

## 关于我的想法

【这篇文档并不正式，想到什么就写什么，条理可能不太清晰】

先介绍一下我自己，我是高工选择软件方向的，以前做过一些游戏开发，主要擅长文案和策划，代码水平比较低 T^T

其实我主要擅长的引擎是 RPGMaker 也就是做角色扮演类游戏的，也接触过一点 Unity3d 引擎，现在在学习 UE4 引擎（看来要先放一放了

寒假的时候参加了 GGJ 北京站（某 48 小时游戏开发比赛），做了一个类似旅行青蛙玩法的游戏

在和几个人合作开发一个采用饥荒这种顶视角 2.5d 的类似泰拉瑞亚模式的游戏（其他几个人要上班所以暂时搁置），写过一些策划文档

那么这次比赛是微信小程序开发，目前支持微信小程序的引擎主要是 Cocos、Egret 和 Laya，Unity2d 也勉强支持不过其实我还只是个小白

简单来说，我们是需要先讨论一下选用哪种引擎，然后再基本从零开始学习（哭  
游戏开发基本是分为，**策划/程序/美工** 这样，希望大家可以找到自己的定位，至少可以通过学习得到这样的定位

先放一下小游戏比赛的要求：

本次大赛的小游戏参赛作品，参赛队伍应以中国传统文化为主题进行创作。参赛作品可以选择直接体现中国传统文化（例如中国非物质文化遗产相关的传统工艺及文化内涵等），也可以在中国传统文化的基础上结合中国元素进行创新策划与开发，从艺术表现、玩法设计、关卡设置等多方面体现。

中国传统文化内涵丰富，作品选题可以参考但不限于以下类目：

- 民间传说：白蛇传传说、济公传说、梁祝传说、西施传说等
- 传统体育、游艺与杂技：蹴鞠、少林功夫、武当武术、太极拳（杨氏太极拳、陈氏太极拳）等

\*来自比赛官方文件\*

当然我们的项目一定要贴合**中国传统文化**这个主题，在这之前，或许大家有没有玩过一款游戏叫做**节奏天国**（如果没有玩过的话可以百度一下或是戳 b 站链接大致了解一下

<https://www.bilibili.com/video/av188100?from=search&seid=14564009987005958087>



\*来自百度百科\*

我个人感觉这种游戏比较符合**休闲、即时**的特点，如果在微信小游戏中加入这种风格的音游，或许能得到不错的反响。

因此我的大致构想是，类似这种类型，几乎完全是由简单的动画给玩家带来节奏感的“轻”音游？

然后加入中国传统元素，比如擀面皮、包饺子这种，然后采用闯关比朋友圈排名的（我希望游戏不要太硬核，我们需要的是玩家游戏时的快感而不是挫败感

【我希望它最好是像素风的，啊不过其实也没有太大关系，粗糙的手绘风有时候也可以成为萌点之一？（确信）

如果可以，我还希望能够加入双人闯关模式，通过创建房间，两人扮演不同角色（比如一人擀面皮、一人包饺子）进行节奏闯关

以上就是我目前的想法，现阶段还不太成熟，需要大家一起讨论开脑洞来充实它。

【当然这也并不代表最终方案，如果大家有更好的方案也可以提出来大家一起讨论】

我们团队可能基本都是**零基础**起步，希望我们可以一起学习一起进步。

当然我们也不用太担心，网络上有充足的教程供我们学习，有**三个月**的时间供我们开发。

### （一）大赛时间

3月5日 10:00—5月15日 21:00	注册报名、团队组建、校园宣讲
5月15日 21:00—5月31日 21:00	提交参赛作品
6月1日—6月16日	赛区作品线上评审，确定入围赛区决赛队伍
6月25日—7月25日	赛区决赛，确定入围全国总决赛队伍
8月初，具体待定	决赛训练营
8月初，具体待定	决赛现场评比，举行颁奖典礼

当然如果你觉得你的想法和我们无法苟同的话，也随时欢迎退出啦