



链滴

## 游戏开发《阿力的田格本》

作者: [GumKey](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1571900114787>

来源网站: [链滴](#)

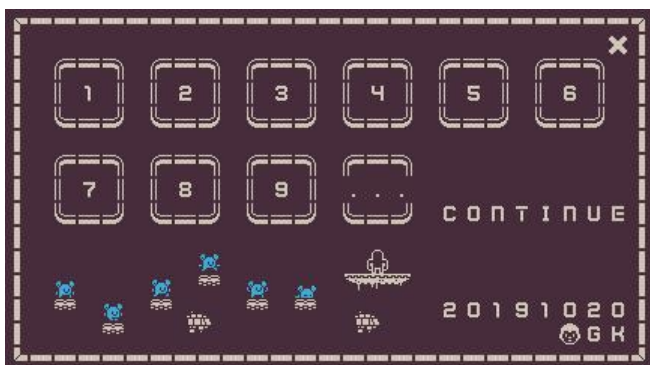
许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)



**记忆里人生的第一款RPG，应该是发小画在作业本上的，弯弯曲曲的河流，小木，未知的山洞，还有大脑斧。再往细了想，就有些记不清了。**

### 阿力的田格本

阿力，发小名字谐音，游戏中已经实现了关卡，排行榜，主游戏功能。其实一款rpg是否有趣，主要决于rpg的情节制作，阿力是一个有趣的人，记忆犹新的是他画的大脑斧，要过去，需要先去寻一把，有了剑才能打败老虎，继续前进。在这个游戏当中也会加入这个情节，不过略有变动，会结合一些典情节，比如武松打虎前的一些行为特征，以此来开发。



作者本准备绘制一个有丰富情节，承前启后，多处伏笔的rpg游戏，但考虑到微(me)信(x)小(x)游(y)戏(duo)的(de)特(shi)点(jian)。决定以关卡的方式，实现一个个小故事，其实也是作者最近通过牙直播看《武林外传》，获得的灵感。一天的工作下来，长时间冗余的rpg更易让人觉得疲劳，所以过这样一款rpg，带你回到一些似曾相识的“地点”，但却没有那么多的束缚。

游戏的地图，主要是基于我们村的形状来绘制的，其中的一些小故事，也会加入本地的乡土人情，还有一些其他共通性。当然故事中的情节，会少一些暴力，多一些‘小游戏’比赛，如比大小，打牌，捣球...。详细故事，留着给读者来体会。

写在最后，这个公众号主要是希望分享一些优秀的独立游戏，以及我个人在独立游戏开发中的心得及巧，后面也会分享这款游戏开发中的工具及制作流程，包括从tilemap制作，微信开放数据域接入，戏逻辑处理，到微信上线。

如果喜欢记得点击point\_up\_2关注，会持续分享个人游戏开发验。