项目概念：

随着这些年电子竞技的概念深入人心，团队竞技游戏也变得非常的流行与火热（如：英雄联盟、守望先锋、DOTA2），但是过于的提倡竞技却使人们玩游戏时越来越偏离了游戏的初心：娱乐，人们开始为了取得更高的成绩而玩游戏——玩游戏就是为了赢。不可否认，游戏赢的一方会获得极大的快感，但输的一方却是愤怒加扫兴。那是否能将娱乐与团队游戏相结合，做出一款团队娱乐游戏呢？不管是赢家与输家，都能在欢声笑语中进行游戏，这也许就是值得我们思考的事。

游戏类型：

团队对抗（欢乐型）

游戏核心玩法：

每局游戏中，玩家需要选择一名角色（不同的角色有不同的技能）在一张由方块组成的地图中进行游戏。玩家需要挖掘地图方块来作为武器，将方块投向敌方玩家来进行攻击；或者将方块放置在地图中构成自己强大的防御工事。不同方块有不同属性，所造成的攻击效果也不同，玩家所携带的方块有限，如何利用有限的方块打出精彩的效果、或者构建巧妙的地形来对抗敌方玩家，都需要玩家自己去发觉。

项目计划：

2.10-2.20 完成详细的策划方案

2.21-3.1 游戏框架搭建

3.2-3.5 开发局域网联机功能

3.6-3.20 完成可运行的demo

3.21-3.28 制作游戏UI

3.29-4.10 添加美术、音效、动画