

期末專案提案

因為我想做出可以跟使用者互動的期末專案，因為老師剛好最後一節課也有介紹到 SUNO，對於他生成的音樂我覺得很震撼也很震驚，其實每一首幾乎都挺好聽的，所以我這次想做一款可以互動的音樂節奏遊戲，音樂部分會用 SUNO 生成，程式則是請 Chat GPT 完成，最後背景和介面設計則會用 Bing create 生成，另外我會使用 p5.js 來做為這次撰寫程式的介面，因為 colab 好像沒辦法呈現這種遊戲類的畫面(我對 colab 瞭解還不夠深入)，以下是我專案的一些想法與細節：

1. 節奏互動機制：

玩家需依據音樂節奏點擊對應的節奏圈 (目前用滑鼠點擊，未來看能不能改用鍵盤按鍵操作)，點擊時機準確會得到 Perfect，錯過則會顯示 Miss

2. 視覺風格設計：

遊戲畫面採用「賽博朋克」的風格，顏色會用霓虹配色呈現科技感，節奏圈為中空圓環，配合從中心擴散的線條，當線條接觸外圈時即為點擊判定時機。線條會逐漸放大並提高透明度，營造音樂節奏的律動感，也可以讓人抓準點擊的時間

3. 動態背景效果：

背景將根據音樂的強弱或節奏律動出現線條震動效果，增加視覺衝擊，提升遊玩沉浸感

目前完成進度：

請 Chat GPT 生成基礎節奏圈出現與點擊互動判定系統，目前初始版本採用 King Gnu 的 SPECIALZ 這首音樂，並完成初步 UI 架構規劃（如起始畫面、結束畫面、說明頁的設計構想）

未來會增加部分：

1. 鍵盤互動：讓玩家可用鍵盤按鍵取代滑鼠點擊，提升操作多樣性與節奏感
(原本定鍵盤，但是測試失敗，所以先改用滑鼠來操作)
2. 導入 AI 生成音樂：未來版本規劃使用 SUNO AI 生成原創音樂，也會以生成賽博朋克風、電子音的音樂為主
3. 更多難度設計：新增多段節奏、變速與不同圈圈出現位置，提供不同難度選擇。
4. 加強視覺：加入粒子特效與節奏同步閃光
5. 增加背景效果：根據音量或節奏變化動態變形或震動
6. 寫出分數系統：顯示 Combo 數、準確率、Perfect 比例等詳細數據