

莫扎特传奇

The Legendary of Mozart

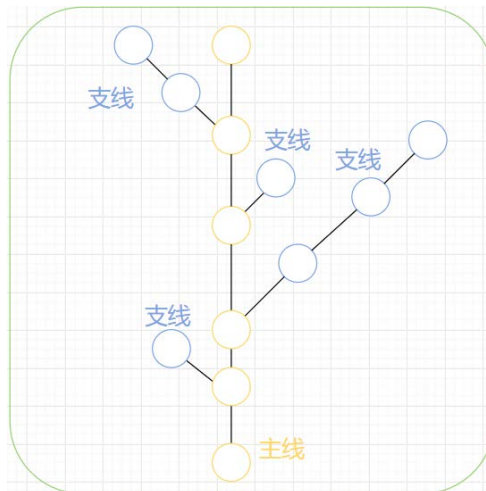
一、游戏简介

采用融合 RPG 元素的音游模式, 在闯关的任务分支线机制下, 了解莫扎特一生的经历、主要作品、时代背景, 并且在游戏中理解基础的音乐常识。游戏的主要机制是闯关式的音游, 每一关卡前会使用 CG 的形式展现莫扎特的人生经历, 背景故事和任务则将会将玩家带入 18 世纪的奥地利。

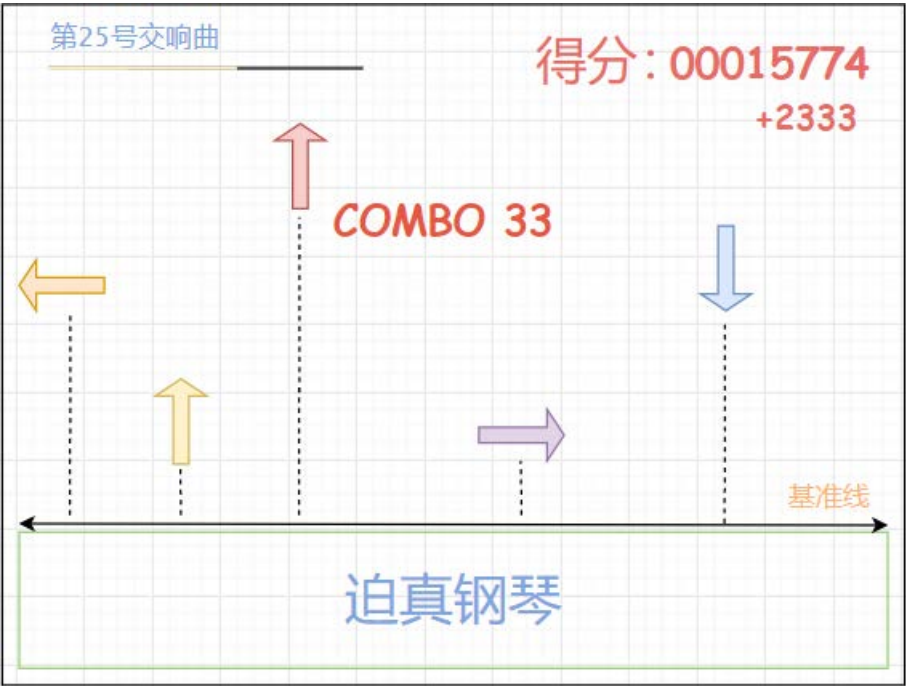


二、游戏机制

1. 以主线、支线构成的闯关模式: 进入游戏, 首先需要的是关卡选择, 其中关卡会在地图上以任务线的形式标明, 点击对应关卡进入游戏, 每一关会通过任务描述勾勒时代背景, 通过片头动画刻画莫扎特的经历, 通过音乐介绍莫扎特的主要作品, 并且穿插音乐的小知识。
可以重复挑战已完成的关卡。



2. 关卡内游戏：音游模式，暂定下落式音游，即乐块下落到基准线之后，按下对应的按键即算作击中，判定分为 Miss、Hit、Good、Perfect 进行，其中后三种可进行 Combo，并获得额外加分。乐块分为短乐块（点击）、长乐块（按住），通过上下左右键进行操作，乐块落在琴键的位置不同，但只要按下正确按键即可。



3. 评分系统与成就：每一关会根据分数进行分级，分别为 SSS、SS、S、A、B、C，显示在关卡图标上。并且达到一定挑战可解锁成就，获得成就技能，例如 Combo100 次获得成就技能【Combo 达人】，被动技能抵消一次 Miss。
4. 关卡任务：主线任务根据莫扎特的生平进行设定，比如【主线任务：达成 A 级以上评分】，支线任务属于挑战项，完成后有额外加分，或者掉落道具。
5. 道具与装备：关卡内可以携带至多 3 种道具，每种道具具有不同的作用，例如【Combo 什么的的不干啦：3 秒内自动按下音符】，道具可通过关卡内掉落；装备则是通过解锁获得，提供分数加成或是减慢音符下落速度等。
6. 金币：购买装备，道具，升级装备，购买皮肤等。关卡结算时获得。
7. 经验值与等级：关卡结算时获得经验值，升级获得专注度提升。每升级获得技能点，用来解锁技能。技能可以在使用后进行升级。



8. 技能与专注度：技能例如【双手联弹：同一时间落下的音块，击中一个则自动命中另一个，消耗 15 专注度，冷却时间 3s】，专注度会在升级之后获得提升，游戏内连击或使用道具可恢复专注度。

三、细节实现

1. 游戏引擎：Unity5，以其优秀的教程完善度与开源生态。
2. 现阶段计划：16 September – 27 September 语言学习及引擎上手，完工 Demo 版本，继续完工策划案，且美工设计的基本界面应有框架。
3. 组会时间：每 2 周的周五晚 21:00，地点未定。
4. 片头 CG 的考虑预案：真人实拍（季风剧社了解一下）、C4D 制作。
5. 每一个任务、道具、技能、商店的设计会在后续的策划案中完善。

四、预算开销

1. Unity Personal：¥ 0.00，白嫖。
2. Visual Studio Community：¥ 0.00，白嫖。
3. 界面简图绘制：draw，¥ 0.00，白嫖。
4. 素材、CG、音乐包：没得办法了，用在线免费资源白嫖吧。
5. 考虑 Koreographer 组件，便于将音乐文件转化为有节奏出现的音符，但是太贵了要\$150.00，如果没有经费的话就只能手动爬曲。
6. 合计：¥ 0.00，真是惨啊。