

GUITARFUN Wii v2.6

Guia

- 1) Requisitos del programa**
- 2) Funciones del Wiimote/Guitarra**
- 3) Funciones básicas del teclado / Funciones de teclado por defecto en el juego (redefinibles)**
- 4) Menu Principal**
- 5) Single Player**
- 6) Como Jugar**
- 7) Los indicadores/ Opciones especiales (en juego)**
- 8) Multiplayer**
- 9) Input Options**
- 10) Sound Options**
- 11) Personalizando el juego (cambia el fondo y los mastiles)**

GUITARFUN Wii v2.6

Requisitos del programa:

- Una Wii con el Canal Homebrew (o similar) instalado. Memoria SD para los datos.
- Utiliza canciones tipo 'Frets On Fire', que puedes encontrar por internet
- Teclado, Wiimote/Nunchuck o guitarra para wii (se puede jugar hasta con dos guitarras o dos teclados)

Las canciones deben estar contenidas dentro de un directorio en raiz llamado **guitarfun/songs** en la memoria SD

Puedes añadir directamente canciones para 'Frets on Fire' o crear packs.

Los packs se forman al crear una carpeta que comienza por la palabra **pack** o **PACK**, e introduciendo dentro de ella las canciones. Por defecto, el pack toma el nombre de esa carpeta pero por razones de orden y vistosidad, se puede añadir un fichero de texto **title.txt** del que se leerán hasta 32 caracteres para formar el nombre del pack.

Un ejemplo basico:

```
guitarfun/songs -> pack1--> 4.1 Paranoid – Black Sabbath
|                      | --> 4.2 Anarchy in the U.K. – Sex Pistols
|
-->pack2-->AC-DC -Back in Black [FOF.Spain]
|          |----->Avalanch - El angel caido
|          |----->title.txt (conteniendo “1. Varios”)
|
|----->Helloween-I want out
```

El resultado al listar, sería:

1. Varios

```
AC-DC -Back in Black [FOF.Spain]
Avalanch - El angel caido
```

pack1

```
4.1 Paranoid – Black Sabbath
4.2 Anarchy in the U.K. – Sex Pistols
```

```
Helloween-I want out
```

Observad como el pack2 toma el nombre desde el texto de **title.txt** y se ordena alfabeticamente en primer lugar.

GUITARFUN Wii v2.6

Funciones del Wiimote/Guitarra

Wiimote

Arriba/abajo: Selecciona opción

En los menus:

A -> F1 o Verde

B -> F2 o Rojo

HOME -> SELECT

HOME+B -> START

En el juego sin Nunchuck: (Define Pad 1, Define Pad 2)

Conf ig 1: 

Conf ig 2: 

Conf ig 3: 

En el juego con Nunchuck:



Pausar en juego:

HOME+B

Define Guitar 1/ Define Guitar 2:

Config 1: Guitar Hero II Wii -> Guitarra de Wii inalámbrica

Config 2: From Gamecube Adaptor -> Adaptador PS2/Gamecube

GITARFUN Wii v2.6

Funciones básicas del teclado:

Estas funciones siempre están presentes en el menu:

Cursor Arriba / Cursor Abajo: Seleccionar opción.

F1/ Return : Aceptar, Incrementar, Entrar

F2/ Esc : Decrementar, Salir

TABULADOR: Seleccionar opción especial

Funciones de teclado por defecto en el juego (redefinibles):

Key #1 (Verde): Tecla F1

Key #2 (Rojo): Tecla F2

Key #3 (Amarillo): Tecla F3

Key #4 (Azul): Tecla F4

Key #5 (Naranja): Tecla F5

Pick (Tocar): Tecla Enter

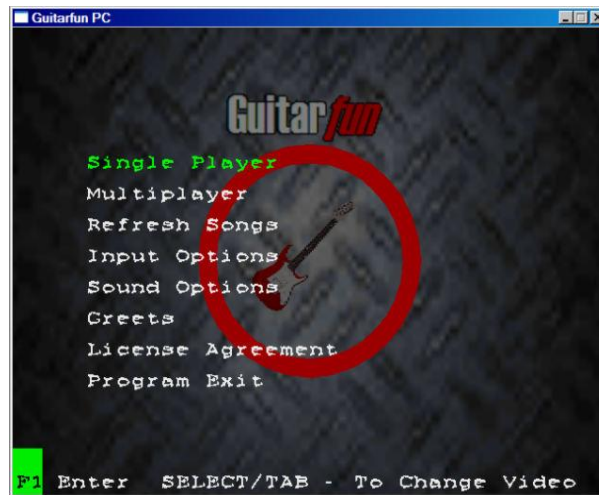
Overdriver: Tecla Borrar atrás (<---)

Esc: Tecla Esc

Up/Down Cursores Arriba/Abajo

GUITARFUN Wii v2.6

Menu Principal

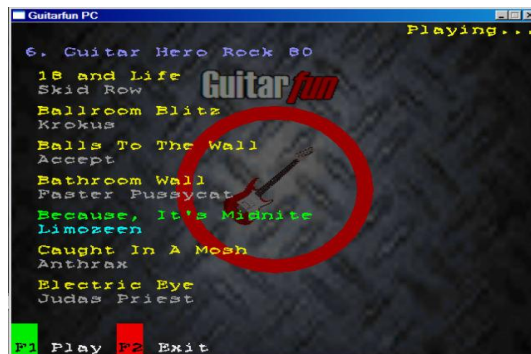


- Single Player: Jugar con un solo jugador
- Multiplayer: Jugar con dos jugadores
- Refresh Songs: Actualizar la lista de canciones
- Input Options: Define la opciones de entrada (teclado, guitarra, pad) de hasta dos jugadores.
- Sound Options: Ajustes de sonido
- Greets: Agradecimientos.
- License Agreement: Acuerdo de licencia de uso del programa.
- Program Exit: Salir del programa.
- Botón Select/ Tecla TABULADOR: Cambiar opciones de video.

GUITARFUN Wii v2.6

Single Player

Al entrar veras una pantalla con el listado de las canciones:

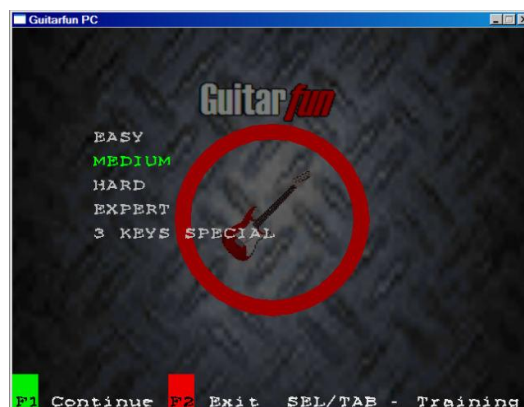


Usa arriba/abajo para seleccionar la canción y pulsa F1 o el botón del pad/guitarra correspondiente.

Algunas canciones podrían mostrar esta pantalla de selección de Guitarra o Bajo: Pulsa F1 sobre el instrumento que quieras tocar:



Selecciona el nivel de dificultad:



Pulsando el botón de selección o el Tabulador podemos tocar la canción en modo entrenamiento.

GUITARFUN Wii v2.6

Como Jugar:

Al entrar, veras una pantalla tal que así:



Si no has jugado nunca a un juego de este tipo, el juego consiste en golpear las notas que descenden por la cuerda a su paso por los símbolos de colores del traste (los pentágonos). Para ello, primero hay que pulsar sobre el botón de color correspondiente (si utilizas teclado, botones F1 a F5 por defecto) y llegando la nota a la línea de colores de traste, tocar la nota con **Return/Pick Up-Down**.

Si la nota es alargada (con rabito), mantener presionado el botón de color correspondiente (F1 a F5) durante el tiempo que dure para sumar puntos.

Existe una nota especial con un punto coloreado justo arriba (que suele estar en proximidad a otra nota normal) que se puede tocar unicamente pulsando el color correspondiente.

Desde teclado, el botón Overdrive se puede activar cuando gustemos, para resaltar el instrumento que tocamos al igual que la barra de vibrato de la guitarra.

Las notas de estrella funcionan igual que las normales, solo que si completamos la secuencia, recibimos un premio en forma de puntos.

GITARFUN Wii v2.6

Si fallamos una nota, el sonido del instrumento se cancela o atenúa hasta que pulsemos nuevas notas de forma correcta.

Si usamos un PAD como dispositivo de entrada las notas se percuten al pulsar el botón de color (sin necesidad de botón pick) por lo que es preciso pulsar esos botones justo en el momento adecuado.

Los indicadores:

El indicador de la derecha, nos sirve para medir el grado de aceptación del “publico” de la pieza que estamos tocando: si estamos en el extremo verde, el publico nos ovacionará, mientras que si descendemos hacia el lado rojo, se nos abucheará y corremos el riesgo de tener que suspender el concierto. Obviamente, también controla el numero de puntos que recibimos por nota.

El indicador de la izquierda, arriba indica el numero de puntos acumulados que llevamos. En la zona central, hay una barra de luces que indica el numero de notas seguidas que llevamos tocadas y las que nos faltan para cambiar el factor de multiplicación que se indica abajo. Cada 10 notas seguidas, se incrementa el multiplicador hasta llegar a 4. Si fallamos alguna nota, el indicador se apaga y el multiplicador se pone a 1.

Opciones especiales:

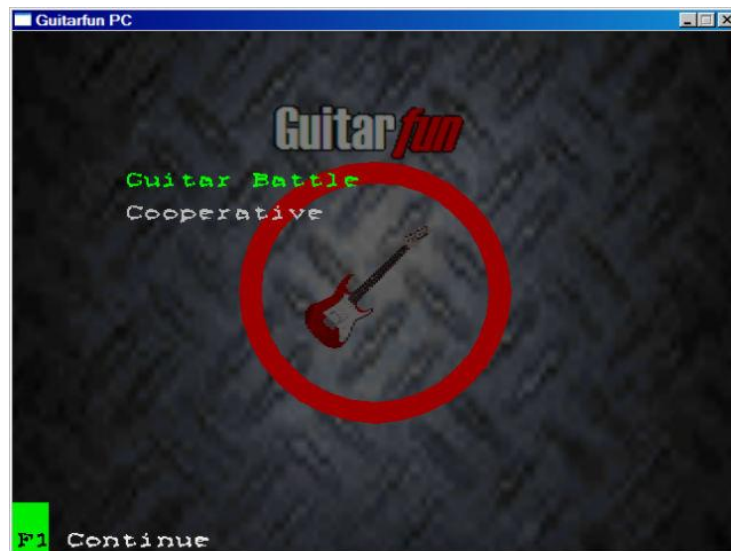
Suprimir sonido de instrumento secundario: Al comenzar, durante la cuenta regresiva de inicio, si se toca la nota Naranja (Naranja+pick, o F5+Return) se puede apagar el sonido del bajo o el de la guitarra si existe una pista de audio para ello.

Pausar: Si estas tocando con el teclado, pulsa ESC. Si usas un PAD pulsa START (HOME+B), y con la guitarra tienes que mantener apretadas las 4 primeras notas (verde a azul) y pulsar START (esto es así porque normalmente, pausar una canción equivale a fallar y los botones START/SELECT se pueden pulsar sin querer, facilmente). Para volver de pausa, pulsar F1 o botón Verde.

GUIARFUN Wii v2.6

Multiplayer

Existen dos modalidades:



Guitar Battle: Modo Enfrentamiento donde gana el que tenga mayor numero de aciertos/sume mayor numero de puntos

Cooperative: Solo si la canción tiene pista de ritmo. Consiste en tocar una canción de forma cooperativa, tomando el jugador 1 el control de la guitarra y el jugador 2 el control del bajo.

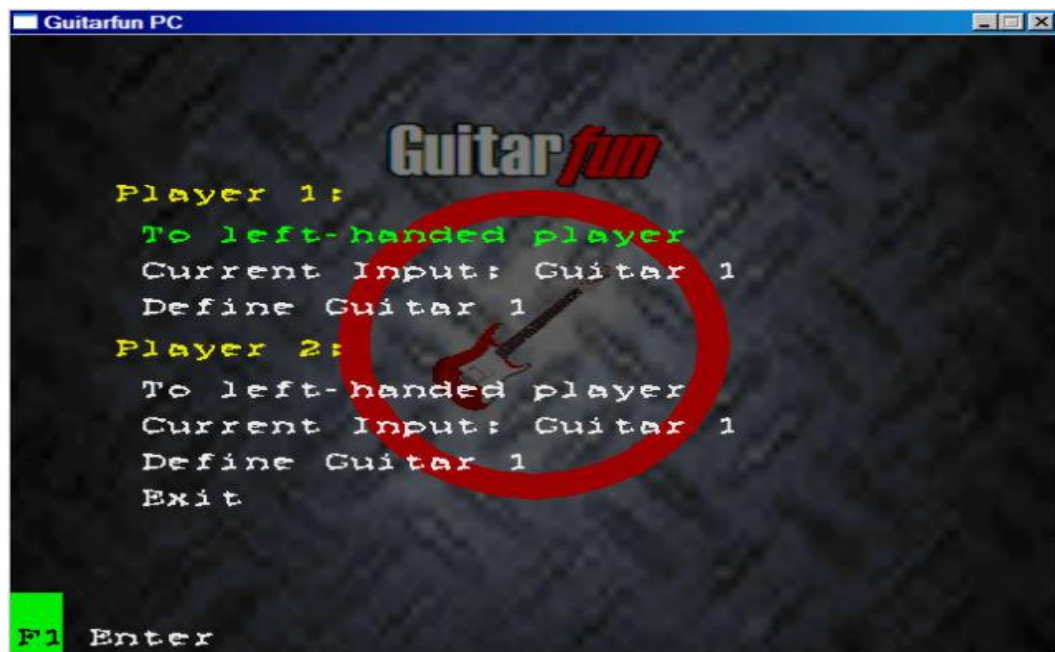
En estos modos no se almacenan las puntuaciones.

Jugando en modo Guitar Battle:



GUITARFUN Wii v2.6

Input Options



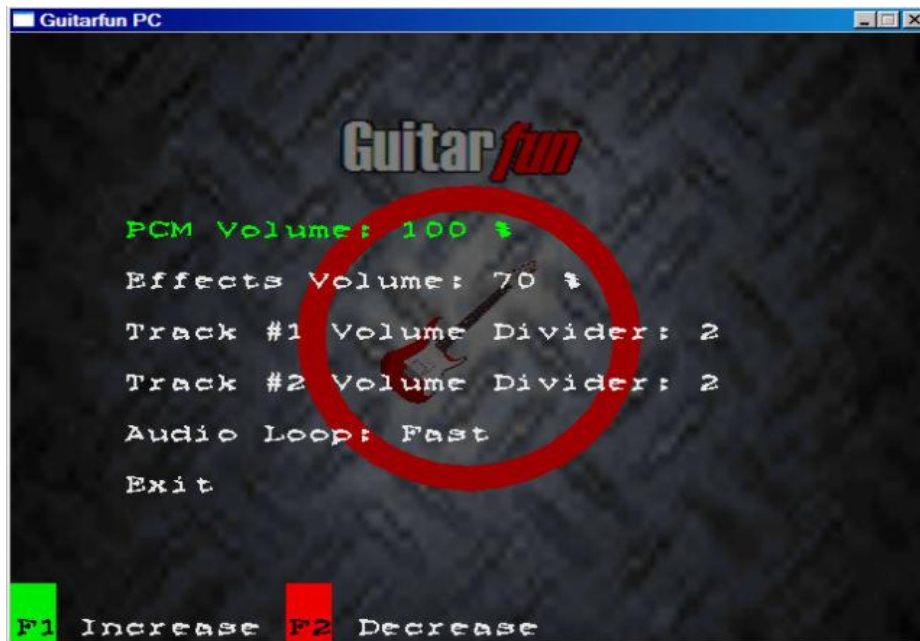
To left/right- handed player: Opción para diestros o zurdos

Current Input: Selecciona el dispositivo de entrada, Guitarra 1, Pad 1, Keyboard, Guitarra 2 o Pad 2

Define Guitar/ Pad/ Keyboard: Te permite definir los botones/ teclas a usar en el dispositivo de entrada.

Sound Options

GUITARFUN Wii v2.6



PCM Volume: Ajusta el volumen de la musica (en PC está deshabilitado)

Effects Volume: Ajusta el volumen de los efectos de sonido (mezclado por software, en PC)

Track #1 Volume Divider: Divisor de volumen de pista 1, utilizado en el mezclado de sonido

Track #2 Volume Divider: Divisor de volumen de pista 2, utilizado en el mezclado de sonido

Audio Loop: Ajuste del tamaño de buffer de sonido. Usa Fast para mejorar la estabilidad de temporización a la hora de jugar, si tu PC no entrecorta el sonido o Slow en caso contrario. Slow representa unos 93 ms de audio y Fast unos 42 ms que a su vez reajustan el temporizador grafico (que cuenta en pasos de 20ms) de ahí que se aprecien pequeños saltos si Audio Loop se posiciona como Slow.

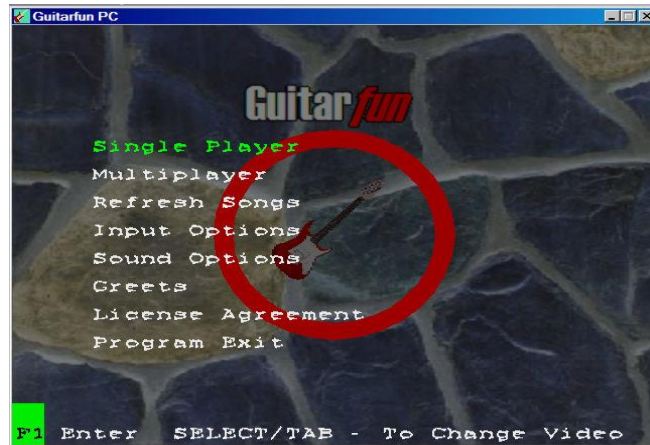
Personalizando el juego

Puedes modificar el bitmap utilizado de fondo y personalizar tus mastiles, creando un directorio

GUIARFUN Wii v2.6

bitmaps en la misma ruta donde está el ejecutable:

guitarfun/bitmaps/
-> background.bmp



background.bmp es un bitmap sin comprimir de 4,8 o 24 bits de color y cuyo tamaño es ajustado a 256x256 pixeles y 15 bits de color de forma interna.

Los mastiles, son bitmaps en formato .bmp sin compresion, de 4, 8, 24 bits de color y cuyo tamaño es ajustado a 64x256 y 15 bits de forma interna. Se pueden añadir varios mastiles, numerandolos de la siguiente forma:

guitarfun/bitmaps/
|---- neck.bmp o neck0.bmp
|---- neck1.bmp
|---- neck2.bmp
|----

