

The background features a series of vertical stripes in various shades of orange and red, creating a sense of depth and movement. The stripes are of varying widths and are slightly offset from each other, giving the impression of a layered or 3D effect. They are set against a dark, textured background that resembles a fine grid or a woven fabric.

**AB
BA**

壹、遊戲概觀

- 一、基本概念
- 二、設計目標
- 三、遊戲類型
- 四、功能特色
- 五、玩家行為
- 六、獨特賣點
- 七、目標客群
- 八、執行平台
- 九、故事背景
- 十、美術風格

貳、市場分析

- 一、同類型遊戲分析
- 二、遊戲意向圖

參、創作動機、目標與創新性

- 一、動機
- 二、目標與創新性

肆、遊戲企劃

- 一、遊戲流程
- 二、遊戲進行方式
- 三、遊戲機制
- 四、遊戲目標
- 五、角色設計
- 六、場景設計
- 七、介面設計
- 八、操作方式

伍、可行性評估

- 一、程式技術
- 二、美術技術

陸、參考資料

市場分析
遊戲玩法
場景
角色

附錄

角色設計
武器設計
動作設計

壹、遊戲概觀

一、基本概念

以音樂節奏結合格鬥遊戲，跳脫以往節奏遊戲的單純音樂性，加入動作以及刺激的元素，讓玩家在享受音樂的同時，也能同時感受到格鬥遊戲的快感。

二、設計目標

喜歡節奏遊戲，也喜歡格鬥遊戲，基於此，我們團隊想把音樂與格鬥的元素融合，藉由節奏的特性，配合格鬥遊戲中的招式按法，讓玩家能隨著音樂出招，打起來很爽快的節奏格鬥遊戲。

三、遊戲類型

節奏格鬥遊戲，適用於平板。

四、功能特色

玩家可透過與音樂的配合，點擊螢幕跟隨節奏出招與對手對戰，與平時的格鬥遊戲不同，多了一些音樂的感官刺激，而不同的節奏所對應出的招式不同，更增添遊戲的豐富度。

五、玩家行為

追求與音樂配合的程度，配合得越完美越能在打鬥中反映出來，玩家必須跟隨著音樂的節奏點擊螢幕，依照點擊到的準度不同，會有不同的攻擊力度。玩家必須聽音樂，抓住音樂的節奏，同時必須找到時機打出絕招的節奏，進行強力攻擊或防守的動作。

六、獨特賣點

- 節奏結合格鬥：玩家需配合節奏攻擊或防守，並依照個角色的節奏敲打並使出絕招。
- 角色特色設計：參照從前至今的特色歌手，經過我們的詮釋找出特色點，並畫出可愛又具該歌手風格的角色，且角色動作以及道具接會符合該角色的特色，非常具角色獨特性。

七、目標客群

12+ 喜歡節奏遊戲，且心智年齡符合格鬥遊戲標準者。

八、執行平台

九、故事背景

一群來自世界各地的歌手，在他們開演唱會唱到一半的時候，被吸入了一個異次元，他們身著自己的舞台裝，手上拿著由自己的樂器變形成的武器，他們發現自己置身一個充滿戰鬥氣息的舞台。這時有一個聲音出現了：「你們這群歌手，要逃走只有一個方法，就是打敗其他人。」

一場音樂之間的格鬥，正式展開。

十、美術風格

可愛搖滾風格，角色為3D。以下為示意圖：



左圖為歌手原本的樣子，右圖為可愛版且俱有該歌手特色的遊戲角色



貳、市場分析

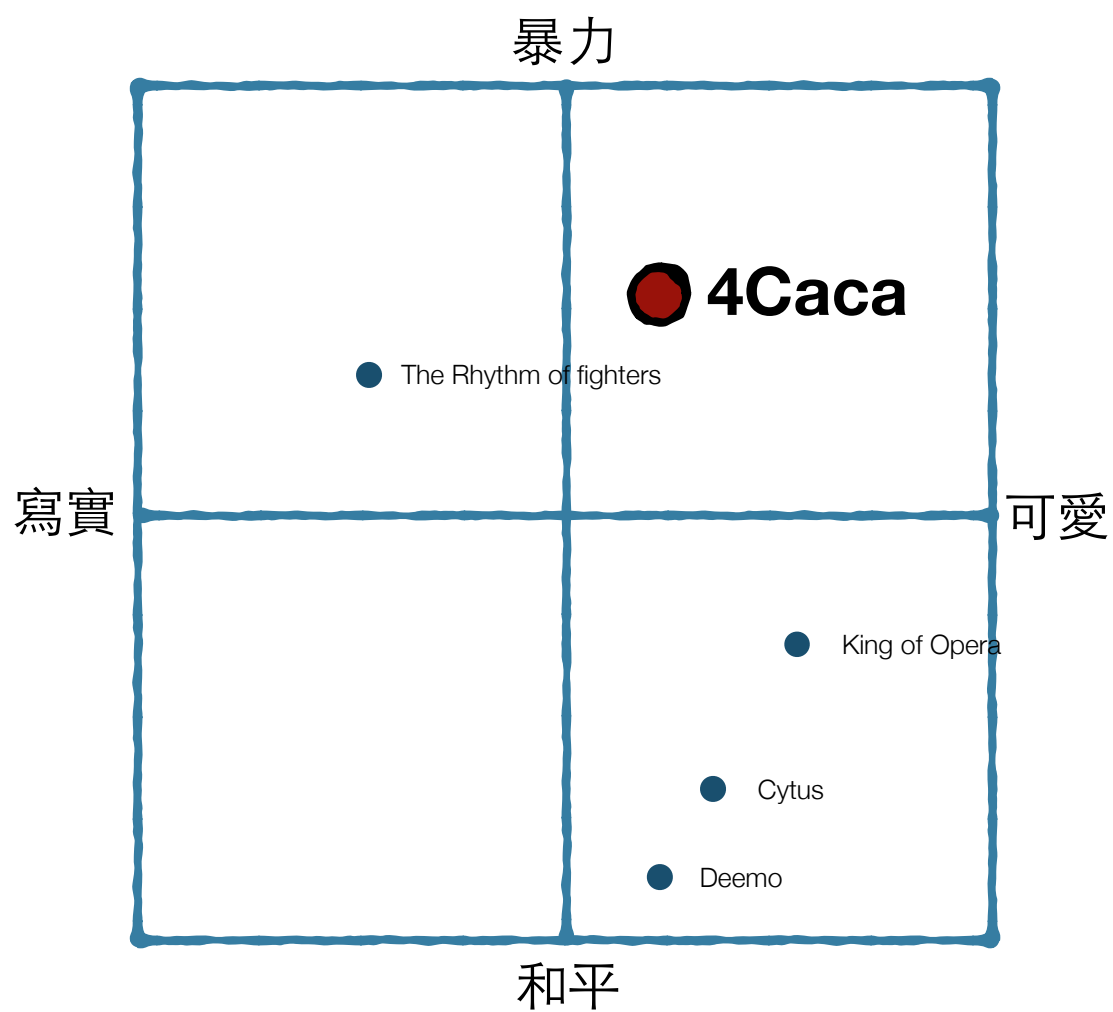
一、同類型遊戲分析

考慮到此遊戲是因節奏遊戲與格鬥遊戲做結合，我們挑選節奏遊戲與格鬥遊戲個數款做分析比較。總共分作四個項目：畫面風格、操作方式、其他特色、回饋，來做分析。

遊戲名稱	Cytus	暗影格鬥2	街頭霸王 X 鐵拳
遊戲圖片			
遊戲類型	節奏遊戲	格鬥遊戲	格鬥遊戲
畫面風格	科技感2D風格	日式2D剪影風格	3D日系卡通風格
操作	點擊畫面中的節奏點，依照整首歌所有拍點的準確度結算分數。	使用虛擬搖桿以及按鈕，可做上下左右，出拳出腳等等組合技能。	使用虛擬搖桿以及按鈕，可做出各種方向及姿勢的組合技能。
回饋	A. 敲擊到節拍點時，會放大並給予玩家有敲擊到的回饋 B. 利用combo作為玩家的回饋，如果combo數量增加，combo字樣則會改變其顏色	A. 回饋較少，為一款較為沈著的遊戲	A. 在打鬥時會有非常強烈的視覺及聲音回饋
與4Caca相似之處	A. 遊戲類型 B. 主視覺	A. 遊戲類型 B. 組合技能 C. 使用沙包練習	A. 遊戲類型 B. 組合技能

遊戲名稱	King of Opera	Deemo	THE RHYTHM OF FIGHTERS
遊戲圖片			
遊戲類型	派對遊戲	劇情節奏遊戲	節奏格鬥遊戲
畫面風格	3D卡通風格	2D漫畫風格	2D日系漫畫風格
操作	一位玩家操控一位演唱家，玩家只能決定讓演唱家走或停，而演唱家會一直原地旋轉改變方向。	依照節拍敲擊畫面上出現之提示物。	角色周圍會出現節奏點，玩家必須依照節奏點擊節奏點，即可使出招式。
回饋	A. 當玩家操控角色搶到聚光燈時，遊戲會給予空氣砲般的爆炸，使其他角色向外彈出。 B. 當角色在聚光燈下時，遊戲便會使此角色成為主vocal，其他角色則聲音變小。 C. 當遊戲進行到第三回合（最後回合）時，遊戲會讓分數最低的玩家獲得特殊功能，使其多一點機會能夠翻盤。	A. 敲擊節拍時，會有光暈回饋，讓玩家有像在彈鋼琴的感覺 B. 有combo數字出現在右側	A. 當玩家正確敲擊節拍時，角色會做出相對應的招式。 B. 而不同的節奏點會給予不同任務，當玩家跟隨節奏點的指示點擊且正確時，會有不同攻擊效果。
與4Caca相似之處	A. 多人同樂 B. 遊戲架構 C. 風格	A. 兩種遊戲類型的結合	A. 遊戲類型（打鬥結合節奏） B. 利用節奏點的準確度判斷是否攻擊成功

二、遊戲意向圖



叁、創作動機、目標與創新性

一、動機

現今的節奏遊戲通常較為靜態，我們希望能創造出一款互動性更強的節奏遊戲，給玩家由純音樂的聽覺體驗，提升到視覺以及仿觸覺的多重感官享受，加入格鬥遊戲的元素，並保留節奏遊戲的精髓，希望玩家在玩節奏遊戲的同時，能夠享受到格鬥遊戲的刺激。

二、目標與創新性

本遊戲的目標是以全3D方式打造而成一款熱血的節奏格鬥遊戲，但在其格鬥的過程中，再加入因為音樂節奏而改變的背景與特效，無論是開頭、結尾劇情或是遊戲當中，都可以讓玩家感受到比擬演唱會舞台的效果。

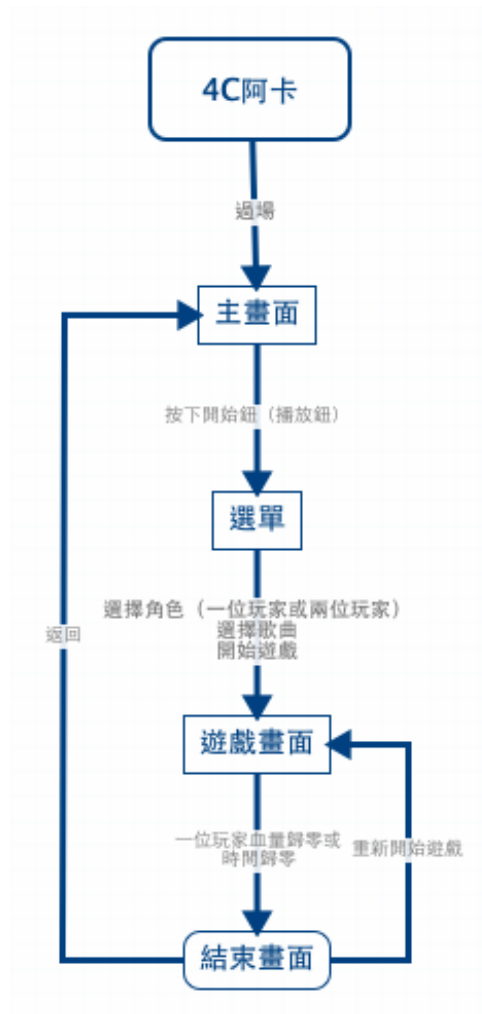
玩家在遊戲當中，除了在一首歌的時間內跟著節奏打拍子，在腎上腺素上升之時，還必須同時思考該如何在準確的節奏上敲打專屬招式，除了是否有攻擊到隊友，節奏的準度也是會影響最終結果的重要因素。

同時運用聽覺與視覺，並不只是單純的節奏類遊戲，以創新的手法增添玩家享受遊戲的樂趣。

肆、遊戲企劃

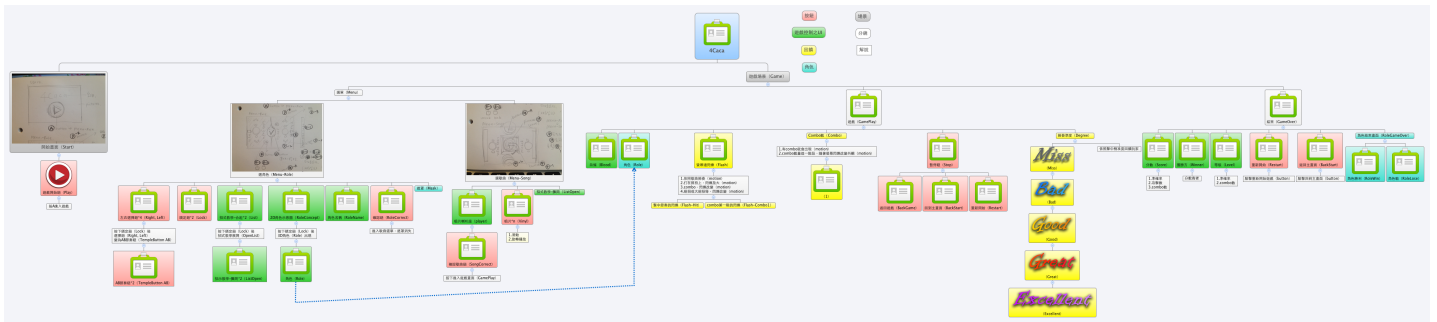
一、遊戲流程

遊戲主架構



1. 打開遊戲進入主畫面
2. 主畫面點擊按鈕進入選單
3. 選單包含選擇角色（至多2位玩家）、歌曲，選擇完畢點擊進入遊戲
4. 遊戲畫面（參考遊戲機制），遊戲結束結算成果進入結束畫面
5. 結束畫面

遊戲分鏡



項目命名

- 4Caca
- 主畫面 (Start)
 - A. 遊戲開始鈕 (Play)
- 遊戲畫面 (Game)
 - 選單 (Mode)
 - B. 角色選擇鈕 (Role)
 - C. 唱片喇叭座 (Player)
 - D. 唱片 (Vinyl)
- 遊戲 (GamePlay)
 - E. 血條 (Blood)
 - F. 角色 (Character)
 - G. 螢幕邊閃爍 (Flash)
 - H. Combo數 (Combo)
 - I. 暫停 (Stop)
 - 1. 返回遊戲 (BackGame)
 - 2. 重新開始 (Restart)
 - 3. 返回主畫面 (BackStart)
 - 確認是否返回主畫面 (Check)
- 結束 (GameOver)
 - J. 分數 (Score)
 - K. 獲勝方 (Winner)
 - L. 等級 (Level)
 - M. 重新開始 (Restart)
 - N. 返回主畫面 (BackStart)
 - 確認是否返回主畫面 (Check)

遊戲流程圖



三、遊戲機制

戰鬥開始，音樂響起，跟一般節奏遊戲最大的不同，遊戲並不會規定你要在哪個點上點擊，玩家可以在任意拍點上點擊指令，玩家的攻擊數值會依照拍點準度miss,bad,good, perfect,excellent計算傷害值，遊戲中角色提供多種連續技能，只要準確的打在拍點上，角色就會放出相對應的連續技能。

四、遊戲目標

在有限時間內（一首歌），跟隨著音樂的節奏敲打拍子，在遊戲時間結束前盡力攻擊對手，過程中也必須注意拍點的準確度與絕招（組合節拍技）的使用，在遊戲結束後會依照準度、攻擊力與剩餘血量結算分數，並宣布最終獲勝者。

五、角色設計

名稱：Slipknot-Joey Jordison



介紹：活結樂團（Slipknot）的主唱Joey Jordison，其特色為無表情的面具，以及紅色與黑色兩種強烈視覺。

武器：巨型化復古麥克風鎚

動作：ABBC, BABC, BCAC（獨特招式）



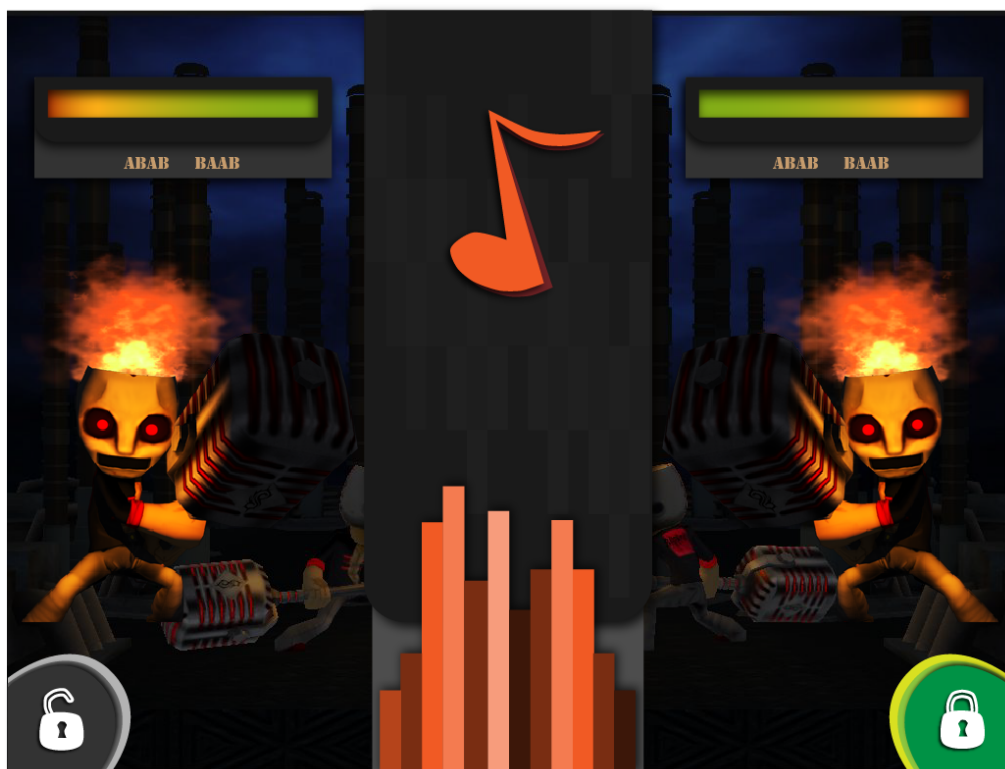
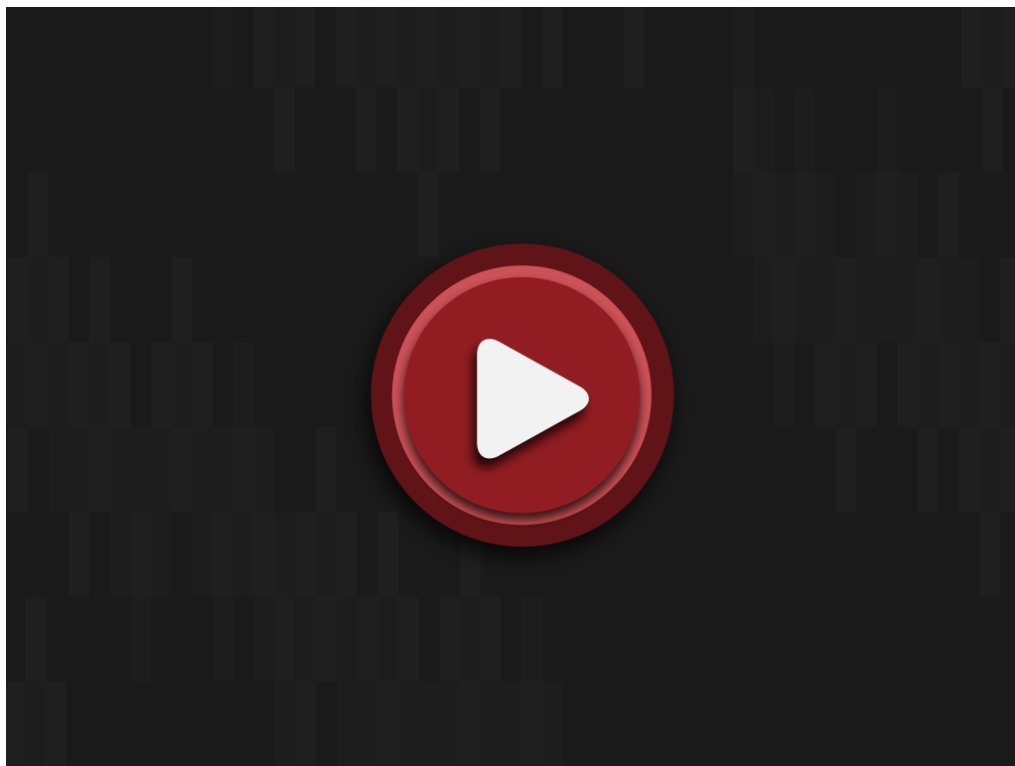
六、場景設計

利用演唱會舞台的效果，將整體視覺放在暗色與強烈特效之間的結合。在遊戲中，我們會讓特效跟隨著音樂的節奏舞動，將音樂視覺化，使玩家在玩的過程中能有演唱會舞台的臨場感。



七、介面設計

介面設計上同時要擁有音樂與動態的元素，所以我們將音樂的符號與跳動留下，再加上乾淨的線條，利用顏色上的衝突製造一種動態的效果，充滿活力的綠色與橘色交織在畫面上，讓玩家在看選單的時候也會有視覺上的刺激。





而我們也善加利用畫面上的空間，在玩家最不會誤處到的地方放置按鈕，讓玩家不會感到畫面上有過多的重點。

八、操作方式

利用平板電腦的多點觸控，玩家可以根據所聽到的節奏敲打螢幕，並在熟悉節奏後試著打出組合節奏，進行攻擊。

伍、可行性評估

一、程式技術

分析點	簡述	解決方案
多點觸控	遊戲進行時，會有很多手指觸碰螢幕，造成可能無法判斷哪個物件要被控制或被選擇	螢幕分成兩大區域，每個區域當被觸碰都會啟動狀態，針對狀態判斷哪個物件要被控制
場景模型	在行動裝置上，模型面數過多會造成遊戲delay	下修整體場景面數解決問題
遊戲視角設定	起初遊戲視角設定為上視角，結果出現角色動作和回饋不明顯	修正成側視，跟大眾格鬥遊戲一樣的視角
關卡難度	音樂的節奏快慢，來設定遊戲中的難易度	未來可以針對遊戲場景增加環境對角色的影響
傷害係數設定	計算時牽扯到準確度和combo數量，以及一些數學函式	未來利用不斷的測試來評估修正，傷害計算中的係數，達到遊戲平衡
絕招集氣係數設定	玩家攻擊與被攻擊情況下皆可獲得集氣量，現階段的量不夠明顯	為了提高絕招次數，可能考慮針對玩家combo次數、點擊的準確度提供而外bonus
絕招集氣係數設定	聽遊戲音樂，打擊遊戲重拍，觸碰平板時，執行過程中會有些許延遲，造成準確度的判斷跟著延遲	修正程式中點擊下的係數，解決觸碰平板所造成的延遲問題

二、美術技術

分析點	簡述	解決方案
真實人物轉為虛擬角色	我們的遊戲角色希望能呼應到現今的有名歌手，抓緊他們的個人特色，並化為我們的角色。 但因要把真實人物轉化為虛擬角色，且同時要擁有可愛以及帥氣的風格，再重新詮釋歌手的部分會遇到一些困難。	上網查詢該歌手的圖片及照片，抓到他/她的穿著特色，以及身形和神韻，並先將角色的真實照片利用photoshop做粗略的虛擬化處理，在根據處理過的圖片做簡化及修飾，放大個人特色，並將過多的細節去掉。
武器設計	在武器設計上面，遇到最大的困難就是如何將樂器武器化，並與角色做配合。	我們將該角色平常使用的樂器（例如：主唱使用麥克風）找出，再搜尋與樂器形狀相似的武器（例如：麥克風與棒槌相似），將樂器外形模擬成武器，並籬下原本武器的紋路與視覺特色。
攻防動作	使角色的動作符合本身特色，並且要能連貫。	我們先找到格鬥遊戲的影片，並將其動作利用連續截圖存檔，再依照遊戲角色畫出動作草圖，而我們會按照動作實際做一遍，修正動作後，再用3D MAX調動作。
場景設計	因為是音樂遊戲與格鬥遊戲結合，在場景上我們想要設計成充滿視覺效果的演唱會舞台，但又需要融入格鬥遊戲的角色，所以在視覺上面較難達成平衡。	我們參考各大演唱會舞台，並特別搜尋搖滾風格，抓出主色調。再來我們參考蜘蛛人驚奇再起的場景（與電光人對手戲那場），將其音樂節奏的元素融入我們的場景。

陸、參考資料

市場分析

App Store - <https://itunes.apple.com/tw/genre/ios-games-music/id7011?mt=8>

遊戲玩法

PATAPON - <http://www.youtube.com/watch?v=lp173Si-XZM>

Cytus - <http://www.youtube.com/watch?v=Hdq8AGiJRIU>

Deemo - <http://www.youtube.com/watch?v=0oTNGhMroiM>

場景

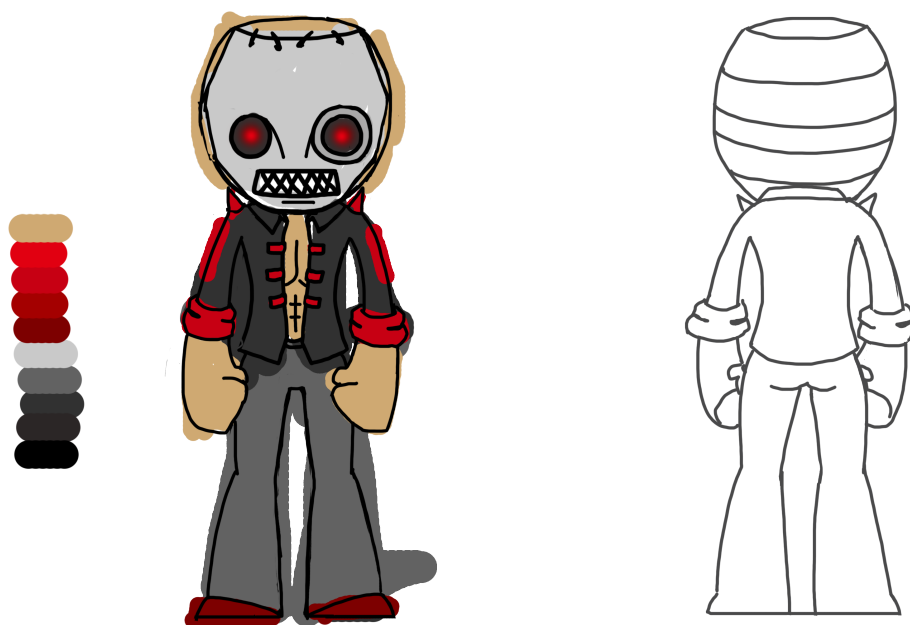
蜘蛛人：電光之戰 2:06-2:16 <http://www.youtube.com/watch?v=nbp3Ra3Yp74>

角色

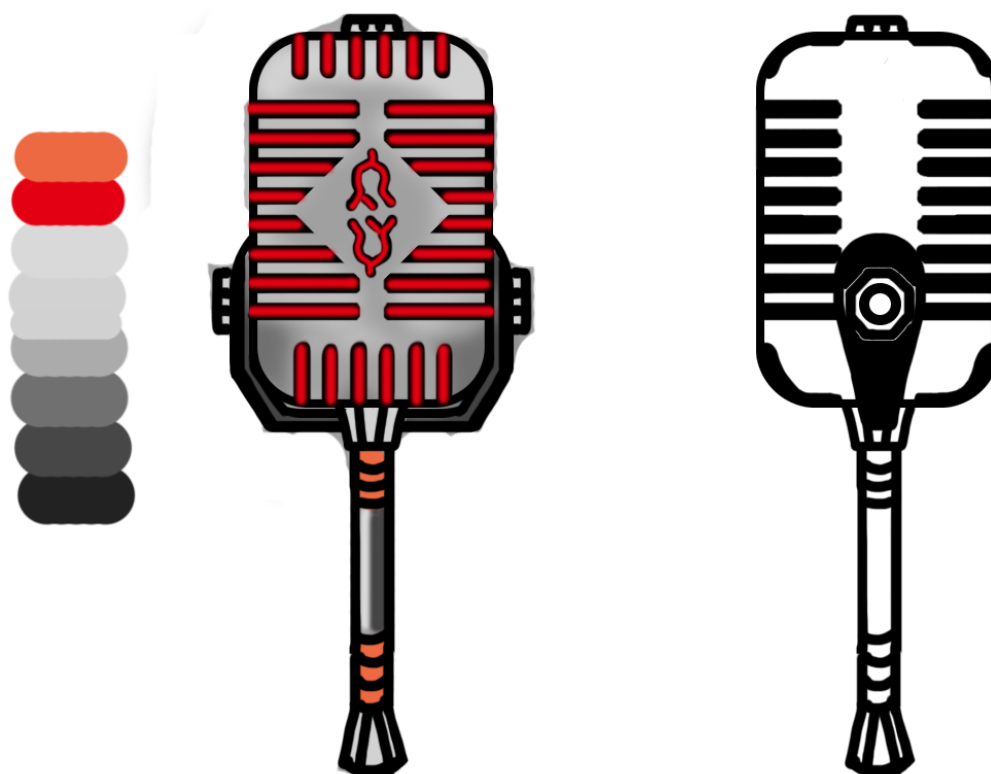
Slipknot - <http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1407146>

附錄

角色設計



武器設計



動作設計

