

Final Project Proposal

1. 第 32 組

組員：105072123 黃海茵、105072132 劉亘樵

2. 遊戲名稱／遊戲種類

簡易版太鼓達人, 節奏遊戲

3. 細節描述

這是一款簡易節奏遊戲，玩家須按照動畫敲擊鍵盤來獲取分數，一首歌結束後結算分數。

4. 操作方式

紅色小鼓點：用 F 或 J 敲擊鼓面的左右邊皆可。

紅色大鼓點：用 F 及 J 雙擊鼓面。

藍色小鼓點：用 D 或 K 敲擊鼓邊的左右邊皆可。

藍色大鼓點：用 D 及 K 雙擊鼓邊。

5. 高風險分析

遊戲開始和結束都要能正確轉換場景。遊戲時鼓點能夠順利前進，以及能夠判斷是否順利敲擊鼓點，並加分。

6. 高價值分析

歌曲難易度選擇、擊鼓時的動畫、按照歌曲節奏的鼓點，能判斷敲擊的精準度分為：良、可、不可。

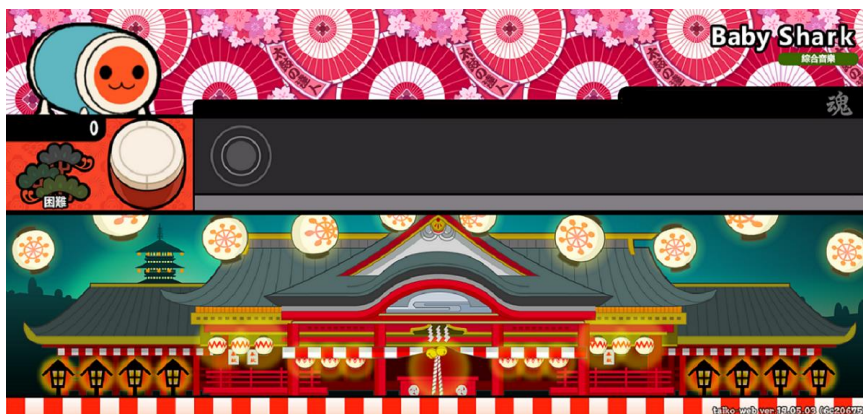
7. 市面上類似的遊戲

太鼓達人

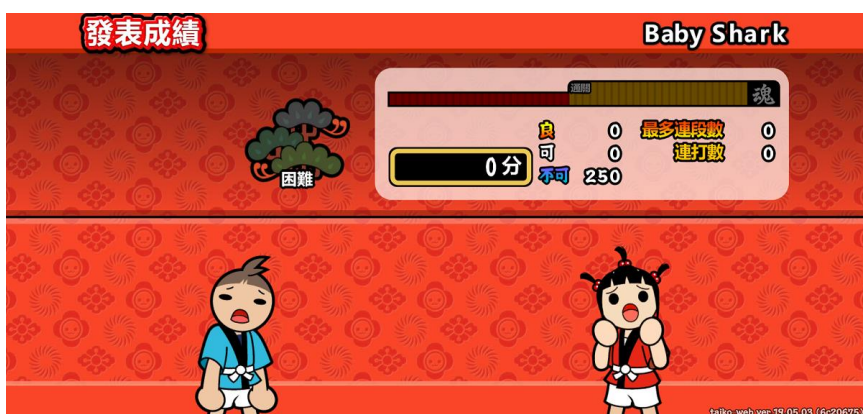
8. 模擬／假想畫面
主畫面



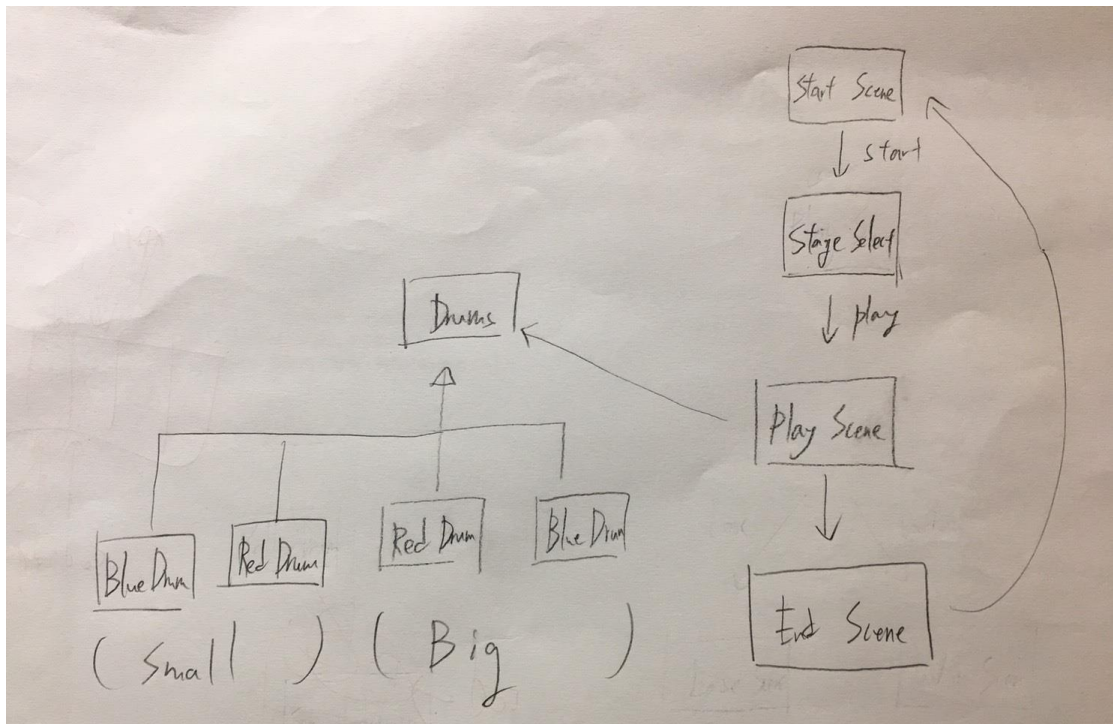
遊戲畫面



結束畫面



9. 主架構



10. Class 列表與簡介

Scene: 共四個場景，有共同的父類別

PlayScene: 負責生成鼓點。

Drum: 鼓點的父類別，被擊中時會消失。