**项目概览与构想构思**

**项目性质与目的**

本项目为“demon的苦力训练营和demo拷打群”（以下简称“群”）公开合作项目，邀请群内全体成员参观、合作、评价、指点本项目的设计与开发流程，致力于为群内游戏开发水平有限的朋友提供参考，为游戏开发水平实力有所成的朋友提供一次大型项目合作的机会，并请求群内实力强的大佬提供一定的指点纠正。

目前计划使用Qframework，尽全力去结合软件架构打造一次较为完整的大型项目，练习架构设计能力与完整游戏设计能力。目前阶段本项目主要为图一乐性质的作品，在未来，本项目可能用于参赛、求职、发行等等功利性目的。

**项目合作规则**

本项目暂时归属于群主DemonLordminus，在无群成员尝试的情况下，由群主负责本项目的一切设计与开发，群内任何成员任何时候都可以在飞书文档或群内提出新的策划想法或修改意见，以及从Github上获取项目工程并查看、增添、修改项目内的代码。

* 本项目为自愿性质参与，不想且不能强迫任何人执行任何行为。
* 群主无法保证本项目的顺利进行，尽量保证项目的长线运行。
* 如果项目用于求职，请如实记录自己参与的部分，请勿将他人成果用于求职。
* 如果项目将来用于参赛，将会由群主进行参赛申请。届时将会根据比赛规定队伍人数以及项目贡献程度决定参赛队伍。
* 如果明确要正规参与该项目的制作中，群主将会派发任务，指定需求。
* 如果项目将来用于售卖，将会在项目达到一定规模时开始项目组的建立，终止后续项目进展的展示，根据项目贡献程度与技术能力确定项目组人员。
* 计划每15天将会根据当前项目进展，给出可以游玩的试玩版游戏。具体给出试玩版本的时间会根据项目进度产生变动。
* 如有参与项目，请在飞书文档内指定文件夹下留下工作日志，简要编写自己所作的贡献，以便后续确定贡献程度。
* 项目采用飞书组织共享设计部分内容，采用Github（文件过大时使用Git LFS）进行项目共享。
* 采用飞书组织协作时，请尽量保持文档规范，保持文档文件夹规范。预计将会制定相关规范为新的文档，请在协作时阅读规范文档，无法判断是否符合规范时请在群内咨询群主。
* Github仓库设定为私人仓库，有意向指点、参与、参观的朋友请在群内留下邮箱申请授权，群主将会在看到消息的第一时间发送Github仓库的协作邀请。
* 请不要删除Github与飞书内的任何资料，Github尽可能采用fork项目或者建立分支参与并发送pull request，由群主进行merge操作。飞书内如果需要提出修改意见，请采用右键文字-评论的形式或者单独创建文档编写修改意见的形式，
* 在主动参与修改工程时，请遵循飞书文档内提出的需求设计编写符合规范的代码。如果有自己的想法，请先提出策划意见，在通过后再执行工程项目的merge。

**项目初步构想**

本项目希望以“电子游戏边界的探索”为创作方针，去尝试制作一款具有较大创新力度的游戏。

目前初步想法为“基于回合制塔防概念制作一款类明日方舟（角色塔防）的游戏”，而回合制的限制将会限制游戏的数值部分，因此需要从机制入手，去打造全新的体验，近似解密的体验。采用类明日方舟的模式，也是因为回合制更倾向删去移动的战棋玩法，并且希望采用回合回溯、数值固定、角色自由度高等模式解决群主游玩明日方舟时遇到的痛点。

尝试使用明日方舟同款3D+2D的解决方案，如果无法实现或者工作量过大，将转为使用《ReRevue 再演绎》版本中的2.5D视角。

本项目计划将沿用《ReRevue》的部分技术作为回合制解决方案，尝试将《多元窗口》的多窗口技术融入进游戏作为单独的机制。如果有可能，将尝试制作额外的多人联机内容。

美术部分暂时无法解决，个人将会采用像素风格，并且可能会很抽象，如果群里的画师朋友愿意助力，我将编写绘画写作部分的规范条例。音乐部分将会采用简单的EDM或者其他曲风，个人应该是能够制作一些简单的。

剧情部分在目前没有引入的考虑，世界观有可能大量参考明日方舟的设定。

后续计划有可能做其他玩法缝合的养成，初步不考虑。