

目录

项目简介

团队介绍

项目背景与对象

项目技术应用

项目应用前景

项目推广

|  |
| --- |
| Hackathon 项目计划书 |
|  |
| 11月24日  业界新手队 |

项目简介

开源节奏游戏企划：<My rhythm&life>

这个企划可以让玩家不仅可以凭借自己独特的节奏感去完成一个又一个形式多样的节奏挑战同时可以激发自己的创作灵感，利用游戏本身具有的音乐节奏工具与各式各样的闯关游戏模型构造属于自己的作品（关卡）

这是一款基于Azure平台进行开发的游戏，我们将充分利用Azure平台的云计算优势和机器学习能力等，实现多种游戏模型的运行，从而达到玩法多样化的目的。

我们在这个项目中实行的最大的一个目标是激发玩家的创作灵感，并致力于将它形成一个成型的节奏游戏作品，同时也欢迎玩家在游戏模型等方面提供创新的玩法与新颖的场景、角色等元素从而贯彻开源游戏这一概念。

与此同时，我们团队也致力于让创作变得更加简单，通过语音识别、记忆键入数据、旋律/节奏复制、多种乐器库等工具与手段去更容易地令玩家创作属于自己的节奏或音乐，完成更加富有节奏感与挑战性的作品及关卡。

团队介绍

队伍名称：业界新手队

队长：王润辰：就读于南京航空航天大学电子信息工程学院的19级学生

队员1：彭经纬：就读于南京航空航天大学计算机科学与技术学院19级学生

队员2：程官升：就读于南京航空航天大学航天学院18级学生

项目背景与对象

这个idea源于人们在不经意间哼出来的曲调或者表演出来的节奏，这种“小创作”可能非常优秀但昙花一现，很难成为一个完整的作品，而且作曲的门槛与难度也相对较高，人们把自己的想法变为现实有着诸多的困难。

我们本着降低作曲门槛，创作更多优秀音乐节奏作品的想法打算进行这次尝试。

这个企划面向的对象可以是音乐爱好者，也可以是单纯地想玩游戏打发时间的用户，

考虑到现代生活节奏加快，我们决定充分利用人们的碎片化时间，一次游戏只需要4~5分钟左右。同时为了增加游戏的趣味性，互动性我们结合开源思想，创造一种新的游戏模式。

项目技术应用

首先，我们在本地开发环境下完成游戏的初期开发工作，包括编写逻辑代码，运用maya,zbrush,puhtoshop等ddc软件完成游戏的基础素材制作，核心玩法的构思

将初期开发的成果整合到unity3d引擎中制作一个alpha版的demo，投放到azure平台，并小范围内邀请测试人员进行第一次qa，借助azure强大的可交互性，我们可以及时了解测试人员的反馈，以及能够更方便的收集相关的数据。

针对第一次qa的测试反馈，我们会合理得对我们的方案进行适当的调整，并修复系统性bug，为下一次测试做准备。

第二次qa时我们借助azure和应用市场对接，上架我们的beta版demo，进行更大范围的测试。通过在azure上创建服务器监控我们游戏的浏览和使用情况，分析我们的产品实际的被接受程度。

通过两次的测试，我们会确定最后的方案，并修复大部分的技术性漏洞，正式上架应用市场，通过不断的运营和更新，提升玩家的使用体验。

项目应用前景

1、技术可行性：主要需要的技术就是用户需要在特定的时间内给出输入就可继续闯关，如果没有在对的时间给对的输入就会被记录并提示错误，错误积累超过三次就会导致闯关失败。由于本游戏可以由玩家自主创新，为了避免有的玩家制作一些过于困难的关卡，影响用户体验，我们会设置一种限度（这个限度考虑到人的反应时间以及大多数手机反应时间来限制用户创作出关卡的难度，并且要求创作者自己首先要完成自己创作的关卡。）主要让用户通过设置巧妙的节奏来提升游戏的趣味性，展现自己的创意和才华，同时用户也可以设置玩家需要输入的类型（比如点击，滑动，摇动等方式）并且我们会为用户提供一些基本的模型进行创作，提供多种乐器的音色，便于用户充分实现自己的想法。此外本游戏依然注重游戏本身的音乐性，一个设计出来的关卡，玩家可以在体验后点赞，评论或者差评,我们可以通过Azure使用 Keras 构建和训练神经网络用于执行情绪分析，并通过此数据来评价一个创作作品的质量，来根据作品的质量决定作品推送的位置，从而给用户更好的体验。

2、可玩性：玩家可以在这个产品里面尽情发挥自己的想象力。创作出一个动听，有趣的音乐，并且可以将这一个音乐作品按照自己的想法转化为一个游戏关卡。通过游戏的形式让别人更好地参与到自己音乐作品中。很好的满足一些音乐爱好者在听歌的同时可以参与这样一个有趣的游戏中，当然游戏是可以供玩家自主选择的，如果玩家只想单纯地欣赏他人的音乐作品也是可以的。并且游戏的模式也有很多种，我们希望可以让音乐与线下的运动可以更好的融合起来，将闯关的模式与运动相结合，从而达到锻炼身体的效果，而不仅仅只是娱乐。

3、可发展性：本游戏在娱乐的同时也十分在意用户之间的互动。用户可以分享自己的作品给自己的朋友，让他们在朋友之间可以以一种比赛的形式进行，从而增进朋友之间的关系，并且顺便推广本游戏。同时广大用户都可以对我们的游戏模式发挥创意，借此让用户更容易地给我们反馈，我们可以结合这些反馈来不断改善和发展自己的产品。

项目推广

首批用户可以先锁定在音乐爱好者中。可以尝试与一些音乐网站进行合作，他们为我们提供平台以及相关资源，而我们的产品可以提高相关音乐平台的趣味性，互动性，提高其平台的竞争力，从而实现双赢有机会促成合作。或者在一些大的音乐网站投放广告进行推广，以其音乐性，游戏性，互动性吸引第一批用户。有了第一批用户后依靠该游戏的互动性，我们可以通过让用户分享自己创作的作品到社交软件，一个用户创作的动机很大程度是想要得到别人的认可，让别人看到自己的作品，并且本游戏通过分享自己创作的关卡让别人去挑战，用户可以收获更大的满足感。主要通过分享不断发展用户。

推广方式：首批用户可以先锁定在音乐爱好者中。可以尝试与一些音乐网站进行合作，他们为我们提供平台以及相关资源，而我们的产品可以提高相关音乐平台的趣味性，互动性，提高其平台的竞争力，从而实现双赢有机会促成合作。或者在一些大的音乐网站投放广告进行推广，以其音乐性，游戏性，互动性吸引第一批用户。有了第一批用户后依靠该游戏的互动性，我们可以通过让用户分享自己创作的作品到社交软件，一个用户创作的动机很大程度是想要得到别人的认可，让别人看到自己的作品，并且本游戏通过分享自己创作的关卡让别人去挑战，用户可以收获更大的满足感。主要通过分享不断发展用户。