**平面国企划**

**1.游戏故事**

平面国是一个二维空间中的国家，其国民都是不同边数的几何体。在这个国家里，边数越高，身份地位也就越高。三角形由于边数少而处于社会底层。有一天，一个未知的力量告知他说只要你能通过一系列试炼，便能增加一个维度，凌驾于平面国所有人之上。三角形不知道增加一个维度意味着什么。不过，出于对压迫的不满以及出人头地的渴望，他踏上了这个艰险的旅途……

**2．项目概要**

网站首页是注册或登陆或戏账号的页面（暂时不确定要不要做。如果做的话，就设置功能，可以把自定义乐谱上传到服务器。并且可以设置乐谱是否可以被他人查看。）

起始界面.包含以下几个选项

{

**标题**：平面国

**开始游戏**{

开始菜单点击开始游戏，（如果第一次点击就显示一下游戏故事引言），跳转进入选择乐谱界面。（不需要完成前面的乐谱才能解锁后面的，选择乐谱界面可以通过滑动选择歌曲，滑动到对应的歌曲可以点击播放键试听，界面我觉得可以参考群里发的那个播放器页面）。选择6键版本或者4键版本，选择生存模式或无敌模式，进入游戏页面开始游戏。

游戏关卡内，顶部一条细的进度条横跨整个游戏界面顶部，左上角显示得分，右上角显示血量（如果选择生存模式的话），按esc键可以暂停游戏。

}

**游戏教程**（点击后进入教程，教程结束回到开始界面）

**自定义乐谱制作**（点击后页面跳转，进入ff制作教程，教程页面可以上传乐谱，并且管理已经上传的乐谱），（如果我们足够牛逼的话，就在网页端也集成一个乐谱制作器，不过八成没这个时间和技术）

**制作人员名单**（不需要页面跳转，动画过渡到显示我们的分工）

}

**3.整体画面风格**

考虑像素风？毕竟这样应该比较容易搞。

**4.可能遇到的问题**

**版权问题：**

为了避免版权问题，对于我们官方制作的乐谱，我们会使用无版权的歌曲，并标注非盈利性质，仅供学习用途。

对于自定义乐谱，我们只允许用户上传乐谱，但不允许上传音频，用户应当在乐谱介绍中写清楚乐谱的音频来源，让用户在乐谱中自己设定本地音频文件。

**技术问题：**

1. 网络：对于登录、注册、上传等功能，丢给网络工程师，笔者™现在对后端真的一无所知，就拜托幸运的网络工程师了。
2. 游戏本体：

1.乐谱的表示方法：xml或者json。xml难读但性能好，json容易读但性能差。

2.时间精确控制：作为一个音游，应当拥有优秀的时间控制。可是，作为前端项目来说，考虑到浏览器的性能问题，时间控制可能变得十分困难，目前想到的困难是，setInterval() 这样的函数并不能保证每一次执行的操作的时间间隔都为精确的设定值，根据设备的性能，随着时间的推移，可能会出现误差越来越大的情况。因此，考虑使用Date对象，因为Date对象能获取绝对时间，因此理论上应该能对由于性能产生的误差进行纠偏。如果纠偏效果不理想的话，笔者只能考虑降低我们音游的最大bpm（beat per minute）了。

三、浏览器版本问题：交给测试工程师，由他来确定主流浏览器的兼容性，并反馈给UI设计师，在页面上对玩家进行提醒更新浏览器版本。

**4.人员分工**

**技术总监、游戏策划：殷海鹏** 游戏本体：（乐谱读取器，音符击中判定，音符动画等）

**UI设计师：随机抽取幸运观众:)鞠有慧**  负责整体的界面布局设计

**美术总监：随机抽取幸运观众:) 罗倩·**  负责在布局上进行进一步的美化，统一画面风格，对游戏本体进行美术加工

**程序：网络工程师：随机抽取幸运观众:)孙睿** 负责登录，上传等网络相关功能的实现

**程序：测试工程师：随机抽取幸运观众:) 黄子晨** 负责测试我们的作品能在哪些浏览器下运行，以方便提醒用户。此外，还要进行去酒吧里点炒饭式的测试来检测我们作品的稳定性。工作量貌似有点少，再加一个实现其他页面的js动画效果等等

**乐谱设计：随机抽取幸运观众:) 黄欣怡 负责**做出自己喜欢的曲子的乐谱出来，做5个左右吧，其他人也可以写一个自己喜欢的曲子的乐谱。

**游戏剧本：（要有吗？）** 一起想故事吧