

Foxtrot Music

ギターヒーローに似ているゲームを C#と Unity でつくっている音楽ゲームです。曲はテキストファイルに保存されています。ゲームの楽器はシンセ音楽の楽器です。

ゲームの GitHub : <https://github.com/BazilBF/Foxtrot-MusicBox>

ゲームのビデオ : <https://www.youtube.com/watch?v=l3mRmoVUcms>

Foxtrot Music	1
機能を開発しました.....	2
ロードマップ	2
ゲームスクリーン	3
メニュー画面	3
プレイ画面	4
結果画面	7

機能を開発しました

- 曲は JSON ファイルに保存されています。そのファイルの内容は：
 - レベルのメタデータ（レベルのゴールとか、曲の名前とか、曲の組織とか…）
 - 曲の部分と曲の音符
 - プレイ可能な楽器と自動プレイ可能な楽器
- 2つプレイヤーのスキル
 - ララバイ
 - ナイトコア
- 4つシンセの楽器
 - Sin
 - Square
 - Saw
 - Click
- 2つゴールの種類：
 - 「Play through」クラシックのプレイスルー
 - 「Destroy」敵を破壊する
- MuseScore.com の MusicXML から JSON にコンバータ（converter.html）があります。何でも MuseScore.com にある曲そのコンバータで付け加えられます。でもその曲の楽器をゲームにある楽器に代わるのは必要です。

ロードマップ

- シンセの楽器—今周波数と音量は関数で設定されています。後で両方は波形のイメージで設定されます、
- 新しいシンセの楽器を開発します、
- 設定の可能性、
- プレーヤーは自分でゲームやサイトで新しい曲や音楽を付け加える機能を開発します、
- ストーリーモード。
- リーダーボード

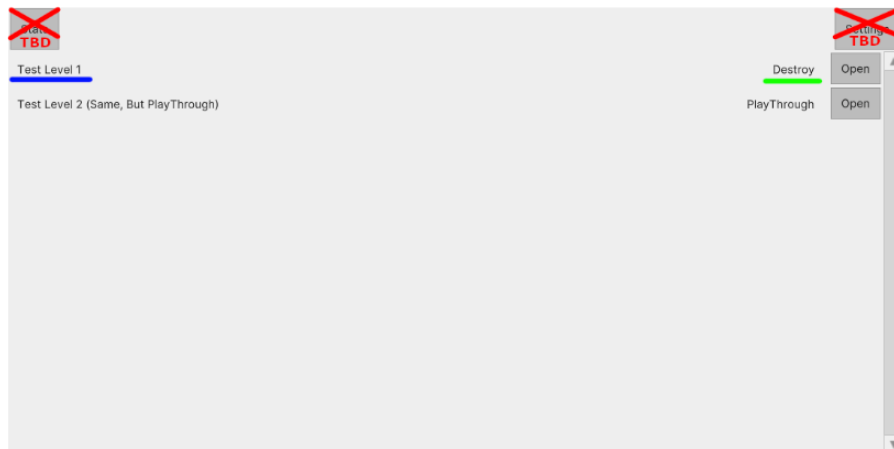
ゲームスクリーン

今ゲーム3つスクリーンがあります

- メニュー画面：プレイヤーはレベルやゲームの難易度を選択できます、
- プレイ画面：ゲームループを行います、
- 結果画面：レベルを終わって、レベルの結果をみられます。

メニュー画面

ゲームはプレイヤーの保存したデータと曲のメタデータを読んで、レベルのリストを見せます。リストの中に曲の名前（青い線）とレベルのゴール（緑色の線）があります。



プレイヤーは「Open」ボタンでレベルを選択します。後でゲームは選ばれたレベルの情報ウインドウを見せます。曲の名前、ゴール、説明、プレイと勝の数があります。

プレイヤーが難易度を選択したあとで、レベルは始まります。

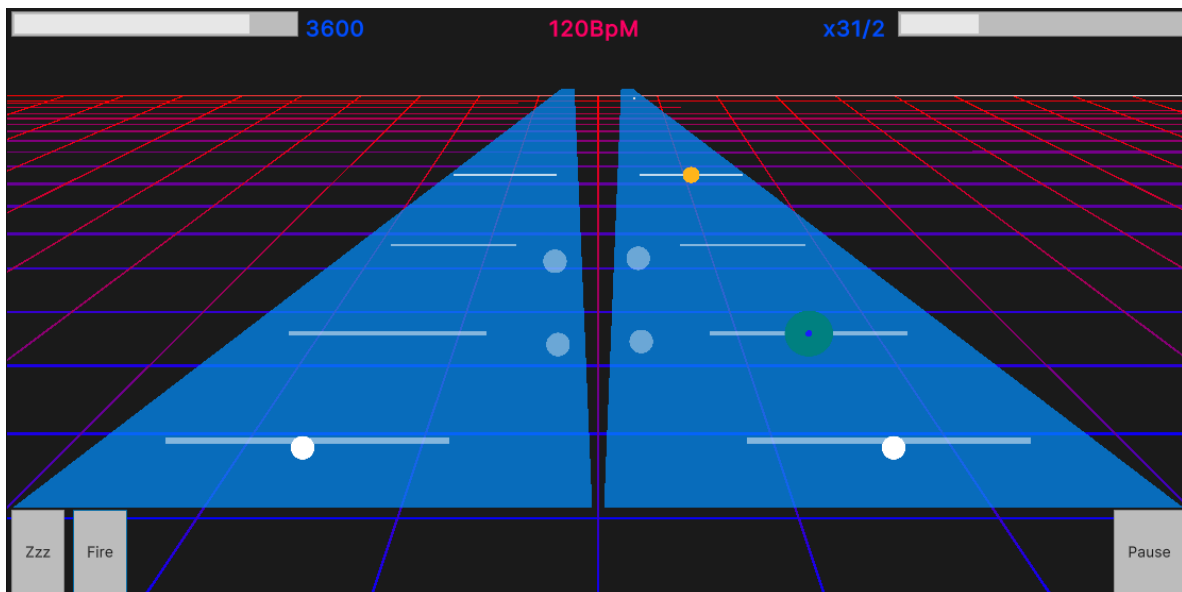


難易度が3つあります。そのに応じて違いは：

- パックの速さ、
- パックの種類（普通の、地雷の、ボーナスの）がレベルの中に表れています
- パックにタップの期間

プレイ画面

ゲームループ



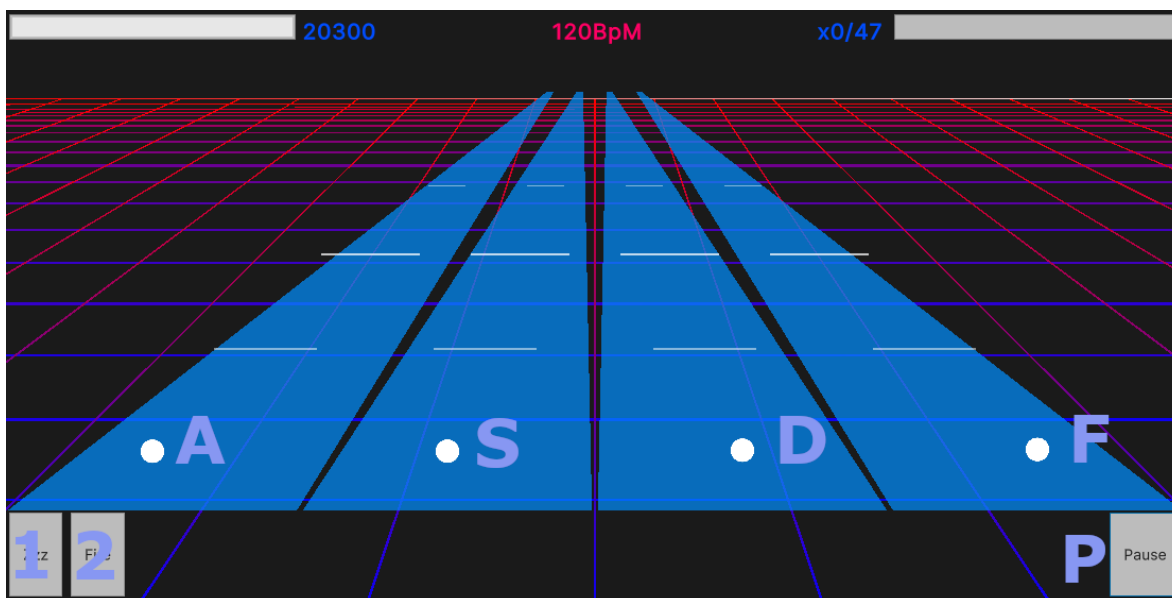
レベルを選択したあとで、ゲームはファイルから曲の楽器、組織、部分をロードします。今やっている部分道路として表せています、次の部分その道路の後ろでまるとして回っています。

それぞれ曲の部分は自分の楽器の数があります。プレイ可能な楽器は車線として表れています。自動プレイ可能な楽器はゲーム画面にが見えない。

その車線でバックとして音が前に来ます。最初から音が調子っぱずれですが、プレイヤーが正しい時期の間にタップをして、その音を正しくなれます。バックは正しい時期の間緑色になります。プレイヤーはその時期以外にタップしたら、調子っぱずれな音がします。その時ヘルスバーも減ります。

ギターヒーローと比べて、プレイヤーのたっぷととてもに音がしません。今オルゴールのようにバックが車線の端に来たら、音が響きます。それで曲のメロディーに悪くしないで、簡単な難易度にタップの時期きつと長くできます。でもタップの音もつく予定です。

ゲームコントロール



今キーボードで：

- 「A」 — # 1 の車線

- 「S」 — # 2 の車線
- 「D」 — # 3 の車線
- 「F」 — # 4 の車線
- 「1」 — ララバイのスキル
- 「2」 — ナイトコアのスキル
- 「P」 — ポーズ

曲の部分

最初からゲームは「intro」部分をロードします。次ゴールが当たるのまでに曲の組織どおりに部分をロードしています。ゴールが当たったら、ゲームはボーナスのモードで走ります。ボーナスのバックしかきません。そう終わったらゲーム「outro」部分をロードします。

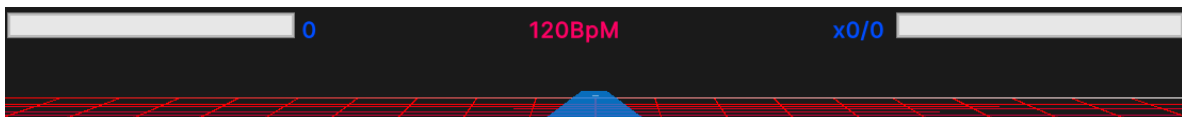
ゲームのバック

普通のバック以外に地雷とボーナスのバックがあります。

- ボーナスのは調子っぱずれな音がありません
- 地雷のは音がありませんが、プレイヤーがタップするとヘルスバーも減ります。

ゴールの違い

敵を破壊する



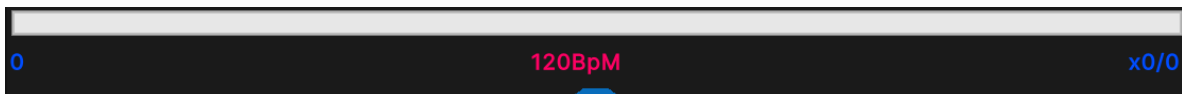
顔面の上に左から右につれて：

- プレイヤーのヘルスバー、
- ポイント
- 拍子
- コンボの長さとコンボの数

- 敵のヘルスバー

レベルに今見えない敵がある。プレイヤーは正しい音で敵のヘルスバーを下ろします。ヘルスバーがなくなるとレベルのゴールが当たります。そのまでに曲は組織どおりにループで続きます。

クラシックのプレイスルー



顔面の一番上にプレイヤーのヘルスバーです。その下に左から右につれて：

- ポイント
- 拍子
- コンボの長さとコンボの数

レベルのゴールは曲全部をやります。

結果画面



ゴールが当たったか、ゴールが外れたか、プレイヤーはその画面にレベルの結果
を見ます。