音游本身是一个非常具体，但是又非常抽象的游戏的体系，在如今非常成熟的音游体系下，其实蕴含着音游的无限可能。

游戏本身的需求分析，追主要的点就是要好玩，游戏本身的设计不能完全由玩家，最好的制作方式是能有了解游戏本身和玩家需求的制作者在，制作出能让玩家惊讶的游戏。

首先，据我们对于音游历史的了解，（一部分），音游具体的几种比较出名的形式就是，类似劲舞团，类似初音那种节奏响应式，或者是比较经典的四道掉落，还有一些用音乐与动作组合出来的一些游戏，没有明确的响应点，类似节奏天国，还有一些音游RPG非常的惊艳独特类似patapon这种游戏。

对于我们自己能力的有限，我们无法制作patapon这种音游RPG，而且由于是第一次制作游戏，我们选择的是比较经典的四道掉落的音游项目，之后在四道掉落的效果下进行更新出自己的独特方式。