

项目名称: *rhythmology*: 节奏C2

项目目标: 利用掌控板2.0实现音乐游戏

材料: 掌控板2.0, 拓展板, 总价198元

### 游戏规则:

游戏模式:

#### 1、*key*模式

利用掌控板2.0的6个触点, 可以实现4K或者6K的*key*模式音游。以4k为例, 将有4个轨道降落音符, 玩家需要在音符降落到判定线时做出规定的操作。

音符的种类和对应的操作是: *tap* 单次点击, *hold* 按下并达到足够的时长, *slide* 按住并向指定方向滑动。

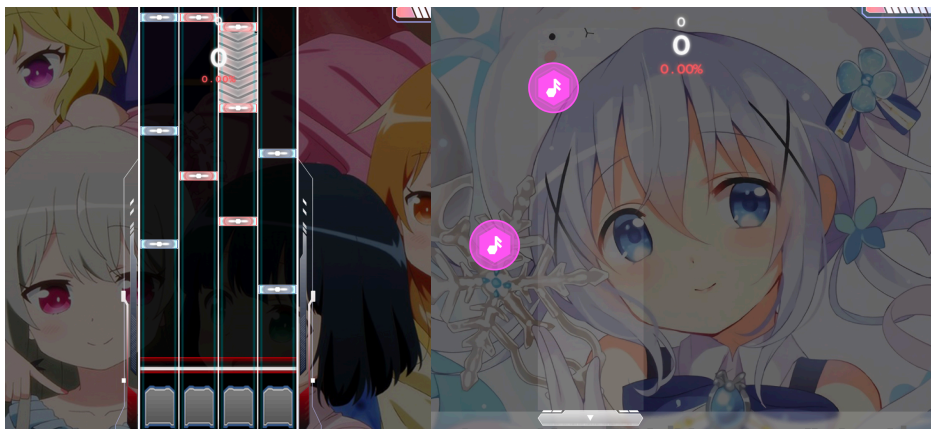
游戏的评分基于玩家是否抓住时机完成规定操作, 越准确的操作将得到越高的积分, 连续完成操作可以考虑适当加分。

#### 2、*catch*模式

利用掌控板2.0的2个按键, 可以实现*catch*模式音游。

在此模式下, 玩家需要左右移动位于底部的盘子接住下落的音符。

游戏的评分基于玩家接住的音符数量, 连续接住可以考虑适当加分。



*key*(4K)

*catch*

其他规则:

如果积分达到一定值, 可以解锁新的游戏音乐。

在每次游戏开始前, 玩家可以选择教学模式, 音符下落时无需操作, 以便玩家熟悉乐谱。教学模式可以通过同时按所有触点跳过。

### 实现方案:

游戏中每帧照片使用*pbm*格式, 显示出动态效果, 呈现音符降落、换轨的效果。一个曲谱通关时, 外部彩带会亮起。音乐由拓展板的扬声器播放。

### 待选项目:

除了上述游戏模式, 还可能会设置一个自由演奏模式。玩家可以自己演奏乐曲。

同样使用按键和触点实现, 按键可以调整音域, 触点用于弹奏音符。乐谱(简谱)在屏幕上自动播放。