|  |
| --- |
| **rhythm connect 2** |
| **基本設計書** |
| **2022/11/02** |
| **Rev. 1.0** |
| **rc2開発チーム** |

**目次**

[1. 初めに 4](#_Toc118343293)

[2. 略語一覧 4](#_Toc118343294)

[3. 状態遷移 5](#_Toc118343295)

[4. 機能一覧 6](#_Toc118343296)

[4.1. 音楽ゲーム 6](#_Toc118343297)

[4.1.1. 判定について 6](#_Toc118343298)

[4.1.2. コンボ 6](#_Toc118343299)

[4.1.3. スコアの保存 6](#_Toc118343300)

[4.1.4. ハイスピード 6](#_Toc118343301)

[4.2. コンフィグ 7](#_Toc118343302)

[4.2.1. キーコンフィグの設定 7](#_Toc118343303)

[4.2.2. プレイヤー名の変更 7](#_Toc118343304)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| リビジョン | 更新者 | 変更内容 | 確認者(一応) |
| 1.0 | 高橋 | 初版リリース。新しい機能が追加されるごとにてきとうに書いて、詳しいことは全部証明設計書に丸投げしちゃいましょう。 | 高橋 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**変更履歴**

# 1. 初めに

　本設計書は、rhythm connect 2における機能概要を説明するためのドキュメントである。

処理の詳細は、それぞれのモジュール単位の詳細設計書を参考すること。画面遷移はめんどくさいので載せません。

なんか特に書くことなかったです。

# 2. 略語一覧

|  |  |
| --- | --- |
| 単語 | 説明 |
| rc2 | rhythm connect 2のこと |
| bpm | 一分間当たりの拍数 |
| ノーツ | プレイヤーが処理して気持ちよくなれるかもしれないオブジェクト |
| レーン | ノーツが流れる領域。基本には、画面に水平に存在しており、ノーツが上から下に流れる。  また、本ゲームでレーンは、4本or 6本となる（のかな）。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 3. 状態遷移

rc2における、プログラムの状態とその遷移は下記に記す。

ダイアグラム

自動的に生成された説明

図 . rc2の状態遷移

# 4. 機能一覧

　本ゲームにおいて提供される機能を紹介する。そんな書くことない。

## 4.1. 音楽ゲーム

　音楽ゲームとは、流れる音楽に合わせてオブジェクトを処理するゲームである。本ゲームにおけるオブジェクトはノーツ(Notes)と呼び、キーボードを適切なタイミングで押下することによって気持ちよくなれる。このノーツは、レーンと呼ばれる領域を一定の速度で上から下へ移動していく。ただし、この速度には曲によって一定とはならないものが存在する。

### 4.1.1. 判定について

　4.1. において出てきたタイミングについてもいくつかの種類があり、それぞれあらかじめ決められた幅(フレーム)から、キーボードを押下した際に、どれだけのズレが生じているかで、この判定が決まる。判定の種類は以下となる（と思う）。

表 . 判定種類

|  |  |
| --- | --- |
| 判定 | 説明 |
| P-Great | 射精 |
| Great | それなりに気持ちいい |
| Good | よくない |
| Bad | ダメ |

　1曲の点数はこの判定を基に算出する。詳しくは、「rhythm\_connect\_2\_詳細設計書(演奏).docx」を参照。

### 4.1.2. コンボ

　コンボとは、ノーツをBad以外の判定でどれだけ連続で処理することができたかを表す指標である。基本的に点数に影響しない。

### 4.1.3. スコアの保存

　前項にて算出された点数は、演奏終了後にCSVファイルへ保存される。詳しくは、「rhythm\_connect\_2\_詳細設計書(リザルト保存).docx」を参照。

### 4.1.4. ハイスピード

　レーンを流れるノーツのスピードは、プレイヤーが決めた任意の値(0.5 ~ 10.0)（多分）と曲ごとのBPMを掛けた値となる。これを、ハイスピードという。またプレイヤーは、任意の数値を定数としてハイスピードに反映することができ、この値は全曲で共通となる。

詳しくは、「rhythm\_connect\_2\_詳細設計書(演奏).docx」を参照。

## 4.2. コンフィグ

　ゲームをプレイするにあたって、プレイ環境や、UIの設定を変更することができる。詳細は、「rhythm\_connect\_2\_詳細設計書(コンフィグ設定).docx」を参照。

### 4.2.1. キーコンフィグの設定

　プレイヤーは、キーボードのアルファベット「A～Z」から、異なる4つのボタンを選ぶことで演奏時にどのレーンをどのボタンで対応するか選択することができる。

### 4.2.2. プレイヤー名の変更

　プレイヤーがゲーム内で使用する名前を変更する機能。