《红蓝大作战2》小游戏空间问题解决方案对比

# 方案一：分包方案

微信小程序官方提供的一个解决方案，主包+分包可以达到8M，足够我们25个游戏使用了。

## 优点：

尽量保留App原汁原味，不用在素材上过于纠结尺寸

## 缺点：

开发过程中需要学习这个方案具体如何实施，可能技术上存在坑

用户加载分包需要时间，这个过程不一定被咱们这个游戏的目标玩家接受

# 方案二：部分资源远程加载

本质上是第一个方案的延伸，但是会限定需要额外加载内容的体量，比如说仅限于声音资源和一些大资源，脚本和其他内容则不进行远程加载。

## 优点：

这个方案技术上的坑可能会稍微少一点

## 缺点：

需要自己架设资源服务器

小程序内置的资源缓存机制不太好，可能需要每次启动都去加载这些资源，拖慢时间

# 方案三：重新统筹制作素材

这个方案是从设计及技术层面上，重新梳理原先的素材制作和设计方式，专门用于微信小程序

## 优点：

技术上将资源统筹优化到极致

技术上没有啥坑，纯粹就是在设计和资源上统筹到极致

这类统筹思路比较适合小游戏研发

## 缺点：

制作层面影响大，会需要美术和程序做不少工作

可能会在设计细节上进行一些妥协，跟App端的体验和设计会有些区别

会多花点时间