开发历程

在8.14的晚上我们小组6个人从五点开始守在直播间，紧张的等着题目的公布。在6点拿到题目之后，我们蒙了很久：这啥啊？不是吧啊sir，这啥题目啊？？？没办法，还是硬着头皮上吧，于是开始了三个小时的头脑风暴，我们提出了无数个想法又一个个否定：不行这个和主题没啥关系吧；不行这个好像不是很符合主题……。最后的最后，我们放弃了从主题到玩法的过程，直接开始从玩法到主题的思路。

我们开始就决定不做2d横板大闯关益智小游戏，没有理由，因为我们程序大佬就是坠dio的！！！然后团队分别给出：塔防、动作和揭秘游戏，经过一番讨论，大家最后把预制作的玩法确定为塔防+生存（不知道为啥好多队伍都做了快递？emm好奇怪）。

确定做什么内容之后接下来就是开始正常的制作流程了：策划开始写配置表，美术开始绘制场景与人物，程序开始掉头发的爆肝，音乐大佬撑起音效……我们组遇到的最大的问题其实还是时间不足，许多内容没来的及制作：物品栏、得分机制还有新手教程…太难受了呜呜呜/(ㄒoㄒ)/~~

游玩体验：

我们从第一个版本出来之后一直在玩，大家一边吐槽太难了，玩个塔防游戏还要看脸，小女孩（主角）走路速度太慢之类的，然后为了血怒前仇，大家一致决定游戏前面很难，当小女孩拿到关键道具之后怒杀蚂蚁！嘿嘿嘿！（虽然是我坚持没让程序大佬改走路速度的emmm）

心得：

其实这次比赛真的给我带来了不一样的体会：游戏制作的流程，团队的沟通的重要性，以及最重要的相互理解与合作。两位程序大佬油油和影子轮流肝程序，美术大佬罗德爆肝所有绘制需求，音乐大佬健康独自一人撑起音效的天，策划大佬三思带着弟中弟（我）写各种策划所需。这些东西到今天都很难相信是48h之内完成的，并且难以置信的做出了包括微信小游戏在内的8个迭代版本。真的非常感谢各位大佬可以包容弟中弟各种奇葩时刻（擦脸.gif）