游戏设计文档 兼 程序部分实现思路记录

游戏名：MusicStriker 音出奏起

游戏类型：音乐节奏游戏、跑酷游戏、平台跳跃游戏、2D平面视角（初步实验）或第一人称（未来计划）

游戏特点：单键玩法、只有冲刺

玩法详述：

游戏的基础机制为只使用单个按键以及瞄准方向的跑酷游戏，玩家只有一个类似蔚蓝的“冲刺”行为。

玩家可用的操作为：

键鼠：鼠标瞄准+任意一个键盘按键或者鼠标按键

手柄：左右摇杆（向量和）+任意一个手柄按键

移动端：触控屏幕

接下来统称按住按键/屏幕成为“按住”，按下同理。

玩家的冲刺行为可以有很多变种，目前基础的版本为：

玩家按住时，在音乐的每一拍自动朝指向方向进行较弱的冲刺；玩家按下时，会朝指向方向进行一次微弱冲刺，如果这次冲刺正好处于拍子上，则会变成更强的“强冲刺”；连续的强冲刺会进一步提升强度。

玩家需要依靠该机制在平台跳跃地图上抵达终点

程序实现思路：

用一个Scriptable Object记录音乐本身和对应的bpm，最好能找到自动算bpm的插件。Bpm部分做成list或数组，记录该音乐的某段时间的bpm，即开始时间、bmp、结束时间，虽然通常一首曲子只有一个bpm，但不排除特殊音乐，因此提前做好适配。

【思路更新】估计还是要做成普通音游的note形式，不过可以利用上面的思路自动生成bpm。

冲刺方面使用自己手搓的刚体，不使用Unity内置的刚体，这样可以更好设置各项数值，毕竟这个也不难。