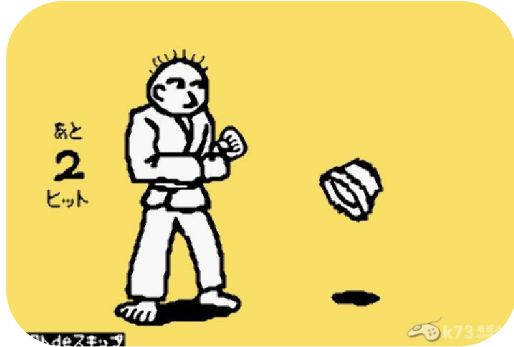


构想 2.0

1.节奏天国



洪不
策划lv5

32 人赞同了该回答

作为玩家的角度：好玩、有趣、带感，魔性，唯一让我笑着玩的音乐游戏。

从游戏设计的角度：教科书级别的设计&创意，接触游戏设计后，回过头再看看这款游戏，才发现老任的设计能力真的扎实精湛，配上创意后更是无敌。窃以为为节奏天国带来质变的是那些看起来脑洞很大的关卡故事以及其萌呆的画风，在飞机上打羽毛球、为洋葱拔毛、为外星人翻译、包装货物、采访蒙面摔跤手，这些看起来跟音乐没半毛钱关系的小故事，都被老任精心地包装成了音乐游戏。每个关卡每个节奏老任都给足了反馈，记得玩gba的节奏天国中踏步训练，节奏没踩对的话，那教官会脸涨得通红，还有那呆萌的海豹，节奏一乱就互相拌脚，真是让人忍俊不禁。当然如果节奏很棒的话，小人还会很傲娇地做出一些动作。完善了这些细节后，每个关卡的带入感简直不要太棒，光看那跟着节奏点头的小人就忍不住想玩下去看看最后会发生什么。



暴走中
浓眉大眼，唇红齿白

12 人赞同了该回答

关卡设计精妙，投入玩的话，能很好的调动情绪。

打拍子型关卡：当一关打到高潮时，配合画面的（色调，镜头）转变，突然间鸟肌就起来了。（比如丢枕头，组装零件）

情景型关卡：第一次玩到拳击手采访的时候真是笑死我了。一般以恶搞为主，但是又非常精辟的描绘了这样那样的场景，感觉以后都不能直视了（如拳击手采访，演唱会拍手，合唱，吃包子）

我相信喜欢节奏天国的朋友，一定经历过那种莫名感动的感觉吧？组装零件也能把眼泪组出来我也是个奇葩！

不过我相信这就是节奏天国的魅力啊！

节奏天国真是一个非常好的游戏，大家一定要玩啊～！

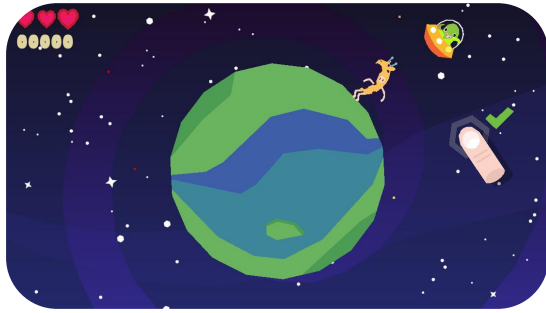
节奏天国的优势在于设计精妙的关卡/呆萌的画风/脑洞大开的故事/极度便捷的操作。它在很多方面都值得我们借鉴。

比如它的玩法分类大致有跟随节奏按键/心算默数节拍。（分得有点粗糙）

但是它的形式是普通音游的闯关制，即每关是相对独立的个体，准确度高获得奖杯，很显然这不太适合微信小游戏的用户。

我们需要一种更加即时性，更具有社交性的玩法，因此我找到了这款游戏 Planet Quest。

2. Planet Quest



非癫痫患者

看了下这游戏的音乐是根据sample实时演算的，理论上可以有无穷变化。
发现打通所有星球再次开始循环后所有音乐速度加倍。。

03月07日 回复 0

//来源 <http://www.chuapp.com/2015/03/06/133169.html>

Planet Quest（后简称为 PQ）这款游戏更加接近一般微信小游戏的特点

触摸屏幕进行节奏交互（捕捉生物），避开花朵

它的特点是每段节奏和画面持续大概一分钟，完成后随即无缝切换，以此达到无尽的游戏模式，可以进行得分排名

点击屏幕的判定一共有四种

完美（分数+10 生命+1）/捕捉生物（分数+5 生命+1）/miss（生命-1）/捕捉花朵（生命-0.5）

生命归零则游戏结束

结束后根据分数得到排名，但是由于是全球排名，大部分玩家并不会得到满足感

其难度主要在于画面的干扰，比如有的星球画面为黑色红色，有时视角突然转移放大或缩小

3.其它游戏

这段时间我还体验了很多很多独特的音游，《Muse Dash》、《尼山萨满》、《节奏英雄》等

因为特点没有上面两款鲜明就不再赘述

那么最后还有一款不得不说的就是在 ggj2019 北京站上的一个作品《节奏年夜饭》



它的玩法就是跟随节奏一个人擀饺子皮一个人包饺子馅

这是我个人认为比较理想的画风，当然这个团队的美术不得不说太强了 TAT

其中它的双人协作模式也值得我们借鉴

4.未命名

总的来说，我个人构想的是 PQ 的关卡结构分数系统和节奏天国的操作打击感再加上节奏年夜饭的画风这样，最后再加入一些自己独特的东西。

- *第一次打开游戏就进入类似 PQ 的新手教程
- *主页面就有音乐，ui 跟随节奏晃动
- *最好能加上校准功能，提升玩家体验
- *刚刚群里一个人提到寓教于乐，《节奏天国》一开始开发的初衷就是为了提高日本国民的节奏感，因此我们的游戏应该也可以提高大家的节奏感
- *先做一种类似 PQ 的模式，如果有时间和精力我们再去做其他的如双人/独立关卡的模式
- *第一版上交的 ddl 为 5 月 31 日，之后还可以再进行修改

大致关卡构想

大致确定的方向有神话传说/古琴/功夫/京剧/针灸/剪纸/狮舞/清明上河图

1.女娲造人



根据节奏捏人，捏一个人需要四步节奏，取泥巴/捏成圆柱/捏成人型/捏出人脸

2.夸父逐日



根据节奏前进/停止，太阳有时会突然提升亮度，此时应躲在大山背后
etc.

如果大家有意见或者其他想法一定要提出来鸭！！！！