

<https://qiita.com/irigoma77/items/ee15b3e748596aa6d086>
<https://www.slideshare.net/slideshow/ss-63731377/63731377>

コンセプト
対戦型音ゲー

プレイ人数
2人・オンライン

使用デバイス
コントローラー ← 今からでもキーボードにしないか？

音ゲ一面のシステム

- ・2レーン
- ・上から下へ流れる
- ・ノーツ種類
 - ・Flickノーツ
レーンに対応する左右のスティックを指定方向に素早く倒す
上下左右の4方向ある
 - ・Holdノーツ
レーンに対応する左右のスティックを指定方向に倒し続ける
上下左右の4方向ある
 - ・Rushノーツ
レーンに対応する左右のスティックを回転させる
- ・判定
- ・基本
 - Perfect→Good→Miss が存在する
スコアは2:1:0
判定幅は+-33ms/50ms/それより外(目安 作ってる間に変わりそう)
 - ・Flickノーツ
Perfect→Good→Miss の3段階
 - ・Holdノーツ
始点はPerfect→Good→Miss の3段階
Hold中はPerfect→Miss の2段階(一定の判定タイミングごとに入力を確認)
 - ・Rushノーツ
Perfect→Miss の2段階
- ・一定の判定タイミングとは?
 - ・楽曲の八分のタイミング
 - ・つまり、楽曲のBPMによって何msごとかが変わる
 - ・変換の計算式 $60/(BPM)*1000/2=(ms)$
 - ・この判定タイミングはFlickノーツの判定幅とは関係ない
- ・他
 - ・EXスコアを使用
 - ・Perfect2点、Good1点の合計
 - ・コアな音ゲーでよく使われているし、作りやすそう

- ・ハイスピード
- ・楽曲選択中に設定を開けるようにしたい
- ・BPMに依存しない
- ・(理想)設定中にプレビューしたい

楽曲、譜面

- ・フリー楽曲を使う
- ・魔王魂とか
- ・音ゲーコンポーラーが\$outgoing[出力]する非商用OKのものもあるので探そう
 - ・t+pazolite
 - ・(確か)LeaF
- ・理想は3楽曲*3譜面(難易度わけ)
 - ・夢は上記+1譜面(特殊楽曲)
- ・楽曲に必要なデータ
 - ・UIで必要
 - ・楽曲名
 - ・作者
 - ・(必要であれば)クレジット
 - ・BPM
 - ・ジャケット(画像)
 - ・プレイ中の内部処理で必要
 - ・BPM
 - ・全体の小節数
 - ・ノーツ配置情報
 - ・開始タイミング

譜面構成

- ・難易度
 - ・NORMAL/HARD/EXPERT(/ULTIMATE)
 - ・NORMAL:基本の難易度
 - ・HARD:普通に難しい
 - ・EXPERT:大西がコントローラーで数回やってFCできるくらい
(・ULTIMATE:キーボード前提の最高難易度)
- ・NORMAL
 - ・四分主体
 - ・アクセントに八分 長くても5連まで目安 十六分は使わない
 - ・方向も単純にする 八分中は方向を変えないなど
 - ・ホールドしながらは四分まで 基本は両ホールド
 - ・Rushはキメに使う(基本はすべて同じ)
- ・HARD
 - ・八分が増え、方向も複雑になる
 - ・十六分も登場 ただし方向は単純に
 - ・ホールドしながらも少し手数が増える
- ・EXPERT
 - ・十六分の量が増える
 - ・RLR/→↑ のように、1打目と3打目で方向が違うのも登場する
 - ・リズムを丁寧にとる
 - ・十二分とかもやる

- (・ULTIMATE
 - ・好き放題やる
 - ・コントローラーでやらせる気がない配置を大量に置く
 - ・十六分連打とか、八分縦連とか)

譜面作成ツール

演出(プレイ中)

- ・ノーツを取れたら(=コンボ加算時)中心から円が大きくなって飛んでいく
ex)maimai旧筐体の上画面のあれ
- ・一定コンボ数に到達したらエフェクトが出る(上とは違う感じの)
- ・ノーツボム