

Shadow Tiker

团队

策划-周念钊

开发-赵俊涛

美术-冯如寒

开发者说

其实一直有一些想法在脑海里盘旋，比如跑男里欢乐的泳池大战，比如GTA5里被警车追着飙车，比如雪崩面前滑雪……在拿到【复制】这个题目之后，几乎是立即确定了车辆携带【复制】技能，然后给玩家提供逆着车流飙车的体验这样的初步想法。考虑到开发经验，和开发难度（主要是编辑器的性能），我们进一步思考，不如深挖极致的而短暂的游戏体验，于是就有了音游+飙车的策划案，我们决定在一首歌曲的3分钟内，将音游交互方式改为车辆碰撞，保留积分系统，加以复制技能。于是就有了我们的核心玩法，音游竞速（本质上还是偏音游）

简介

这是一个非常稚嫩的作品，我们试图将音游和竞速相结合，玩家将以车辆碰撞的形式，完成原本音游的屏幕操作，在短时间内经历兴趣曲线的一个周期。虽然只是短短的制作了3分钟demo，但是我们认为这样的玩法形式，如果得到玩家的验证，是可以批量复制从而成为一种新的音游的。

参考游戏

音游的基本玩法，GTA5逆向行驶的体验，distance的美术感觉

操作方式

手机上是可以双轮盘的

PC上zx控制左车，jl控制分身车（右）

开发历程

- 策划同学完成提案，落实成文档后，和大家明确产品方向，游戏体验和参考材料；
- 由开发同学实现基本的复制技能（原本设定为主动使用，随后分身消失；改为被动技能，定时消失）
- 策划和美术同学决定选曲，由美术同学完成音乐节奏埋点，确定需要制作的模型贴图；然后由策划同学抽象出可以复用的模型需求，确定制作排期；

- 由开发同学实现障碍生成、碰撞、道路阶段加载，以及美术同学提出的镜头表现
- 由开发同学提供障碍物生成配表，分值表；由策划完成配表，配表在前30秒介绍完所有障碍，然后按照轻松--密集--轻松，循环
- 美术同学完成场景贴图和模型贴图
- 由开发同学统一归总打包，进入调优阶段
- 解决了很多很多bug，能玩就行，佛了佛了

世界观&美术表现

其实没有剧情世界观啦，但是大家一致认为科幻风很酷，于是美术同学轻车熟路制作了赛博朋克的街景，并且造了一台炫酷磁悬浮跑车