合奏！闪闪发光的大号（Ensemble! Twinkle Twinkle Tuba）

## 主界面

背景使用合奏之前，有关加藤叶月**独自**练习，受挫，想摸鱼之类的画面。总之要体现出加藤对于大号有些丧失兴趣或者说是信心不足的那种画面。尽量多找点，游戏运行后随机播放其中的一张。

按钮、版式设计什么的就先按照旧式吧。

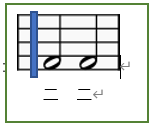
## 开始游戏后：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 黄前久美子  的图片 | 加藤叶月  的图片 | 川岛绿辉  的图片 |

玩家可以选择三位角色其一，并在接下来的（星光闪闪）中进行模拟演奏。选择完角色后，显示下面的东西。

## 游戏本体：（颜色仅为区域划分，无实际含义）

1. 蓝色：番剧中这一段的画面(S1E6)。从19分15秒开始，到20分39秒结束。开始合奏前3秒，其余色块所代表的东西才开始显示。
2. 橙色：显示乐器的地方。上低音号、大号、低音提琴按照正规的姿势进行布置，即乐手们第一人称视角下的乐器姿态。
3. 绿色：显示当前五线谱的进度。绿色框内显示一个小节，这个小节就是玩家即将演奏的部分。五线谱下方有“指法提示”提示玩家如何操作。内有辅助线提醒玩家到那一个音符了。

* 铜管的例子：

绿框内显示上面的内容（包含两个“二”）。游戏中，五线谱不断的向左滑动（按照BPM=75，44拍，每个拍子向左滑动一下），蓝色的辅助线用来提醒玩家该吹出这个音符了。

指法提示「以下面两个“二”为例」：指二塞/二键。当辅助线到达对应音符时，玩家要按下对应的活塞/按键，并松开其他不需要按的活塞/按键。指法提示可以关闭。

* 提琴的例子：与铜管类似，但是“指法提示”提示的是点指板上的位置。仍然可以关闭

提琴的谱子判定规则如下：谱子按照节拍移动。每个音符之前显示出其对应的指法，提前多久不必准确。玩家何时按下那个按键，全凭玩家自己。不进行任何评价。

具体的bpm需要修改为**76**。

提琴谱子的素材准备：需要把乐谱依照音频的长度拼接成单个长条图片。

1. 黄色：显示橙色区域中活塞、按键和点指板的部分。此处显示玩家的操作，即活塞会被真的按下去，点指板的话就用阴影表示手指按下的位置吧。

## 乐器设定

大号：每个音符都有“**空格键**”进行吹气操作。采取三键系统。

上低音号：每个乐句用“**空格键**”进行换气。采取三键系统。

低音提琴：**时序点指板**。提琴的谱子判定规则如下：谱子按照节拍移动。每个音符之前显示出其对应的指法，提前多久不必准确。玩家何时按下那个按键，全凭玩家自己。不进行任何评价。

管乐三键系统按键对应： **1 2 3** 分别对应 **j k l**

弦乐系统按键：通过**鼠标**点击屏幕上的按钮输出和弦。

## 结算

说是结算，但是不会对玩家的演出任何评价。

视频播放完后换成白色背景，制定不同的小剧场（例子见下方）。

内容可以有日常的、训练的。但是要注意时间线（合奏之后，选拔之前）

Q版头像可以在这里得到; [Disc2 01模仿少女漫画\_哔哩哔哩\_bilibili](https://www.bilibili.com/video/BV1UK4y1N7c8?p=4&t=1)

结算小剧场UI示意图：



叶月酱，待会去吃点好吃的吗？



可以呀，等我练完这段就去

## 游戏教程

游戏教程分为三页，第一页为游戏进程操作按键教程，后面两页分别是管乐器和弦乐器两种乐器的按键教程。教程UI的**左下角和右下角**分别加入“**上一页**“和”**下一页**“的UI

**第一页---游戏进程操作按键教程**

游戏流程介绍: 选择角色-> 开头动画->进行演奏->载入小剧场【使用图示解释】

选择人物---**鼠标左键**

跳过开头动画---**X**键

暂停游戏和继续游戏---**ESC**键

重新开始游戏**---R**键

**第二页---管乐器的按键教程**

上方为**图示**，下方为一下文字说明

管乐三键系统按键对应： **1 2 3** 分别对应 **j k l**

吹气按键：**空格键**

**第三页---弦乐器的按键教程**

**图示**+文字说明

通过**鼠标点击**屏幕上的彩色按钮来输出和弦