# 立项报告

项目简介

《Escape from Deadline》是3W项目组设计的一款角色扮演的休闲游戏。你将在游戏中扮演初来乍到的攻城狮，展开一场与p大中最为凶猛可怖的怪兽——DDL的殊死斗争，为光明的未来博取一线生机。枪尖的烈火已经点燃，破魔的号角已然吹响。你，是否做好了踏上征途的准备？

项目背景

这款游戏玩法上源自几个经典的单机游戏：滑雪大冒险、吃豆人、赤核和元气骑士。项目组受现在热门的角色扮演游戏的启发，结合当下现实的大学生活经历，拟将DDL具象化为一只怪兽，通过设计一定的故事线，串联三个休闲游戏，展现大一的攻城狮从逃避DDL到直面DDL的转变，侧面反映当代大学生的风貌。通过不同的结局体现立意。

具体设计

整体画风上项目组拟采用黑白灰画风，以手绘+贴图的形式构建场景。添加相应的背景音乐。

开始、结尾以及中间关卡转场总共4段剧情展现部分采用类似文字冒险游戏的做法：旁白部分仅呈现文字，对话凸显任务表现剧情发展。

第一关源自吃豆人游戏。在复杂性较低的类迷宫地图上随时间按序刷新任务、奖励和惩罚，玩家用键盘控制角色移动，赶在DDL到来前完成任务。DDL吞噬任务会扣除生命值，生命值归零或玩家被DDL吞噬则游戏失败。

第二关源自赤核。玩家用鼠标拖拽的形式控制角色移动完成任务，躲避DDL的追赶。未完成所有任务而被DDL追上则游戏失败。

第三关源自元气骑士。DDL怪兽会在屏幕一定区域内随机移动，按序续刷新技能。DDL技能将发射速度较快的子弹，间或发射速度较慢的破绽任务或buff。玩家控制角色移动接住任务将对DDL造成伤害，接触子弹将扣除生命值。生命值归零游戏失败。

为契合背景设定，所有关卡中积分、奖励，buff及debuff都替换为以校园生活为主题的事件。触发时设计相应的音效和动画。

最低标准限度

以纯文字形式表现剧情，删除触发特效和音效，运动的特殊处理(如一定的随机性)。

项目计划

5月14号：完成剧情、事件的文案设计，

关卡地图、图标设计，界面设计和功能规划。

学习Qt基本操作和绘图，github版本控制

（选：场景绘制，音效选择）

5月21号：构建开始界面（结束界面、返回方法）、游戏界面、加载文字剧情方法。

完成关卡基类、角色基类，事件基类。地图数据化，图标贴图绘制。

（选：场景绘制，具体操作方法，main串联）

5月28号：实例化一二三关卡，串联。

6月4号：搭载音效，优化界面和按钮特效，设计存档