

AR 太鼓达人

游戏策划说明

游戏名称	AR 太鼓达人	游戏类型	Music game
版本	0.1 alpha	辅导教师	潘茂林、纪庆革
开始时间	2018/4/5	结束时间	待定
小组编号	5	小组组长	赖健
小组成员	张浩宇		
小组成员及其完成任务			
编写人员姓名	完成主要工作		
赖健	策划与开发		
张浩宇	策划与开发		

1. 1 游戏介绍

游戏的目标为在有限时间内合适的时候捕捉下坠的“鼓点”，捕捉到的“鼓点”越多，玩家的分数也就越高。

1. 2 游戏背景

我们在听音乐的时候，往往不自觉地会跟随着敲动我们心弦的段落轻轻哼几句，而这也反过来使我们对这首歌更加熟悉。我们精选悠扬轻松的音乐，并且配搭上沉浸式的游戏体验，给紧张的都市生活带来一丝轻风。

1. 3 游戏特色

游戏使用的ar技术使我们能在熟悉的日常场景中创造属于我们自己的流动的音乐盛宴，另外游戏采用的悠扬音乐也是本作的一大特点。

2. 1 面板的属性定义

属性名称：移动速度

属性说明：表示鼓点在游戏中所具有的流逝速度

属性作用：直接影响鼓点的捕捉难度

取值范围：待定

适用范围：游戏进行时

相关说明：游戏预设值

2. 2 鼓点



2. 3 游戏场景

玩家需要一个具有特定图案的东西，设备会通过显示屏在其上显示并开始游戏，然后玩家就可以戴上耳机享受自己的音乐之旅了。

3 游戏规则

面板会按某个特定的方向一直流动，上游是鼓点产生的方向，下游末端有垂直于流动方向有一条狭窄的击打区，玩家目标为在击打区成功击打鼓点，玩家的最终分数为鼓点的击打成功数与鼓点总数之比（满分为 100）。

4 任务示例

4. 1 任务示例

随着音乐播放，面板上游会陆续产生鼓点，鼓点随之逐渐流过击打区，成功在击打区被击打的会被记录下来。

5 游戏界面

5. 1 操作界面

