

AvA Dash 游戏设计文档

Chinuno Usami (usami@chinuno.com)

介绍

目标

复刻 Muse Dash 的 ~~asoul~~ 三创节奏游戏。
作为入门游戏开发的示例项目

背景

披着 asoul 二创的皮，无特殊设定，纯纯的游戏性

类型

音游（节奏游戏）

描述

1. 享受节奏带来的快感
2. 对着 asoul 的小姐姐们发散
3. 享受 osu! 社区的海量曲谱资源
4. 又一个音乐播放器

目标玩家

音游狗？

特点

简单易上手

核心设计、玩法

直接从 Muse Dash 拿来吧你。这里本应该是整个游戏最核心的部分，实际开发应该有自己的独特设计。
为了教学简单选择复刻我很喜欢的 Muse Dash 这款游戏

平台

全平台（MacOS、Linux、Windows、Web）、Web 由于存在限制不支持导入曲包
单人游戏，纯客户端无网络通信

艺术概念

画面风格类似于：

https://store.steampowered.com/app/1147560/Skul_The_Hero_Slayer/ 的像素风格



结合: <https://www.pixiv.net/users/14751594/artworks> 的作品风格:

<https://www.pixiv.net/artworks/96817001>

<https://www.pixiv.net/artworks/95053383>

<https://www.pixiv.net/artworks/94229010>

有点像多娜多娜的配色?

音乐风格: 曲谱音乐

技术需求

程序

使用bevy轻量引擎, 基于ECS概念, 简单能够快速上手

美术

像素风格。夹带asoul私货

游戏背景界面使用曲谱背景 (如果存在)

音乐

游戏曲谱使用 osu! 的osz格式, 直接使用社区大量已存在的曲谱。

导入曲谱: 和osu!一样osz或者曲谱文件夹放入Songs目录

beatmap参考

https://osu.ppy.sh/wiki/en/Client/File_formats/Osu_file_format

状态切换

- 标题画面
- 选曲画面
- 游戏画面
- 暂停画面
- 结算画面
- 设置画面

游戏机制

帧率控制

游戏状态不锁帧、游戏之外状态锁60帧

游戏控制

提供键盘、手柄两种输入

- 上下段攻击
- 点按长按
- 连打

遵循 Muse Dash 原有机制, 存在上段和下段攻击两种攻击方式, 躲避机制暂不实现。

攻击还分点按、长按两种, 对应osu的圈和滑条, osu的转圈则对应连打

使用键盘 **D** **F** 控制上段攻击 **J** **K** 控制下段攻击，支持手柄左侧pad上段攻击，右侧按键下段攻击（或者其他方案）

判定

- prefect 50ms以内
- good 100ms以内
- bad 300ms
- 其他miss

暂停/恢复

暂停

1. 游戏音乐暂停播放
2. 画面动作停止
3. push暂停画面

恢复

1. 倒计时3秒后恢复（应该属于独立的一个状态，恢复时替换掉顶层暂停画面）
2. 游戏音乐恢复播放
3. 画面继续运行

其他

- 游戏开始时读取songs目录，没有可以曲谱时提示，直到发现可用曲谱
- 标题画面随机曲谱作为背景音乐

角色设计

主角

向晚为主角提供

- 跑步动画
- 攻击动画（包含击中未击中两种，并且提供2套不同的攻击动作循环切换）
- 上段攻击动画（基于攻击动画，附加乘坐水母上升动画）
- 下段攻击动画（基于攻击动画，附加水母消失下落动画）
- miss动画

杂兵

阿草、贝拉飞行道具，分上下段不同配色。

- 跑步动画
- 受击动画

BOSS

贝拉。御剑飞行~红缨枪~

- 右侧待机动画
- 攻击动画
- 冲刺动画
- 受击动画

UI设计

标题画面

- 开始
- 设置
- 退出

设置

- 音量大小
- 按键绑定

游戏画面

- 进度条，位于顶部
- 血条，位于画面左上，进度条之下
- 分数，位于画面右上，进度条之下
- 准确率，位于分数之下
- 连击数，位于画面居中顶部，进度条之下

暂停画面

显示 继续、 重开、 退出 三个选项

结算画面

- 具体情况：miss数、bad数、good数、perfect数、acc，画面左上
- 历史排名：画面下方
- 评分：右上