**类型**

Roguelite + 地牢 + 音乐+ 2D

**操作**

**键位：**W,A,S,D,SPACE,J,K,L

**键位说明：**A对应向左移动和发出do声

D对应向右移动和发出re声

W对应跳跃和发出mi声

S对应向下蹲和发出fa声

SPACE对应开始奏曲和结束奏曲

J对应普通攻击和发出sol声

K对应特殊攻击和发出la声

L对应防御和发出xi声

**UI**

**生命条：**生命条显示角色目前的血量

**能量条：**能量条显示目前可用的能量

**战斗**

**普通方式：**在不奏乐的情况下，按J、K、L键消耗能量条

**特殊战斗：**在奏乐情况下，按space角色会进入奏乐模式，游戏画面放缓，所有按键（除space之外）均会消耗能量条，并且在此期间能量条不会恢复，再次按space结束奏乐模式，并且触发旋律对应的技能。

**奏乐模式**

奏乐模式是该游戏提出的新定义，角色触发技能时会进入奏乐模式，以下对奏乐模式几个引申概念解释。

**能量条：**能量条限制了奏乐的能力，在不是奏乐模式的情况下，能量条会自动恢复，JKL键会消耗能量条。在奏乐模式下，所有按键消耗能量条，并且不会自动回复 。能量条会随装备提升和主角属性变化提高。

**旋律：**旋律对应释放的技能，每一个技能对应唯一的旋律。若节拍紊乱会提前结束奏乐模式，并且收到惩罚（能量条大幅度减少）

**乐章：**乐章像是不同的风格，对应不同的流派，暂定主物理攻击的红色乐章，主增益buff和给敌人debuff的绿色乐章，+主魔法的紫色乐章。随着角色成长，逐渐解锁进一步乐章对应的旋律。

**武器：**武器增益角色的能力。

**问题**

1. 普通方式下的移动也是按照节奏来的吗？还是说按照正常的移动方式，长按按键来进行移动
2. 特殊战斗和普通方式下的JKL方式相比有什么特别之处，那如果玩家不进行特殊战斗而只是用JKL进行攻击防御是不是会更加高效好用而且会排挤掉特殊战斗的使用次数
3. 开启奏乐用按下Space的方式感觉有些问题。如果在我理解的普通方式下（是没有旋律的，玩家可以随时移动），那么对于玩家而言突然放慢速度可能会不太合适。
4. 乐章部分暂时我觉得可以不用放进来，做多个乐章增加挺多工作量，并且我觉得有些不太合理，给一整局加上一个buff和debuff，感觉有些多余。
5. 没清楚是根据音乐节拍还是通过节拍器固定节拍进行操作（前者需要耗费更多的精力去研究适配不同音乐，后者现已能做到）
6. 突然想起来。我们中没人懂音乐的说实话。。7个音阶这部分我觉得还是就正常鼓点吧。等后续如果补充可以来找专业的人指导下。

**问题解决（对应上面的问题）**

1. 我的建议是设置为普通方式下也是按照节奏来，类似于节奏地牢的方式，在按下按键后在短时间内移动到下一格位置（这也就决定了游戏是要以网格系统来设计）
2. 我建议是将普通模式下的JKL键的功能禁用，所有的非移动功能放在奏乐模式中
3. 我建议Space键直接取消，替代成JKL任意一键开启奏乐模式，一个奏乐模式为4拍（哒、哒、哒、**哒（重音）**），只有在每4拍的重音拍结束后的下一拍按下才可进入，记录下进入奏乐模式时的按键，可以将J（普通）K（特殊）L（防御）分别代表不同的操作支线，如进入奏乐模式为J则只能进行普通攻击的招式，K则只能为特殊的招式，L与之相似，这样的可以组合出81种招式，而我们取其中几种即可，也可以通过跳过一拍来进行招式扩大等等（以后再细说）
4. 乐章部分的加buff和debuff我觉得能直接做成游戏内道具，一段时间后自动清楚效果，这样能丰富内容。而解锁部分我觉得能替换成角色，但再这个demo中我觉得不必加入。
5. 我建议是节拍器的效果，现在已经是能做到了，而且想了下效果应该是不错的，等我做个简单的demo看看效果

**补充**

1. 因为是肉鸽 + 地牢的模式，我觉得可以做成武器代表奏乐节奏的模式，通过探索获得装备，在每次死亡回到初始点或到达指定位置后可以装备武器到节奏中。若在到达下一个保存位置前死亡则丢失当前局中所捡到的物品（肉鸽传统）
2. 血条部分我觉得能做成以撒、节奏地牢那样，每个角色固定，通过道具加成（这样主要是好计算些，也减少工作量）
3. 蓝条部分我觉得可以用于限制节奏模式下特殊技能的使用，可以通过每4拍恢复蓝条的方式，为了是与普通和防御操作区分开
4. 地牢。肯定是为了探索，所以我觉得地图不能只局限于左右移动，可以加入向上和向下进入区域。地图部分我建议先固定一张地图，因为算法生成地图我也还没试过，可以等固定的出来后再尝试以免demo黄了
5. 可以添加加速减速道具或debuff，来影响整局游戏的难度

**在此基础上对策划案的修改**

**类型**

Roguelite + 地牢 + 音乐+ 2D

**操作**

**键位：**W,A,S,D,J,K,L

**键位说明：**A对应向左移动

D对应向右移动

W对应跳跃

S对应向下蹲

J对应奏乐模式普通攻击开启键

K对应奏乐模式特殊攻击开启键

L对应奏乐模式防御开启键

键位音效：开启JKL奏乐模式的按键为不同的三种音效，其余均为相同的一种音效

**UI**

**生命值：**生命值以红心或其他图片替代

**能量值：**能量条以蓝新或音符（推荐）或其他图片替代

**战斗**

**我方**

**普通方式：**游戏开始后会节奏地播放节奏，在每一拍上按下WASD可执行对应移动行为，移动方式类似于节奏地牢地方式（瞬间移动配合虚影效果，若跳跃则在**重音**一拍结束时必然落下）

**特殊战斗：**在**重音**结束后的下一拍按下JKL可进入对应的行动节奏中。如J（普通攻击）为开始拍，则后续顺序所作出的行为均为普通攻击分支的行为；如K（特殊攻击）为开始拍，则后续顺序所作出的行为均为特殊攻击分支的行为。L（防御）与上述类似。

特殊攻击需要消耗蓝条。不同武器的特殊攻击消耗的蓝条不同。蓝条每四拍恢复一格

**敌方**

敌方的行为也是每四拍做出一次攻击判定，每一拍可进行移动跳跃等。具体还要再讨论。

**奏乐模式**

奏乐模式是该游戏提出的新定义，角色触发技能时会进入奏乐模式，以下对奏乐模式几个引申概念解释。

**能量条：**能量条限制了武器特殊攻击的次数，在不是奏乐模式的情况下，每过4拍能量条会自动恢复，在奏乐模式下进行了完整的招式释放后会消耗对应招式所需要消耗的能量条。