

文章的开头我先就 3 月 15 日的会议进行一下说明。很遗憾的是由于时间过于仓促，加上大家对于游戏的了解程度不够深刻，很难做足充分的准备，没有一个详细的设想，会议并没有讨论太多实质性的内容。最后的决定可能略显仓促。我这个人并不擅长说，更擅长写。可能有很多事大家一头雾水，而我却津津乐道，是我的疏忽。选题的理由当时可能说的并不充分。在这里我更加详细的就事论事。

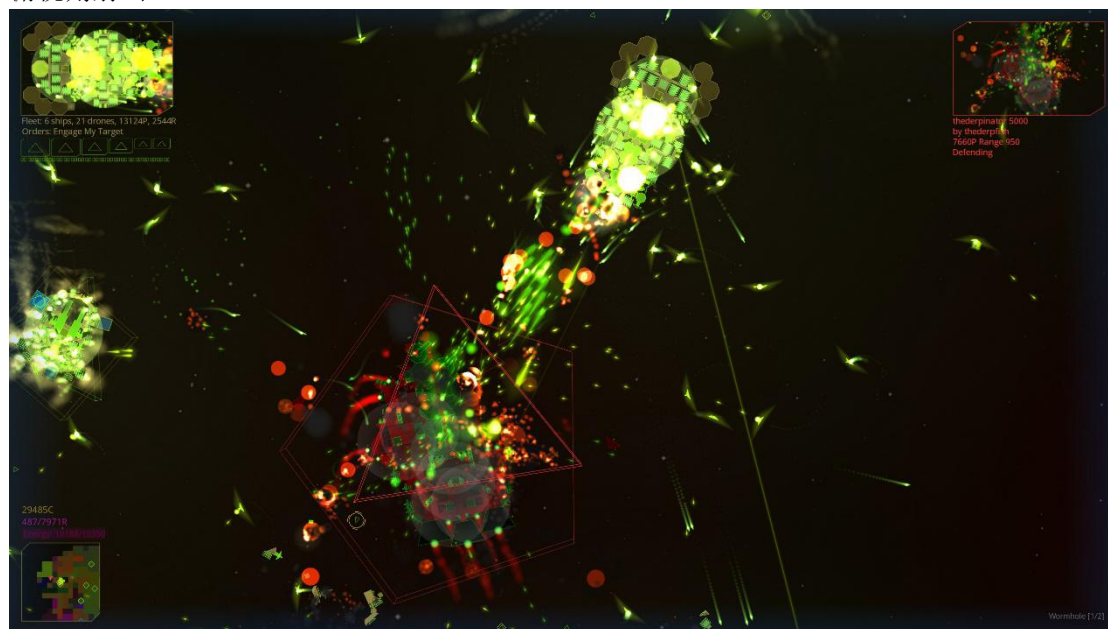
以《东方 project》（以下简称东方）为主题制作游戏是我偶然间想起来的。因为我在回想玩过的 2D 游戏时，偶然想到很久以前玩的一款横板卷轴射击游戏，主角是一个骑扫把的魔法少女。我想不起游戏名字，但是根据游戏主角我联想到东方里的一个角色，并想到《魔理沙的野望》这款游戏，可以说非常偶然。

一款游戏一定有一个主题，这个主题就是整个游戏的大框架。我之前一直苦于从何开始，因为原创一个主题是一个非常困难的事。即使是我也很难敲定一个合适的主题，选择困难症犯了。游戏所用的素材也是我考虑的。我突然发现我忘记告诉大家一个游戏需要的要素了。美术，音乐，剧本，都是考虑的因素，而我没有强调这些元素，导致大家不知从何思考。

我们的游戏是需要有人玩的，我们没有强大的市场营销，要想吸引人眼球必须“抱大腿”。所以我们最好能有“借口”，即使我们真的有（肯定有）“抄袭”的部分。我们的项目还是以稳重为主。赚钱什么的我劝大家在和别人交谈的时候说很有前景就行了，实话实说我们做的游戏如果没有个噱头，免费都不会有人愿意玩。所以包装很重要，对于一个业余工作室来说更是重要。

创新是给实力足够的人的。

我将游戏类型限制在射击或者动作上，缩小了我的思考范围。我曾经设想了好多好多的方案，从中选了 2 个比较可行的，一个是参考《Reassembly》，主打太空射击和飞船改装，俯视角射击。



另一个是参考《Momodora: Reverie Under the Moonlight》，别看画面很简陋，但是这个游戏的操作是我最难以忘记的，太流畅，太爽快。



在写完 2D 视角的文章后，我才意识到我真正所熟悉的东西远在天边近在眼前，就是我曾经非常痴迷的东方。我突然意识到了我有了框架，结合我之前参照的两款游戏，我开始重新审视《魔理沙的野望》这款游戏。弹幕射击，动作冒险，是我上述参考游戏的完美结合体。创作的灵感就在身边一点也不假。一想到东方，我的灵感就不停的涌现，我有太多太多可以讲述的故事。



经过一段时间的思考后，我想了两个方案。这个时候还没有开会。

一个是老游戏重制。《东方年代记》，我曾经玩这个游戏玩了 300 个小时。仍然记得 2011 年的 10 月 1 日，当我第一次接触到这个游戏我就被深深地吸引了，这是个半回合制游戏，虽然不是我第一个玩的东方同人游戏。这个游戏什么都好，剧情好，音乐好（用的别人的音乐），系统好，什么都好，就是画面很落后。这个游戏使用的引擎是 RPGMaker XP，是一个 3 岁小孩都可以用的游戏编辑器.....即使如此制作团队仍然尽心尽力，也正是从这个游戏开始我开始正式关注小团队制作的游戏。

他们的技术实力不佳，但创意绝对是业界一流的。这促使我今后接触到更多默默无闻的优秀作品。我这辈子没有玩过比这个游戏更好玩的回合制游戏。只怕一辈子也见不到了。



也是这款游戏促使我了解一款游戏背后的故事。

我曾经设想使用 3D 引擎重制这个游戏，然而，毕竟是两个不同次元的东西，经过调查这个工作量大的令我吃惊。可以说完全用 3D 引擎重制这一款规模超大的游戏，起码要耗费 50 人一年的时间。我再一次惊愕于同人游戏的强大热情和奉献精神。这款游戏完全免费。

这款游戏只能在 PC 上玩，无数的玩家希望可以移植到手机上，我也有单纯只是移植游戏的想法。但是，我对这款游戏充满敬畏之情。我不敢去贸然的复刻这个游戏。最终放弃了仿制这款游戏想法。出于尊敬。

另一个方案显而易见，就是仿制《魔理沙的野望》。希望大家看一下这个游戏的视频：[洛克人东方版魔理沙的野望上@小菲游戏实况 488](#)

这个游戏距今已经 10 年多了。横板卷轴，游戏系统很简洁。因为这款游戏是仿制 20 几年前的《洛克人》。正因如此，我们有了许多可以发挥的空间。我们的创作空间相当相当大。

原版游戏的关卡设计都已曾经东方中出现的地点为背景，而现在已经过去了 10 年，我们发挥创作的空间前所未有的增大了。

原版游戏只有两个可用角色，然而东方目前的登场角色有数百名，热门人气角色更是比比皆是。由于东方开放版权创作，每个角色的设定都非常详细充实。

原版游戏没有任何剧情元素，只是单纯的战斗。我们可以原创一个故事，给主角冒险的理由。据此引入文字冒险要素，NPC 互动元素，商店要素。

现在是网络时代，我们甚至可以考虑在我们的网站上制作一个得分排行，鼓励玩家们挑战高难度。

考虑到手机的操作问题，这款游戏只需要←，↑，→，攻击，跳跃，菜单。六个键位完全满足手机操作的需要。

看了看视频，可能会觉得没有什么了不起的。一个小人跳来跳去有什么意思呢？这就是这种游戏的魅力。简单易上手。任何人都可以用简单的操作，体验一场简单的冒险。风靡全球的《马里奥 3D》，即使画面从 2D 进化到了全 3D，游戏核心仍然是跳跃。老少咸宜。游戏并不需要多么夸张的特效，简简单单一样是一款好游戏。



经过慎重思考，稳中求进，我个人打算力推仿制《魔理沙的野望》。

选择东方 project 作为主题，选择《魔理沙的野望》作为蓝本，正如我另一篇文章里说的那样，我们完全不必担心详细设计阶段的美术和音乐，我们已经度过了第一个设想阶段。我们现在处于总体设计阶段，这使得我们有更多的精力进行游戏系统的设计和讨论。

我们可以一边学习引擎的使用，一边尝试制作一个可以运行的 DEMO。这个 DEMO 写的尽量详细，这样我们以后的开发工作就可以围绕这个 DEMO 进行。每个人都可以参与制作中。

关于东方 project 的影响力，我将在另一篇文章里面说明。