PC端音游RhythmEdge策划案

目录

第一部分：参与人员及工作关系

第二部分：游戏主体玩法说明

第三部分：UI排版及美术工作

第四部分：游戏内容参数设定

第五部分：游戏剧情设定

序言

本人在高中阶段写下这份策划案，想法其实初中便有，原计划初高暑假期间开始开发但忙于学校课程无法实施。今日再次想起，便先写下内容，逐步完善，希望在寒假结束之前完成主体初步制作，完成展示demo，如此才有资格邀请各业能人参与。

2024/8/17

第一部分：参与人员及工作关系

正式成员暂未安排，现列出未来可能邀请的曲师、画师等人员。

1：HyuN：Phigros的著名曲师，似乎是韩国人，在youtube上面有他的帐号：<https://youtu.be/mJQ0Znp7plU>

2：EBIMAYO：Phigros中GOOD精选集的作者（韩国人），在bilibili上有注册账号：[EBIMAYO的个人空间-EBIMAYO个人主页-哔哩哔哩视频 (bilibili.com)](https://space.bilibili.com/661046978?spm_id_from=333.337.0.0)

3：蔗蓝：小有名气的年轻音乐创作者，现有保持qq联系。

4：孕吐（云徒）：现有保持qq联系的艺术生，最之后的安排中应该会同意作为主要画师负责UI以及曲绘的绘制工作。

以上是现在比较明确的邀请对象，至于程序主体的编写则由本人（Solitair）一手负责，后期可能考虑邀请其他人协作。

至于谱师以及其它人员，后期会在QQ群以及其他平台招募补进。

第二部分：游戏主体玩法说明

作为在电脑上运行的音乐节奏游戏，交互性自然比起移动端要差了许多，因此PC端的音游种类并不算多，而传统的定轨玩法已经无法吸引玩家，因此如果游戏的创造要成功就必须有一些新颖的玩法。

无定轨，但是又要让每个按键有着明确的作用，可以绑定各个判定线与键盘，同时在此基础上赋予其他按键更丰富的作用与玩法。

音游注重打击感，而键盘就对打击起到了一个非常好的正向反馈，老游戏QQ劲舞团就是利用这一点满足了当时大多数人的游玩需求。在游戏中将会以操控角色的方式进行击打，wasd对应上下左右，并在游戏中计算移动后所需移动到的判定点。Shift作为特殊按键，按住后移动将会在移动目标点进行一次打击，但自身位置不会改变。空格键作为一种击打方式（重击），在以自身为中心一定范围之内进行打击。J和L作为快速移动，向左或者右方移动至处在判定范围内的音符并进行打击。

以上便是基础的玩法设定，后期可能会考虑加入角色能力成长之类的设定。游戏的主体开发将会在unity上进行。