



链滴

游戏制作日记 -1_1 《东方六弹幕说》

作者: [bluelaserpointer](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1524986342288>

来源网站: 链滴

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

首先声明：

- 1.我的中文能力不是很高，很可能有错别字到处都是的情况，希望可以谅解。
- 2.我还是第一次写中文博客，非常紧张，可能一开始的文章有点混乱，也许往后的文章会逐渐显得正一些。

这是我的游戏制作日记。

实际上我发现博客被利用为游戏制作日记的情况好像是挺罕见的（在日本相对常见）。我真希望没有会感觉此博客出现在这个网站上显得好离谱。

我会途中讨论一些algorithm的，并不是完全讨论游戏的设计。有些疑问可能会以发帖的形式来问大家本人还未满20，并不是专业的程序员，请谅解一些糊里糊涂的发言。

--正文开始--

我正在计划的游戏是横板的射击游戏，如果知道“弹弹堂”这个游戏，那么就好理解了。用一句话说就是重力概念有点强的射击游戏。

但我主要模仿的不是弹弹堂，而是“东方project”。我想做一个这种类型的东方同人作品。

弹弹堂百度百科: <https://baike.baidu.com/item/弹弹堂/289714?fr=aladdin>

东方project百度百科: <https://baike.baidu.com/item/东方Project/6217040?fr=aladdin>

以下基本信息:

游戏规模用制作时间来形容，大概2年为准。

语言确定用Java,不会追加任何游戏辅助Object。

画我决定尽量自己画，音乐麻烦下日本的免费游戏音乐素材网站。

代码可能是10000行左右（关卡数据等一些文档除外）。

免费的。希望自己毕业上海的大学之前做完。

从下一个贴开始，我就开始实在地说明这个游戏的内容。

1_2:游戏系统

1_3:简单介绍下自己往常做的射击游戏里使用的algorithm（会用到这个游戏里的）

1_4:想好的游戏剧情

1_5:还没想清楚的游戏剧情

1_6:一些说明的改善和补充

事先说明，这个游戏目前的剧情设计和游戏系统双方连我都感觉稍微离谱，反正不是很正常，但我会力把他修好的。

1_1以上为止。