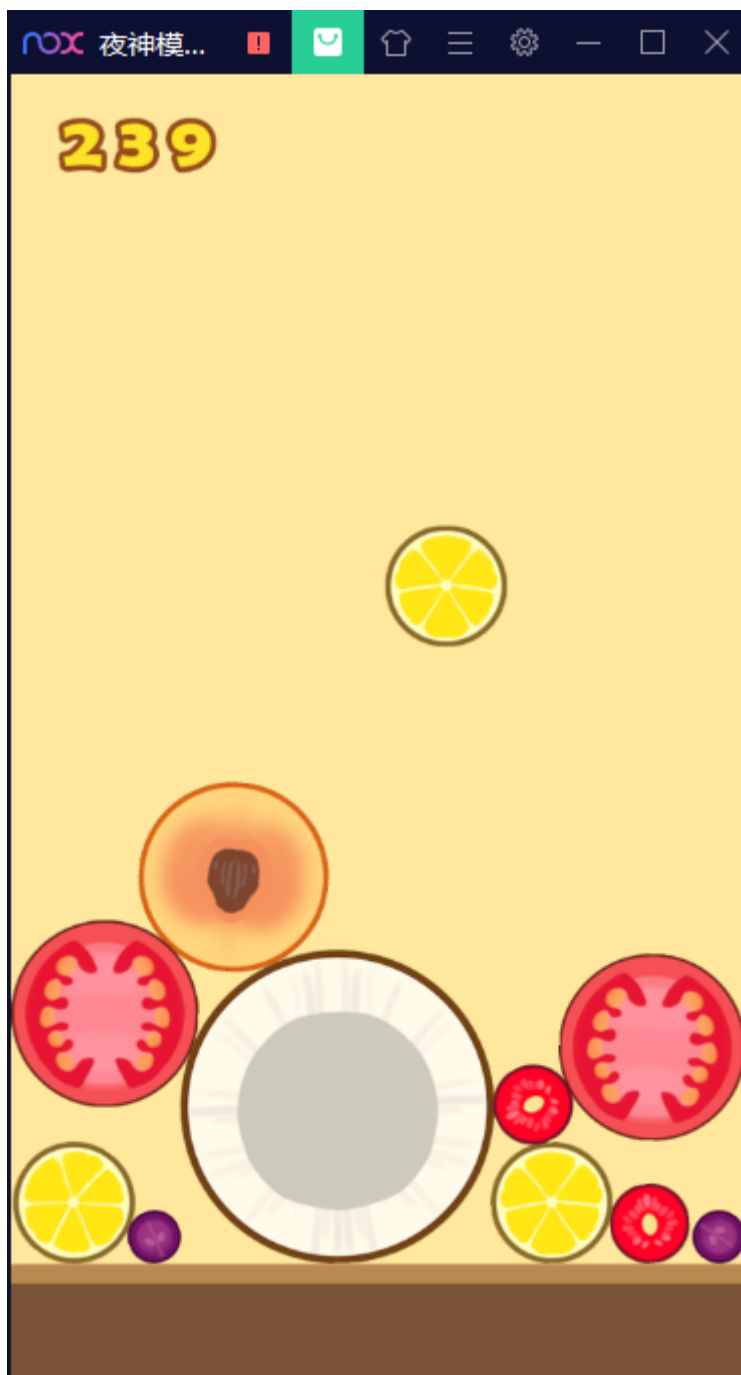


## 1，选题背景

---

2021年1月一款风靡国内的手游《合成大西瓜》席卷国内，它是一款玩家再熟悉不过的合成类游戏，既有俄罗斯方块的感觉、又有2048的身影。加上真实的物理碰撞效果使得要合成大西瓜并不是一件简单的事情，于是游戏一经推出便火爆圈内。



## 2，选题意义

---

烤仔是Conflux的吉祥物，套入到成熟的合成大西瓜游戏体系内必定能为社区带来活力。

## 3，开发方案

---

- 第一阶段  
第一阶段主要是游戏核心玩法实现，玩法和案例大西瓜一致，包括真实的物理效果。需要替换的就

是合成元素和特效。计划对一个完整的烤仔形象进行细分，共划分11个等级：第1级只有烤仔的嘴巴、第2级有嘴巴和鼻子、第3级有嘴巴和鼻子以及眼睛、...、第11级则是一个完整的烤仔形象。

- 第二阶段

该阶段主要工作为数据上链和相关网站建设，初步方案如下：

1，在玩家合成烤仔后，在游戏内会获得一个烤仔上链的符文，用户点击后输入相关必须信息后完成上链。

2，对烤仔形象进行身体部位级别的分割，比如划分为15个部分，每个部分可以填充10种颜色，所以一共会有10的15次方个结果，基本可以保证唯一性。用户请求上链，服务端会返回身体各个部位的填充信息、评级、分数等信息。生成的烤仔形象玩家可以在网站中自由买卖。