**核心定位**

玩家在西方幻想风格的城堡中，操控一名战士角色进行自由探索、实时战斗，最终击败城堡顶层的 Boss（目标），体验 “在未知场景中探索发现” 与 “实时战斗爽感” 的双重乐趣。

**核心亮点**

1. 自由探索：可与场景进行交互（如打破木箱，打开宝箱等）。存在分支路径。在场景中存在敌人，击败敌人可以获取经验、道具和装备。
2. 实时战斗：角色可以近战攻击和魔法攻击，同时近战攻击分为轻攻击和重攻击，战斗时可以进行翻滚闪避敌人攻击。
3. 装备系统：玩家可以切换不同的武器和装备，武器和装备可以通过探索获得。玩家穿戴不同的装备时，角色形象也会随之改变。不同的武器也会有不同的攻击动作。
4. 技能系统：玩家通过升级可以获取技能点，技能点可以用于解锁魔法攻击，提升玩家角色战力，并带来不同的战斗体验。
5. 道具系统：游戏存在三种道具，分别可以用于回血、回蓝、加快体力恢复。道具可以通过击败敌人获得。

**核心体验路径**

**实现的功能（简要分析）**

1. 探索基础功能：角色移动、跳跃、互动
2. 实时战斗系统：轻击、重击、释放魔法攻击、闪避。
3. 简单反馈：战斗时的音效（武器碰撞、受伤）、血条 UI、探索发现道具时的提示音效。
4. 场景与敌人。
5. 装备系统和技能系统。
6. 道具系统。

**排除的功能**

1. 不做复杂剧情：无对话、无 NPC
2. 不做复杂 Boss 机制。
3. 不做数值成长系统：升级仅仅获取技能点，装备武器之间数值相差不大。