LETHAL RHYTHM

—— rougelike & rhythm

**项目目标**：

制作一款简单的需要跟随律动进行游玩的肉鸽类游戏。

**项目介绍**：

**背景**：

Roguelike本身的理念源自于二十世纪七十年代的游戏，包括Adventure (1975)、Dungeon (1975)、DND/Telengard (1976)、 Beneath Apple Manor (1978)，并利用了一些PLATO系统（即第一代网络游戏），完成了基础建设。目的是在电脑上再现“DND”游戏体验，并且严格遵循“DND”游戏规则的单人回合扮演游戏。

**项目特点**：

在类似吸血鬼幸存者、土豆兄弟等肉鸽游戏的基础上加入音乐元素，玩家与怪物的移动都必须与节奏相关，并且每种怪物的移动方式大不相同，玩家需要通过上下左右在跟上节拍的同时快速思考，收集道具、躲避甚至击败怪物以获得更好的成绩。

游戏具有生成随机性、进程单向性、不可挽回性、游戏非线性、画面朴素性、系统复杂性。

**项目初步方案**：

项目主要分为两个板块，分别为地图互动和敌人设计。

**地图互动：**

地图上需要随机的出现障碍物、敌人以及道具等，并且需要提供人物和敌人的移动接口以及人物与以上各事物的交互。

**敌人设计：**

每个敌人需要有不同的行为方式（行动的方向、随韵律的变化等等），互动方式。可以通过颜色以及符号等来进行区分。

**小组分工：**

纪可鸣：敌人设计

高祖卿：地图互动

**参考资料：**

Roguelike: https://en.wikipedia.org/wiki/Roguelike