**设计说明书：**

我们开发的这款名称为《少女遗迹之旅》。这一款Roguelike像素风动作冒险类游戏，灵感来源于异世界冒险，结合清华园的游戏背景，带给玩家一次轻量级的Roguelike游戏体验。

主要功能：

作为一款动作冒险游戏，本游戏有着跑酷系统和出色的战斗系统。

在第一关，玩家将在NPC的指引下跳过诸多平台、障碍，并在游戏提示下通过隐藏平台、移动平台等抵达山峰，最后一跃而下进入战斗关卡。

第二关到第六关是游戏的战斗关卡，每一关的难度逐级提升，在面对新的地图时，玩家所面对的敌人种类和数量也会增多。在第六关也就是最后一关，玩家将面对游戏的最终Boss（值得一提的是，本游戏的Boss战相当精彩），最终通过击败Boss通关游戏。

本游戏的敌人种类多样，攻击手段和行为逻辑也较为丰富。攻击手段包括但不限于近战攻击、发射子弹远程攻击、造成范围持续性伤害、独立CD控制的两种近战攻击、召唤召唤物进行攻击等。行为逻辑也适配敌人的攻击手段和特征，如飞行类近战敌人将逐渐靠近玩家试图攻击，且不受重力影响；远程攻击类敌人将和玩家保持一定距离，通过发射子弹进行远程攻击等。

Boss攻击手段也十分丰富。触发Boss苏醒动画后，Boss将进入第一阶段。在第一阶段，Boss将在中距离射击攻击和旋转近战攻击两种攻击形态切换；血量下降到2/3时，Boss进入第二阶段，在第一阶段的基础上增加召唤随从袭击技能；血量下降到1/3时，Boss进入第三阶段，中距离射击攻击技能得到加强，召唤召唤物的数量也增多。

战斗系统和角色技能树是本游戏的核心Roguelike部分。初始状态下，角色可进行三段近战攻击来攻击敌人，并且有翻滚技能来增加机动性以规避伤害。伴随着游戏的深入，玩家可以获得诸多技能加强自身，例如近战攻击将附带减速、冰冻等效果，或是攻击将释放剑气、陨石等。游戏更加深入，玩家将获得冲刺和释放火球的技能，进一步提升能力。同时，为了增加打击感，在近战或远程攻击到敌人时增加了顿帧及屏幕摇晃效果，并添加了打击特效，使得打击反馈更优秀。

在操作手感方面，玩家的跳跃结合了跳跃缓冲区和土狼时间的设计，在玩家尚未落地或离开平台的一小段时间后仍有跳跃的机会，使得跳跃手感更加流畅。且按住跳跃键的时间长短也决定了跳跃高度，使得玩家机动性更强。

分工：

韩志峰：主要负责战斗系统代码编写、战斗场景制作、部分ui代码编写

王俊博：主要负责跑酷系统代码编写、跑酷场景制作、部分ui代码编写

李国志：主要负责美术资源搜集，答辩PPT制作，部分游戏内容策划

**文件说明：**

EESDC压缩包包含运行文件夹EESDC以及预设资料包Assets，EESDC用于游玩游戏，Assets用于验证游戏真实性。