# AvA Dash 游戏设计文档

Chinuno Usami (usami@chinuno.com)

# 介绍

# 目标

复刻 Muse Dash 的<del>asoul三创</del>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

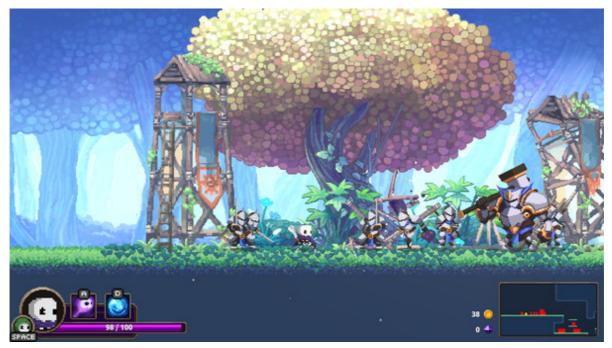
# 平台

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。<del>夹带asoul私货</del> 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 %28file format%29

# 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