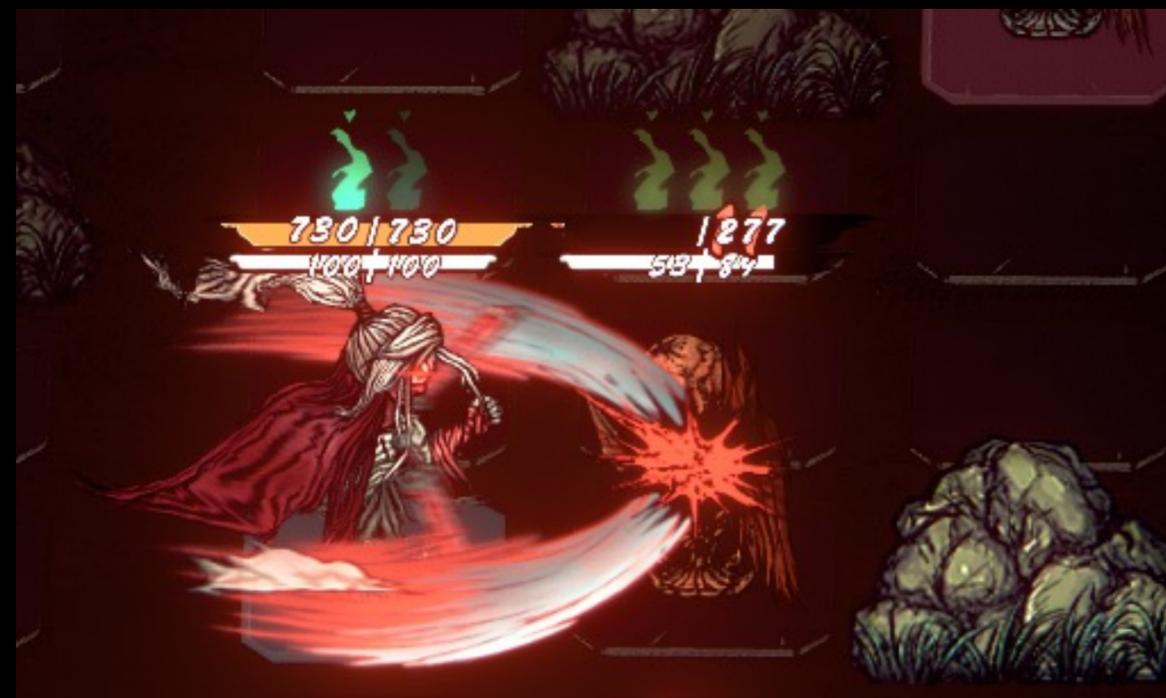
专属技能：嗜血

4.角色展示 残峰



棋子形象

曾有人问起残锋为何执剑，他言说是为正义公道，也一直以此为准绳恪守。然世事怎能皆洞明，情义忠正难双全，剑心蒙尘，似乎就在眼前……



专属技能：无生

4.角色展示 茶公子



棋子形象

言谈举止进退有度，世间奇闻皆有见解，魂能境界亦远超寻常江湖客。就连杀伐果决之时，染血扇叶都犹如红梅点点。既受天道垂青，又遭命运捉弄，福祸之事为何偏只落于他一人？



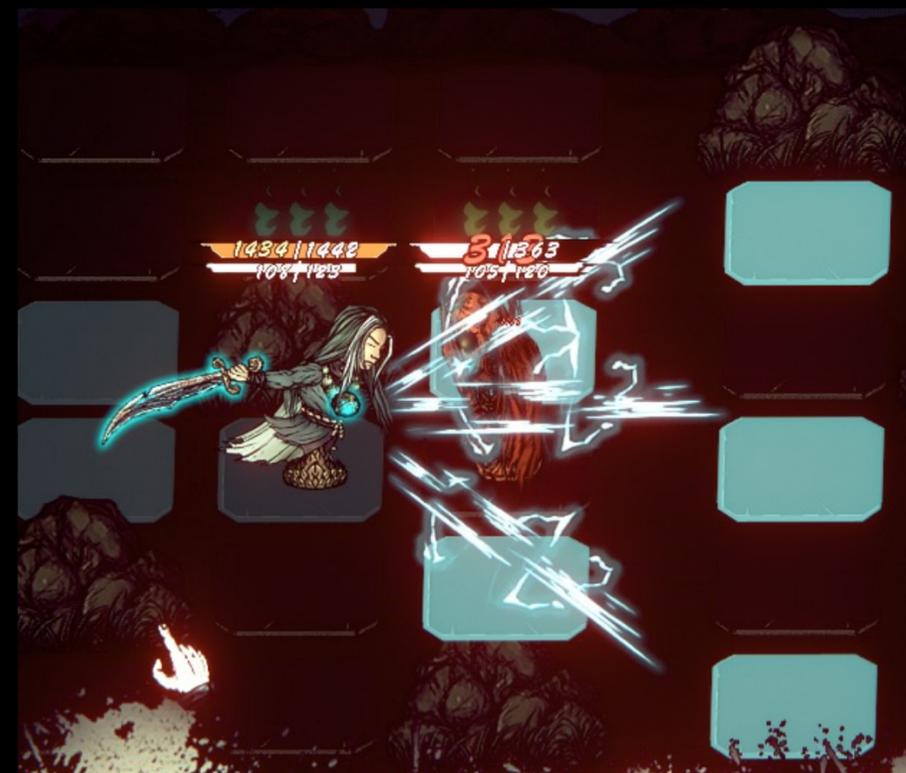
专属技能：初之茗

4.角色展示 啼珠



棋子形象

佛法无边，但难消刻骨执念，啼珠胸前石珠与手中兵刃，都只会将这执念越刻越深，唯有他自己方可消解，“我若放下，对不起生母也对不起它。”抚摸着胸前石珠，啼珠微阖双目



专属技能：驭雷

4.角色展示 墨葵



棋子形象



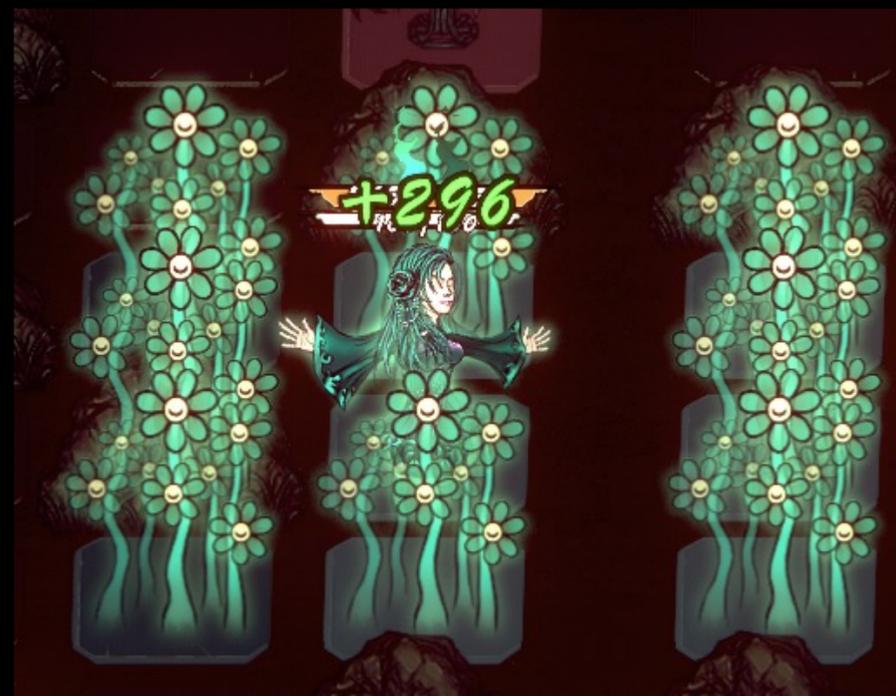
专属技能：驭傀

纯粹，成就了墨葵机关城弟子第一人的名号。当沉重闸门轰然落地，目光寸寸黯淡。机关城犹如巨兽，将那颗虔诚向道之心吞噬殆尽，亲缘情谊皆是泡影，墨葵的道似乎变了又好像没变

4.角色展示 芊眠



棋子形象



专属技能：血与花

青青草木之姿，绵延生机之色。十六七岁的少女本是难掩天真烂漫本性，但芊眠却更愿意独处草木密林，似乎唯有绿意之中，才是心安所在。

4. 角色展示 魑魍



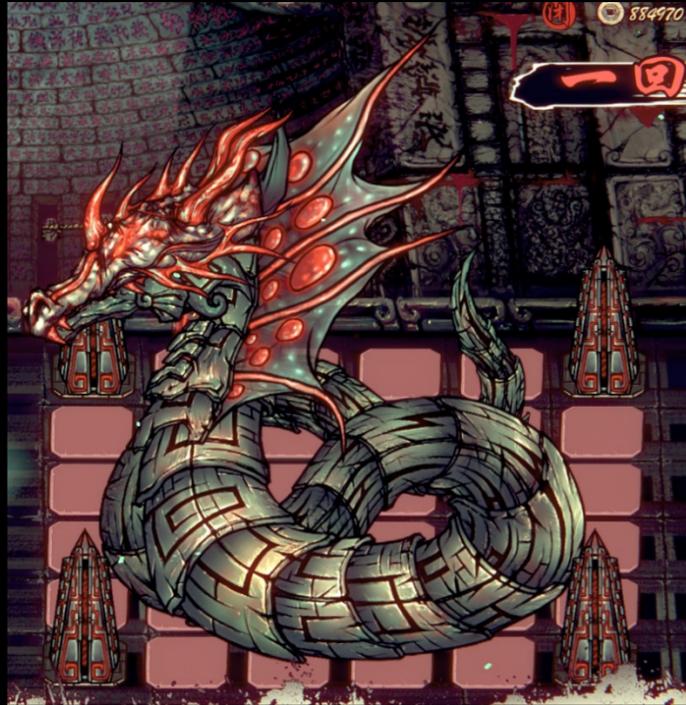
棋子形象

若是要成为魑魍，修习的功法便与常人不同，沾染着亡者般鬼邪之气。如此，魑魍自然也有了王者般的气质和不为人知的辛秘，永不离身的罩袍与各不相同但狰狞邪笑的面具像是在躲避什么克制之法。



专属技能：背袭

5. 怪物立绘展示



王蛇



九曜



5.怪物立绘展示



鬼拍手



昊夔

5.怪物立绘展示



青瑶



暗离



5.怪物立绘展示



苍玄骸体



寅煞



5.怪物立绘展示



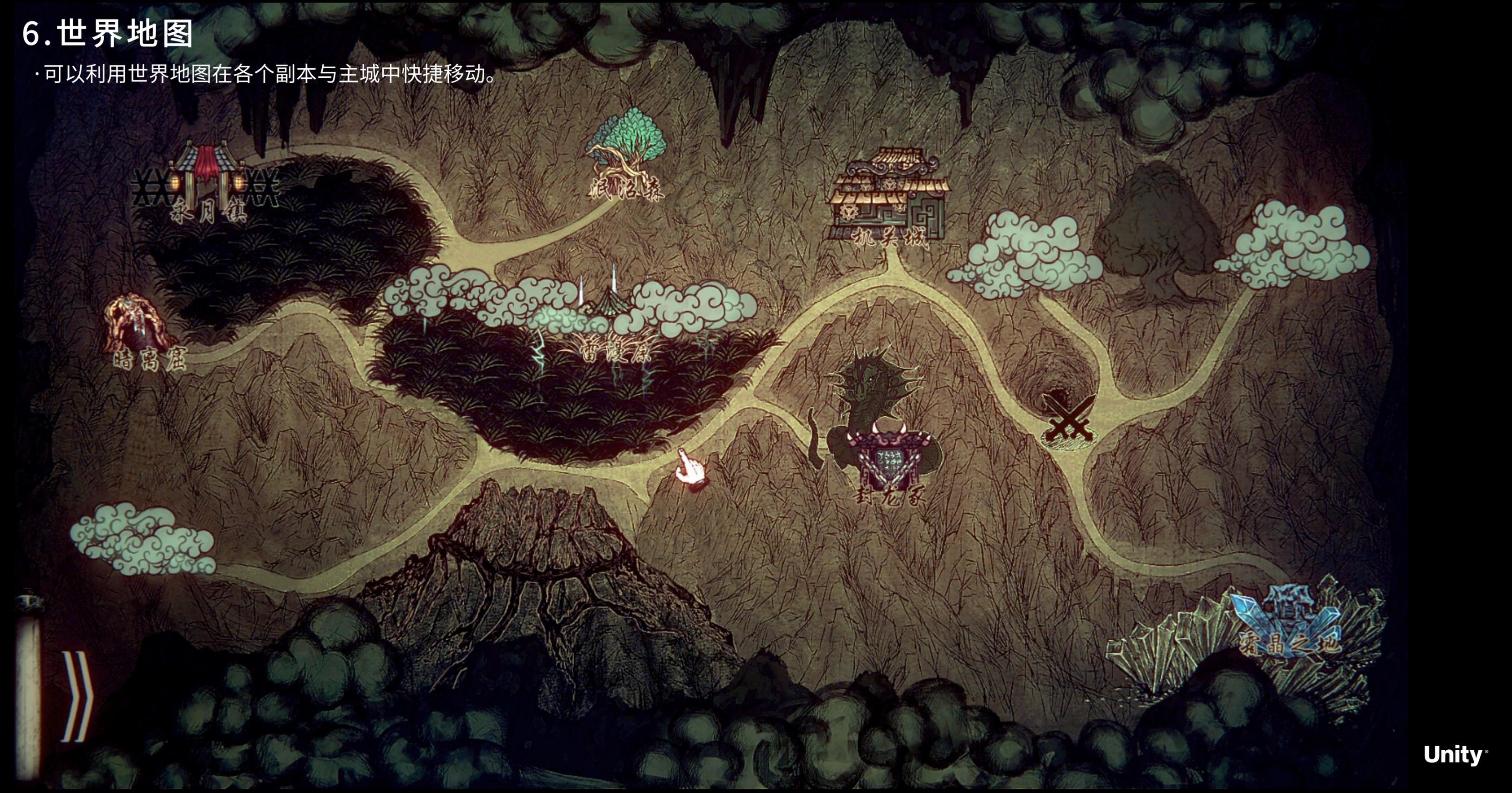
雪妖女



苍猿

6. 世界地图

· 可以利用世界地图在各个副本与主城中快捷移动。





7. 关卡迷宫

· 玩家在副本中会进入关卡迷宫，不同的路线抉择会带来不同的战斗与奇遇。寻找到BOSS据点并击败BOSS则此次副本探索胜利。



已通关卡



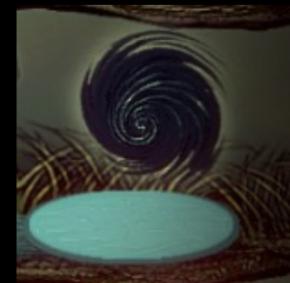
小怪关卡



精英怪物关卡



裂隙关卡



招募关卡



宝箱



保存节点



BOSS关

8. 战斗准备阶段

· 战斗准备阶段时，玩家可对己方棋子进行排兵布阵，并配置棋子的战位、装备与道具等。



8. 战斗准备阶段



①棋子上阵需要消耗上阵点、不同关卡、不同棋子可使用的上阵点不同。玩家需要在有限的上阵点内，将不同类型的棋子们组合上阵。



②点击左侧棋盘内的格子即可上阵。点击角色下阵、或移位按钮可调整角色位置或下阵。

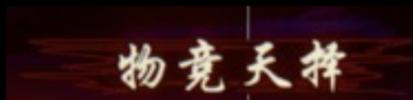
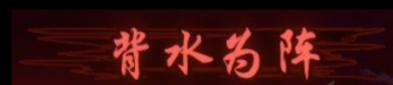
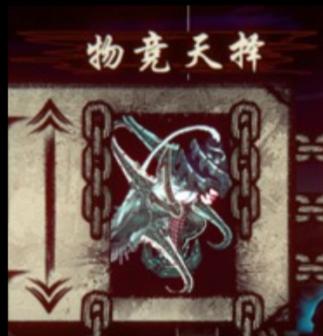


③棋子根据不同类型分为3个大类：豪杰、至尊、奇物。

- 豪杰棋子：可在城镇酒馆或招募关卡中获得，死亡后不可复生。
- 至尊棋子：需要消耗更多的上阵点，但是拥有更好的属性与技能。至尊角色仅可通过剧情获得
- 奇物：可以使用各类机关与异世界怪物，如自爆怪物、弩车、箭塔等。

8. 战斗准备阶段

④棋子头像上方的文字代表了此次战斗的先后手顺序。



先手

后手

随机

⑤左侧棋盘为我方部署棋盘，可在棋盘中进行友方棋子部署，右侧棋盘为敌方棋盘，会展示敌方部署位置，但不可看到敌方部署的棋子形象与属性。



敌人部署位置

⑥不同的章节副本中拥有不同的地形格子，玩家在布阵时需要留心各类地形可能带来的不同效果。



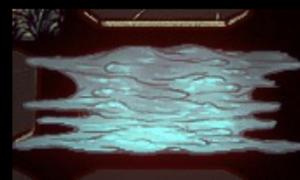
岩石格不可站人，只有拥有草上飞或梯云纵功法的棋子可以跨过。



草丛中的棋子会获得20%的额外闪避几率



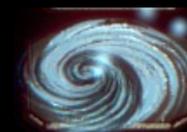
站立于毒沼中的棋子会中毒，持续至使用解毒草药。



踏入水潭的棋子会受到雷击伤害。部分雷系角色会获得特殊技能效果。



踏入冰晶会使棋子被冰冻，一回合内无法移动与攻击。



踏入冰晶旋涡中的棋子会被随机传送至另一个冰晶旋涡处。

8. 战斗准备阶段

⑦天机技能为主角所拥有的神力，可以消耗魂能进行技能释放。每场战斗中根据战斗的规模所能携带的天机技能数量不同。游戏内共有33个天机可供解锁。部分天机拥有熟练度，多次使用后效果会得到提升，冷却也会变化



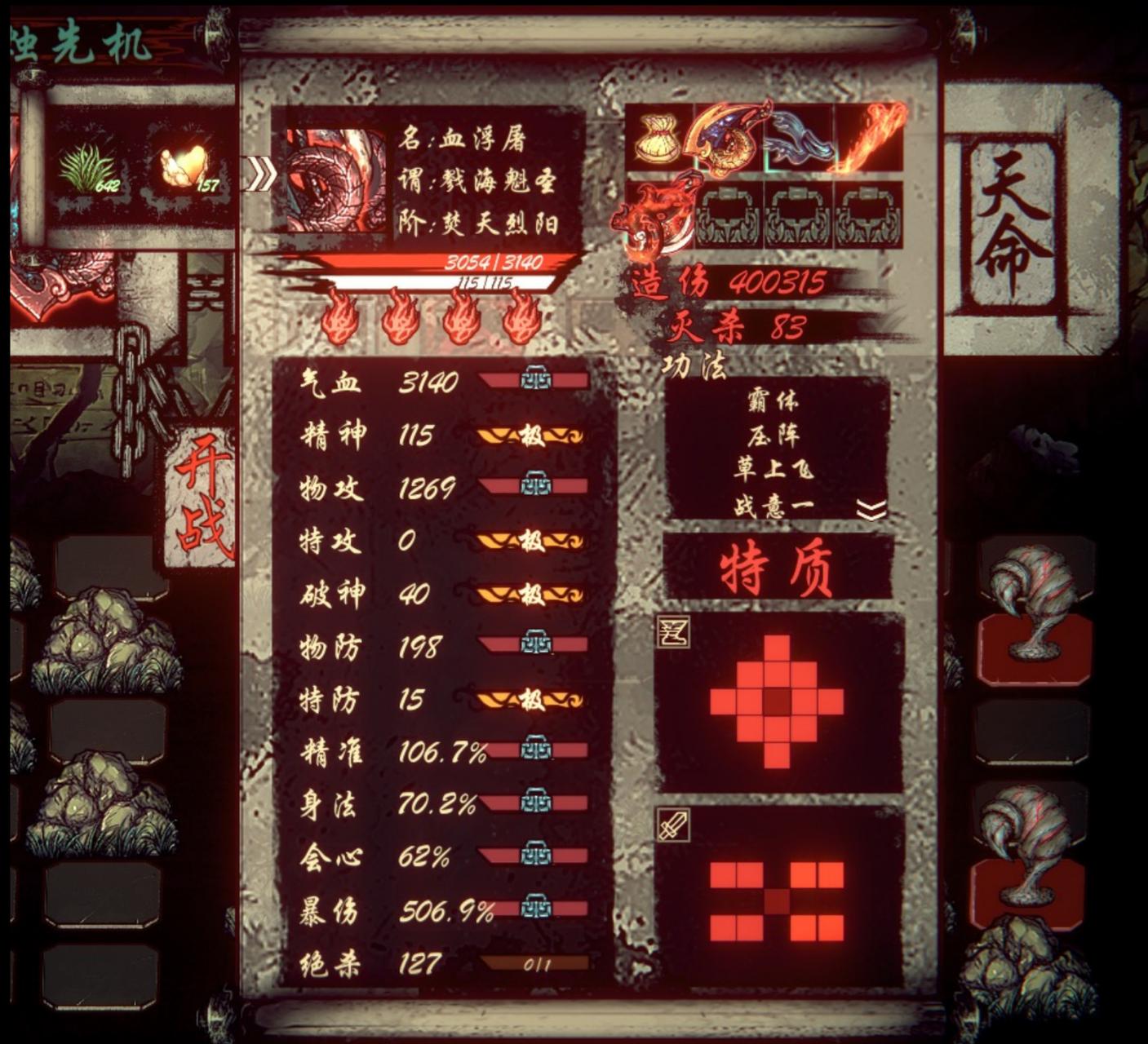
天机装配栏



点击天命按钮可随机装配天机技能

9. 角色属性界面

角色属性界面集成了所有可对角色进行的操作。



角色属性界面



①左侧小卷轴为物品快捷使用栏，会展示一些当前角色可使用的进阶材料和恢复道具以供玩家快捷使用。不同角色会展示不同的对应道具。



②头像栏展示了棋子的动态形象、名称、当前血量、阶级和释放大招所需魂能数量。

9. 角色属性界面



角色属性栏

③角色属性栏中除了会展示当前角色的属性，还会展示角色属性升级所需的经验数量。和属性当前等级。

属性升级机制：

棋子在战斗中的一举一动均可获得各项属性的对应经验值，当经验值满时，角色该项属性就会升级。角色的每项属性都拥有最大上线，上线等级和角色阶级有关。

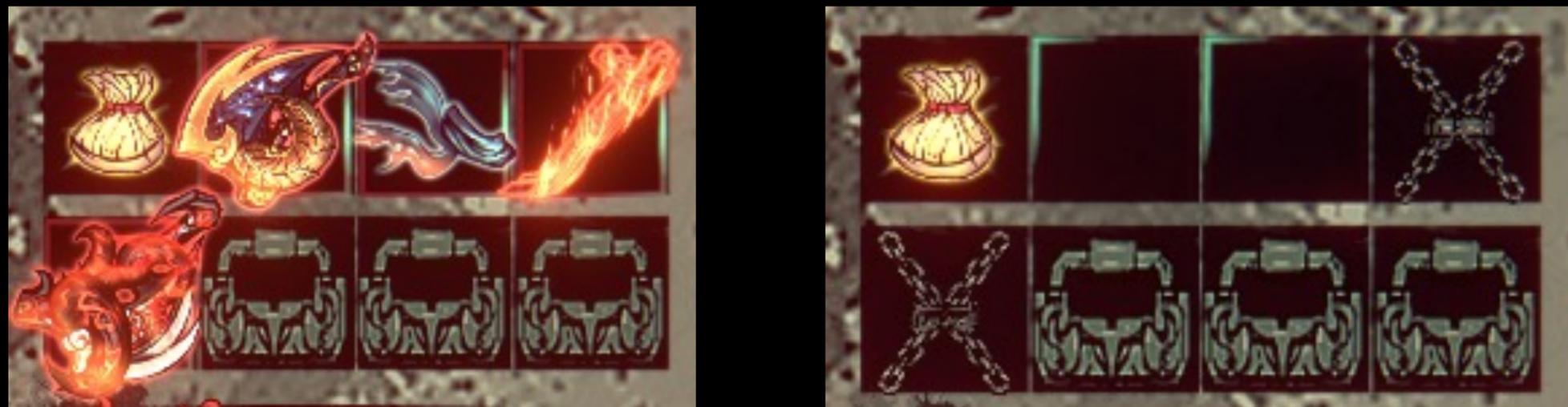


规则：

1. 受到攻击：提高气血、物防、特防
2. 闪避攻击：提高身法
3. 击中敌人：提高物攻、特攻、精准
4. 攻击暴击：提高物攻、精准、会心、爆伤

9. 角色属性界面

④每个角色均可佩戴装备与携带道具进入战斗中。装备根据角色的不同特质可携带2-4个。道具每个角色最多携带2组。



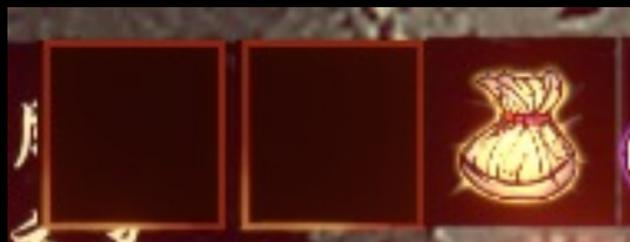
角色装备栏



锁链锁住的格子后续可以通过稀有道具乾坤袋进行解锁，方锁锁住的格子则不能解锁。

9. 角色属性界面

⑤每个棋子可携带最多2组道具进入战斗，战斗中使用道具不消耗军令。道具可分为伤害类道具、被动类道具、恢复类道具。



角色道具栏

影剑

对路径所有目标造成600~1000固定伤害
命中目标70%概率减少其命中10%，持续3回合

隐藏在括鹰体内的各种魂能化形武器之一，穿透力极强，而且很难被发觉

致命蔷薇
死亡掉落

伤害类道具

磁偶

50%概率抵抗一次攻击
剩余可抵抗次数：4

这小东西蕴含异于此世的原理，机关城主的创造力确实深不可测

被动类道具

黄精

气血恢复170~350
精神恢复10~30

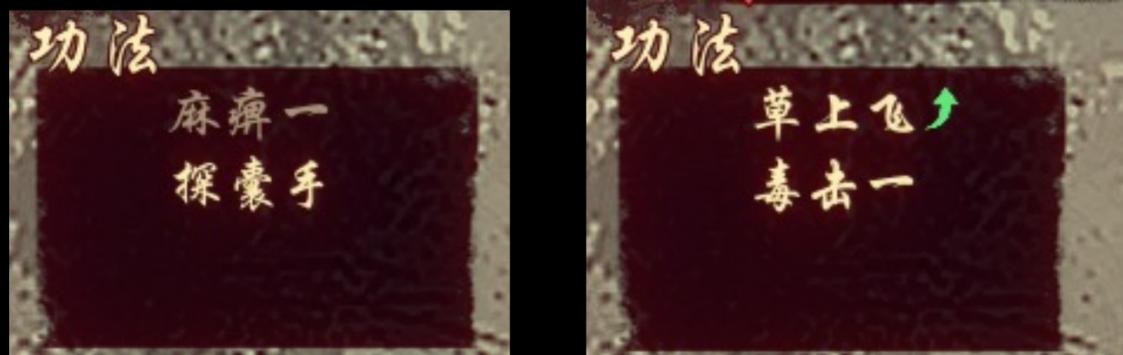
被世人称为“仙人余粮”的神奇药材，有补气活血，祛伤除病之功效，据说还可以让人“返老还童”，最重要的是它并不是特别昂贵

特攻
死亡掉落

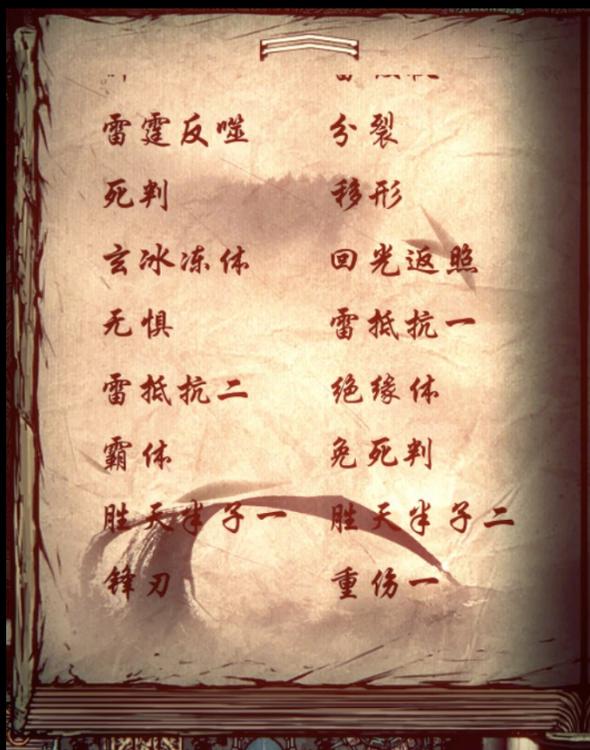
恢复类道具

9. 角色属性界面

⑤功法栏中展示了当前角色的已学习功法、和未解锁功法。功法即为角色的被动通用技能



功法栏中展示了当前角色的已学习功法、和未解锁功法。暗色的功法代表角色通过后期进阶可以获得，带有绿色箭头的功法代表角色进阶后该功法会进行升级。属性界面和图鉴中均有对功法的效果解释。



功法展示：

连击一：七成概率再触发一次攻击。

连击三：每次攻击七成概率再触发一次攻击。最多触发三次。

压阵：击杀对方后会移动到对方的位置。

破击：受到攻击时七成概率打断对方攻击并进行反击。

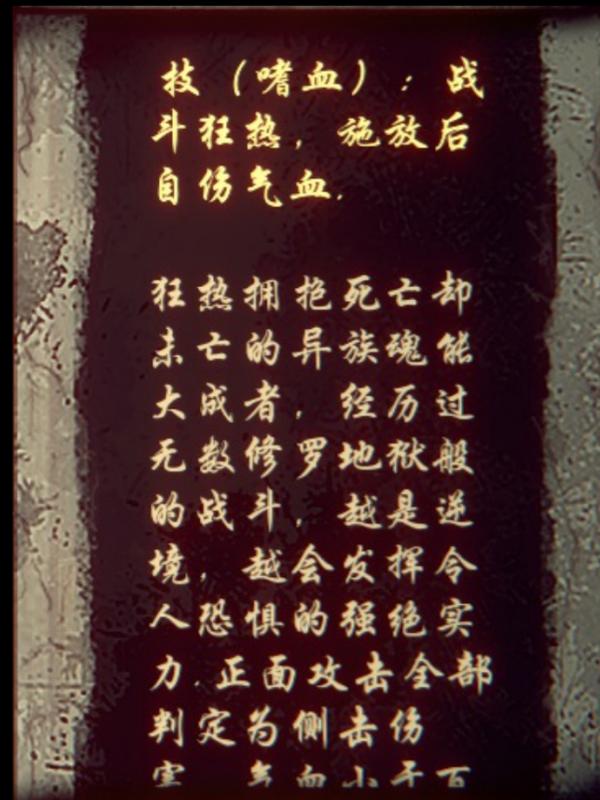
回光返照：死亡前会释放一次攻击。

雷吸收一：被雷属性攻击命中后，有三成概率恢复少量生命

灵体：不攻击前会处于隐身状态，大幅增加闪避率。



⑥特质中详细描述了角色的主动技能和背景故事



10.天机系统

天机技能的效果众多，可控制、伤害敌方棋子，对我方棋子施加增益，或消除地形、解除异常状态、或使棋子位移等等。天机释放时会消耗魂能，魂能可由击杀怪物掉落。

运筹帷幄

帷

消耗: 45

等级: 1 **极**

技能对象: 敌方

回合限制: 4回合

技能效果: 使敌方一个指定棋子下回合不能进行任何行为

控制类天机

万雷天引

雷

消耗: 65

等级: 1 **11/70**

技能对象: 敌我双方

回合限制: 4回合

技能效果: 以左右棋盘为范围选其一, 对其中随机四~八个棋子造成大量伤害, 敌我不分

伤害类天机

破障法

障

消耗: 30

等级: 1 **极**

技能对象: 敌我双方

回合限制: 2回合

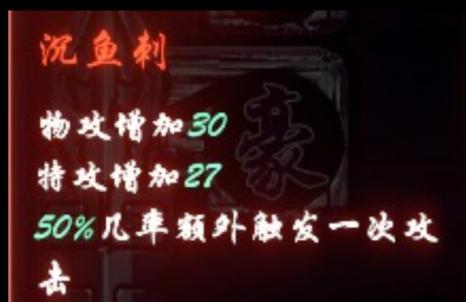
技能效果: 消除一个指定棋格内的任何地形效果

功能类天机



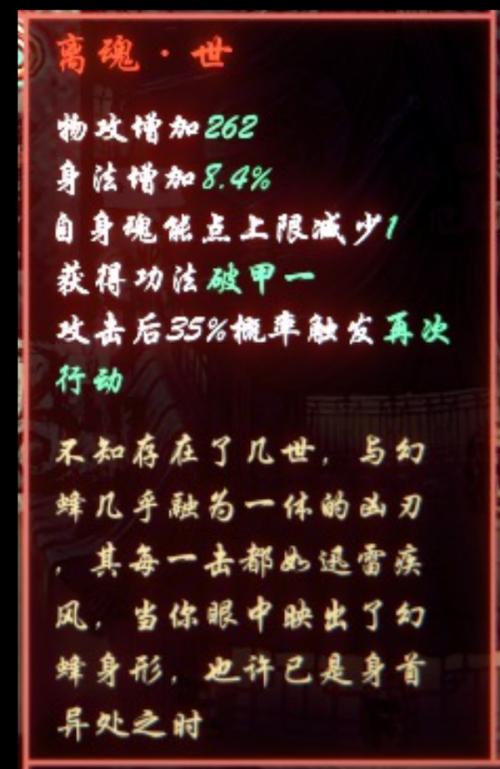
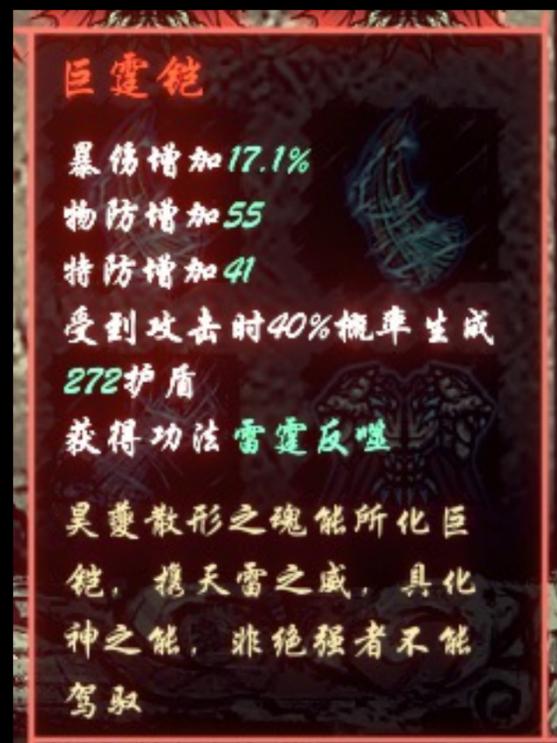
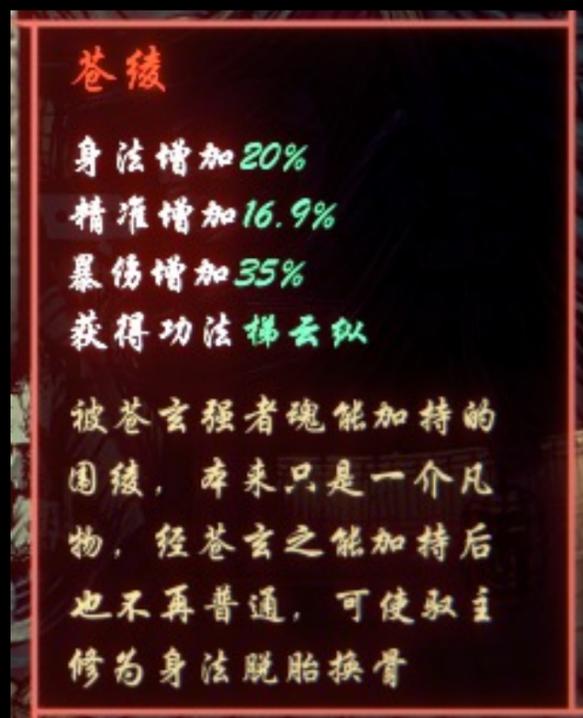
11. 装备系统

装备可通过关卡掉落或商店购买获得。部分装备拥有特殊效果与附带功法。每个至尊棋子都拥有对应的专属武器。蓝色品质的装备在棋子被击败后会掉落在地，被敌方拾取后就会消失。



物品存在品阶属性，相同物品的属性加成也会出现高低之分

装备效果展示：



11. 装备系统

装备图标展示：



12. 道具系统

每个棋子可携带最多2组道具进入战斗，战斗中使用道具不消耗军令。道具可分为伤害类道具、被动类道具、恢复类道具。

道具效果展示：

无极魔方

使用道具
使用后对自身随机获得以下一种效果：

1. 召唤棋子
2. 对目标添加效果：攻击加成
数值：20%~30%
持续回数：战斗结束
3. 对目标添加效果：身法加成
数值：10%~20%
持续回数：战斗结束
4. 对目标添加效果：防御加成
数值：30%~50%
持续回数：战斗结束

机关城独有修行之物，据说蕴含天理，但外人并不知晓（墨葵升2、3阶道具）

替命草娃

死亡后有概率复活
复活后恢复1~100点生命
可触发次数：3

一个附着特殊魂能的神奇小东西，对宿主十分依赖，能帮宿主挡下致命的灾劫，不过好像也要看它心情……

售价 900通宝

折镜

携带时受到伤害后如数返还给攻击者
剩余次数：4

可以具现映射之物的镜子，其实它映射出来的，是另外的东西……当然，如果你不管它，它也许只是面镜子……

附雷钻

对路径所有目标造成500~700固定伤害
命中目标破除普通敌人的绝缘体效果

铃偶的材质感觉像木头，但是缠绕着雷电竟然毫不违和，而且它还能寻找弱点

聚魂瓮

召唤棋子

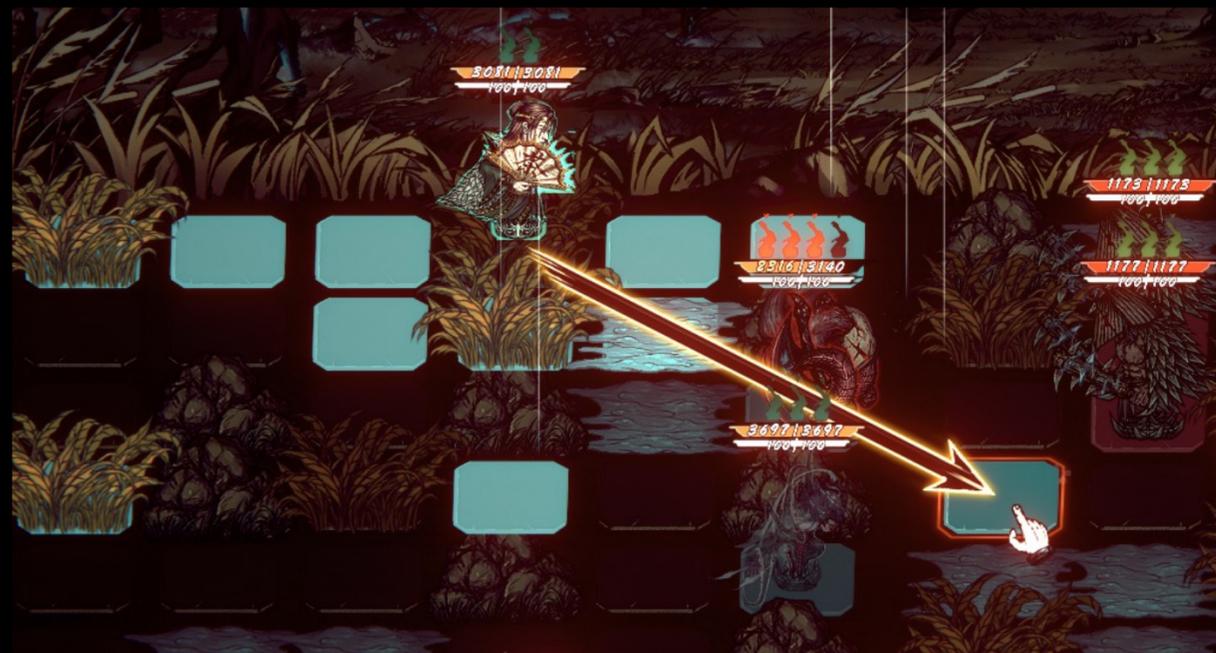
聚魂体是一个精密的……器具，是谁完成的无从考究，但就算机关城主，究其一生也无法参透其原理规则

12. 道具系统

道具图标展示：



13. 战斗阶段 ① 棋子的战斗与移动



· 点击想要操作的棋子即可打开该棋子操作界面。每个棋子都有专属的移动、攻击机制。善用棋子特质可以让战斗变得得心应手

13. 战斗阶段

② 军令限制

棋子的移动与攻击均需要消耗军令进行，玩家需在有限的操作步数内运筹帷幄。每个棋子一回合内仅可移动、攻击各一次



军令为零后，玩家不可对棋子进行移动和攻击。对方回合结束后军令会再次补充



点击驻防按钮即可结束本回合



13. 战斗阶段

③ 侧击与背击

根据被攻击棋子的面朝方向，攻击可分为正击、侧击、背击。棋子在攻击、移动、或被攻击时均会发生朝向变化。需要注意不要将背后暴露给敌人。



正击 1.0倍伤害



侧击 1.2倍伤害

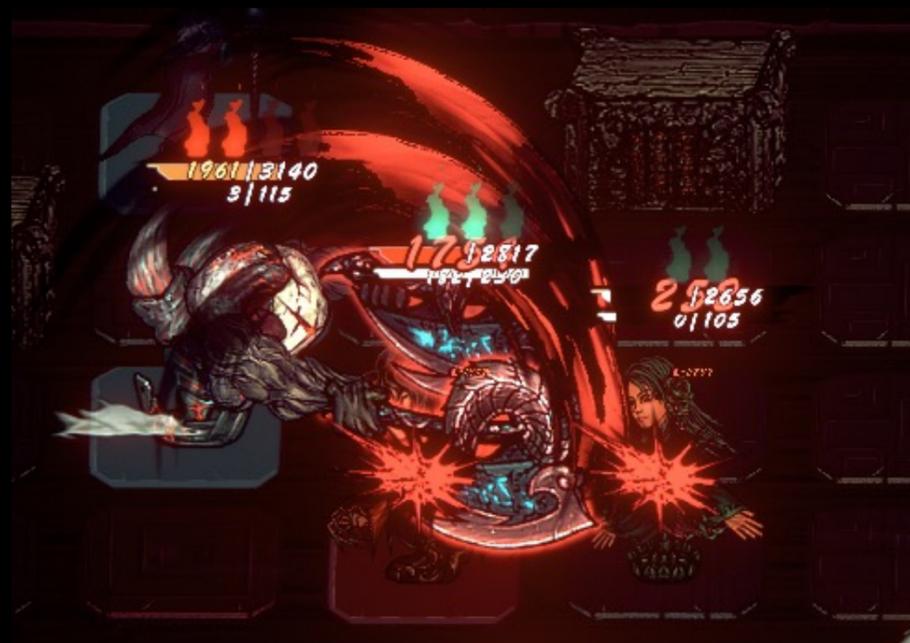
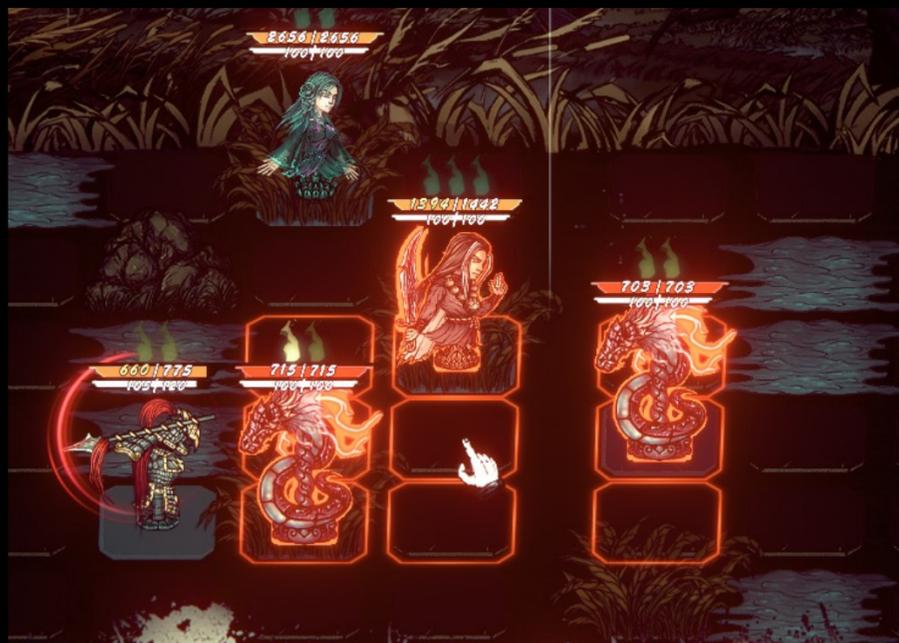


背击 1.5倍伤害

13. 战斗阶段

④ 友伤机制

棋子的范围型攻击会对敌方和友方造成同等伤害。同样计算暴击与侧击、背击数值。（敌人也会对敌人造成伤害）



13. 战斗阶段

⑤ 棋子战败

普通豪杰、与奇物棋子战败会永久死亡，至尊棋子战败会进入多个回合的冷却阶段。上场的所有棋子战败则战斗失败，退回迷宫上一格位置。





13. 战斗阶段

⑥ 对决系统

玩家在城镇与副本中均有几率遇到对决事件。赢得对决事件可以获得宝箱奖励、或在副本中跳关。

对决系统玩法：

对决时我方与敌方会选出一名角色进行1V1绝杀对决，绝杀值属性高的一方会有更大几率赢得对决。人物在进行一次对决后会进入冷却时间。使用杀意丹可去除对决冷却。



14. 城镇（安全区）

玩家可在城镇安全区内进行存档、物品买卖、棋子招募、棋子复活、支线任务等多种操作。



14. 城镇（安全区）

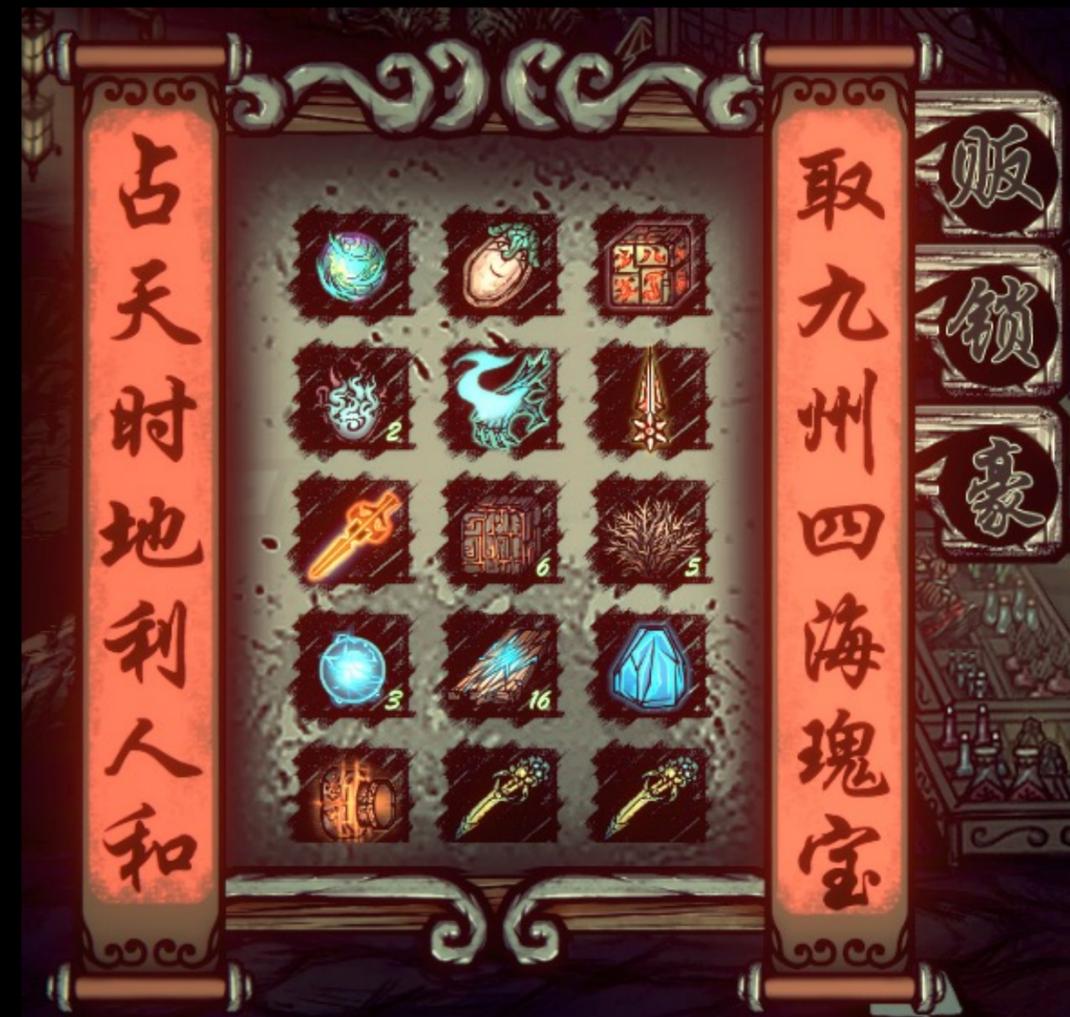
① 装备、材料商店

城镇内商店会在一定时间后自动刷新，刷新所出现的物品由玩家已通关章节决定，通关章节越多，商店内的物品越好。

玩家可以对商店内的物品进行锁定，或额外花费金钱进行一次刷新、或卖出已有物品。



装备商店



材料商店

14. 城镇（安全区）

② 招聘酒馆

城镇内酒馆处可花费魂能与金币招募豪杰棋子。也可将已在队伍中的棋子进行“隐退”。酒馆棋子会根据时间进行刷新，也可通过酒类道具进行刷新。酒类道具可在副本中获得。

酒馆内入寝，可花费金币恢复所有棋子血量，并几率触发一些随机事件。



14. 城镇（安全区）

③ 魂渡（棋子复活）

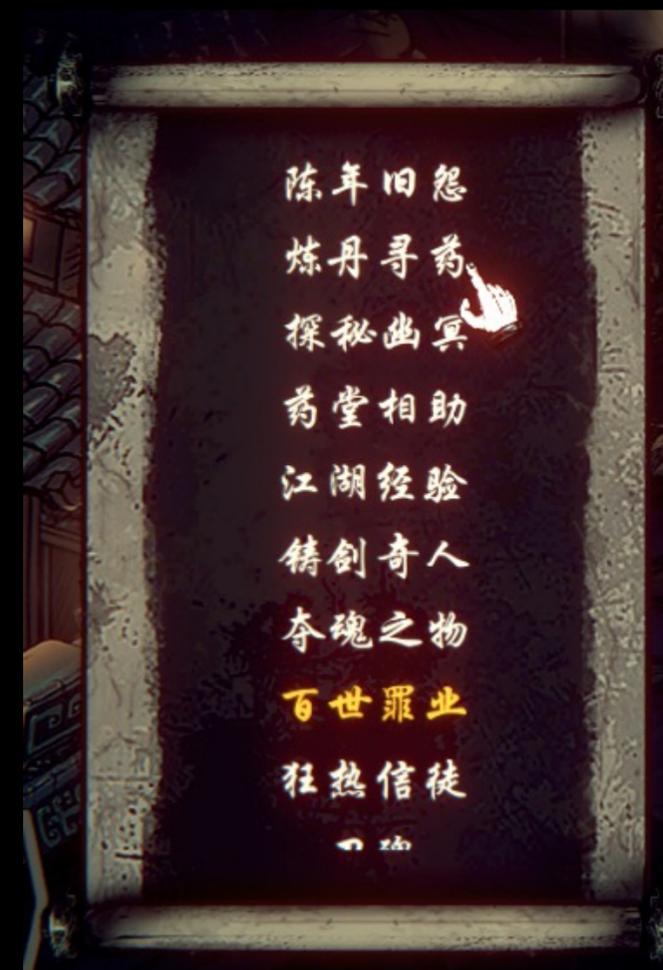
凡世、江湖难度中可在渡魂者处花费魂能与金币可使已经阵亡的豪杰棋子复活。



14. 城镇（安全区）

④ 支线任务

城镇中有各路人马出没，点击他们头上的谈话标志可以接到各式支线任务，完成任务可以获得各式道具与资源。



任务栏



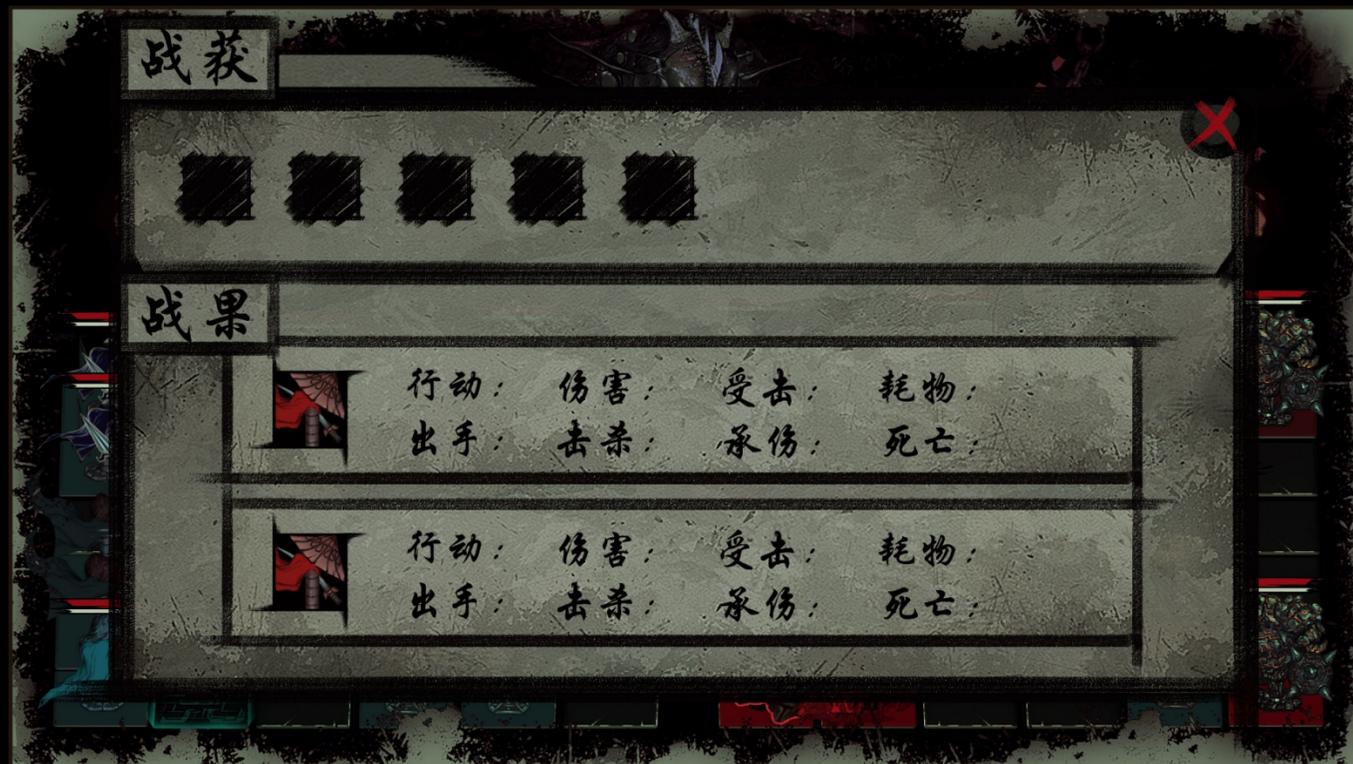
演示视频：



2. 游戏开发技术

1. 镜头处理插件Post-Processing (辉光效果)

通过插件可以达到更加真实的灯光、光影效果，以此完全改变游戏美术的呈现效果。



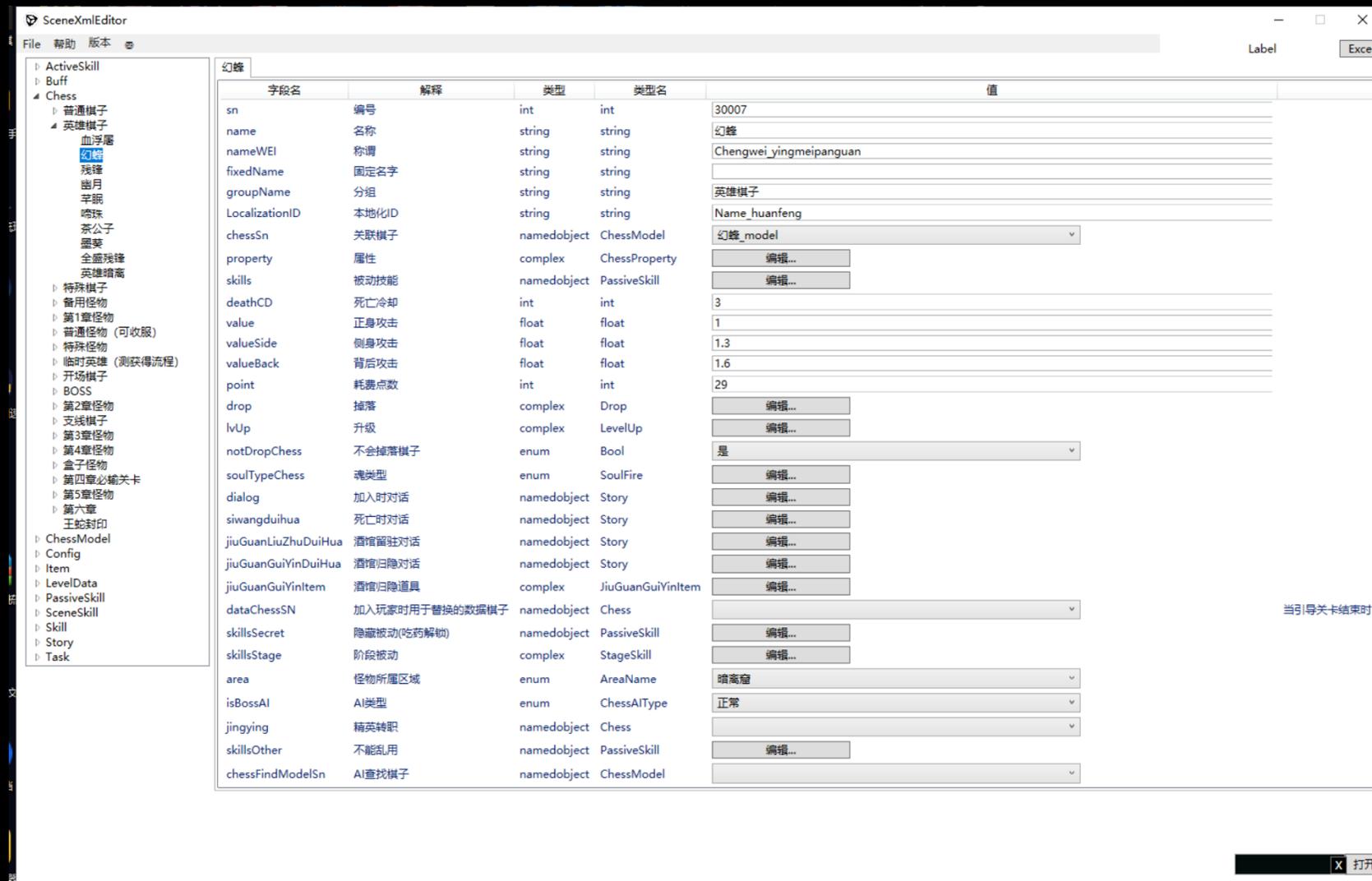
美术素材原图



光照后效果

2. 导表组件

游戏的表用是.bytes的,为了更好的配表用C#编写了一个可视化的插件可以直接在插件里填写,配好的表是xml的点击导出数据,会将xml导出bytes并且移动到StreamingAssets\ClientObjectResources下



3. Easy Save 3 插件

EasySave3是Unity的快递存档的插件。

通常情况下考虑到存档的安全性，都会选择插件自带的AES加密。

ES3使用的AES为CBC模式，即需要iv长度128位，密钥长度为128位。

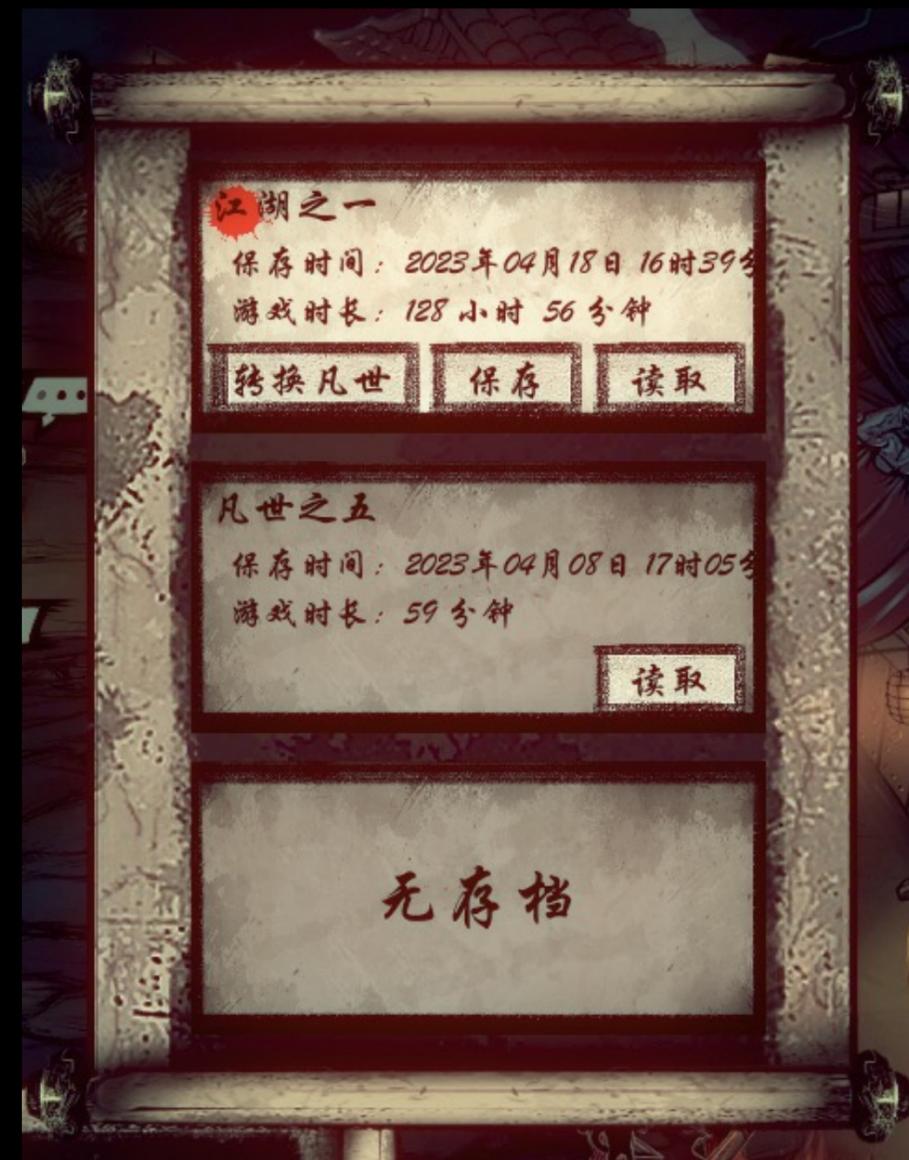
其中iv保存在存档文件的前16字节，

存档文件16字节之后为加密数据。

原始密钥的来源需要自己逆向获取，通常为字符串。

原始密钥通过pbkdf2，以iv作为salt，迭代100，获取AES密钥

优点：可以快速的生成加密存档





4. 脚本之间的通信

当脚本数量过多的时候,一个方法调用的脚本数量也会随之增长,而且极其容易遗漏而出错,单个脚本行数过多可读性极差,核心代码比率极低.因为游戏分为很多个状态,不同的状态在不需要的时候会隐藏起来 即脚本仍处于运行周期,但不显示而已.此时采用分发事件的方式,在某个节点发出触发事件的信息,然后所有注册到事件系统的脚本都会接收到,然后根据接收到的消息行进行下一步动作,这样代码可读性就好得多,将处理代码发散到各自的脚本中。



优点：代码可读性好,将处理代码发散到各自的脚本中，解决了繁复的脚本之间相互调用的问题。



5. 操作栈

需要实现回退玩家操作的功能时,建立一个操作栈,玩家的主要操作会被记录到一个dict当中,并压入栈. 当玩家想返回上一步的时候,就直接读取栈,根据标志调用该系统的退出或是其他事件方法。

优点：可以快速还原玩家遇到操作的问题，降低了测试时间成本。





6.UGUI扩展

有时候需要调节字符间距,有时候需要对button的每个事件具体设定,有时候需要某些UI组件自带提示音.因此使用继承基础UGUI组件的方式,添加方法进行扩展,以满足高级需求。

优点: 提供了text自动根据文字内容换行,以及背景根据文字多少自动增补的效果。降低了UI布局调整所需时间。





7. 销毁一次性挂载脚本

一个预制体中脚本可能有很多,开销极大,而很多脚本仅仅是为了指定需要关联的游戏物体。因此采用逻辑脚本从挂载节点脚本中提取的方式,即主要的逻辑脚本从节点脚本中获取挂载的游戏物体引用,然后销毁已经提取过的节点脚本,这样所有的逻辑和引用都处于一个脚本之下,再配合Tick树使用,最大限度的降低开销。

优点: 避免了手机因性能不足可能出现的发热、卡顿现象。



3. 商业化内容



1. 新DLC和新主线、支线剧情。

1.新DLC：玩家可在城镇宣传栏处购买DLC、DLC可解锁特殊玩法地图，体验支线剧情、获得专属装备，限定棋子与大量材料、货币奖励。

2.新主线：目前已更新至6章（前面章节根据情况部分付费），后续会更新7、8章节（付费）。

3.新支线任务：特殊支线任务需要购买解锁。解锁后玩家可体验特殊玩法地图，同时可获得新棋子加入，强度超过普通棋子。



2. 养成线深度调整、关卡难度调整

1. 养成线深度提升：

角色培养将会出现棋子升阶、技能强化、熟练度升级、装备随机词条等多种玩法。以提高角色的可培养深度。

2. 关卡难度提升：

根据STEAM的玩家反馈，我们将原有的2种难度选项拓展为了4种难度，将游戏的经济系统与战斗系统数值都进行了重新调整。使不同难度可以更好地满足新手玩家与硬核玩家、氪金玩家之前的不同需求。

3. 装备继承机制：

装备继承机制，使得玩家在多周目挑战时，可通过装备继承机制来转移部分道具。降低了玩家游玩多周目的时间与精力成本。



3. PVP玩法

玩家需要预先搭配一套防守阵容，阵容最大上场棋子数为5，地形为玩家自行设计（仅可设计自己半场的地形，有地形数量最大上限）。

若玩家为进攻方，玩家可提前看到防守方的阵型布置与棋子位置（不可看到具体棋子）。进攻方半场地形为随机生成，最大上场棋子数为5。若限定回合内消灭防守方所有棋子则替代对方排名位置，若失败则排名不变。防守和进攻方均不可使用天机技能。

排行榜每月重置一次排名，结算时根据排名发放奖励。





4. 付费商店与排行榜

1. 付费商店

商店中会出售各类功能性道具、各类角色养成礼包、装备培养礼包等。

2. 排行榜

内容包括角色总属性等级榜、最高角色战力榜、PVP排行榜、主线进度榜等。所有榜单分属不同页签，累计维持榜单前3、前10名72小时可获得头像框、特殊道具、付费货币等道具奖励。



5. 全程联网式游玩

为了弥补单机游戏在内购制方面的弊端，手游版目前已实现游玩过程全程联网。并且将玩家诟病的手动式存档优化为了自动存档。预防外挂与破解版本的出现。



6. 内购制开发方案阶段汇总

第一阶段： 优先开发DLC商城，添加新剧情，新支线，新棋子和装备，在商城中直接贩卖，并且优化数值

第二阶段： 开始加入更多的内购系统和玩法，但功能不复杂且单一，目的为快速完成。

第三阶段： 加入包括PVP等复杂的内购玩法，并且优化和加深全部的内购玩法。





黑马计划

Unity 为您的团队提供全方位支持



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。

初芯科技是Unity黑马计划的成员之一，作为游戏方面的初创企业，加入黑马计划为我们提供了非常好的产品落地机会，技术层面Unity开发工具支持、产品层面获得了与众多Unity开发者们直接对话的机会，可以全方位的提升初芯科技项目在市场中的竞争力。



感谢观看!