**软件设计说明书（初稿）：**

**游戏简介：**

本作是一款2d平台跳跃游戏，玩家会扮演梦境精灵，在大地图中跑酷进入5个小房间，在五个房间中，玩家将会看到梦境主人的经历、内心渴望等。随着探索的深入，玩家会逐渐进入梦境主人的深层梦境，玩家将会遇见更强大的敌人和怪物，最终进入主人梦境的最深处，打败他内心的阴影，拯救陷入焦虑不安中的主人

本作的梦境是一个大学生的梦境，游戏将展示他所遇到的困难，包括内卷问题，学习压力，交友问题，未来方向迷惘。

夢境精靈：夢境精靈會進入心靈有不安的人的夢境，透過探索夢境，深入到主人的內心深處，把他從不安中拯救"

陰影：夢境的守衛，驅除外來者

遊戲目的：透过跑酷和解谜深入主人的梦境，打败其梦境的阴影

預計遊玩時長：20-30分鐘

**需要实现的目标：**

**在游戏上和叙事上能结合现实问题，使玩家在游玩的同时也能引起思考**

3-5只小怪。

1个Boss:第一阶段战斗，打败后进入第二阶段。

5个小房间关卡。

游戏机关：超过30个解谜与跑酷机关。

运动系统：玩家的移动、跳跃、冲刺等动作。

战斗系统：玩家的攻击、远程攻击、受伤、镜头抖动，受击反馈，怪物的AI等。

对话系统：对话的触发与对话流程。

存储系统：存储玩家的数据，进度，物品等。

音效系统：背景音乐与音效的控制。

粒子特效系统：受击粒子、场景粒子、运动粒子、交互粒子等。

运镜系统：包括镜头偏移，镜头跟随等。

光影系统：物品，玩家，场景的光影颜色、强度等的控制。

转场系统：转场动画与转场功能的实现。

UI：开始菜单，暂停菜单，设定菜单（调整键位，音量等）。

过场动画：用于boss战和游戏重要情节。

符文系统：玩家的战斗buff。

**已经实现的功能：**

* 运动系统
* 战斗系统
* 对话系统
* 存储系统
* 音效系统（已完成，音效素材未收集）
* 粒子特效系统
* 运镜系统
* 光影系统
* 转场系统
* 游戏机关
* UI

**尚未实现的功能：**

* 过场动画
* 符文系统
* 战斗数值系统
* 小怪数量增加
* 小场景关卡增加
* 玩家自定义键位
* 货币交易系统
* 手感优化（交互回馈，打击感等）

**分工：**

辛启轩：负责游戏美术，角色设计，场景设计

刘仲衡：负责程序设计，战斗场景制作，系统策划

刘健泓：负责游戏策划，程序设计，关卡设计，跑酷场景制作

**所用技术：**

Unity, C#, Photoshop, Procreate, GitHub多人协作。