**项目开发计划**

一、内容：

以校园为背景的2d解谜游戏，玩家需要逐步探索并解开谜题，最终逃离封闭场景。玩家有初始理智值，每次失败扣除。

目标用户：大学学生，尤其是计算机专业学生。

第一关：被困在教室中，完成有步数限制的华容道，得到钥匙打开被锁住的门。

第二关：被困在走廊上，多个出口均被封死，使用小零件合成大锤子，砸开障碍物。

第三关：教学楼门口有机器守卫，与其对话并回答数道专业题目，答对一定比例后可离开教学楼。

在三道关卡之间加入有文字旁白的场景探索，完成转场。

若在理智值归零前通关，触发“大梦一场”结局，理智值归零触发“无尽代码”结局。可重复游玩。

二、分工：

编程人员：叶文静、魏亦昕、张梓悦（可添加）

美术音乐设计：高梦娜，周艺瑶，朱雨菲

脚本设计：罗苏敏，张泽琳

三、项目进度：

第十一周：编程人员开始学习技术，脚本人员完成脚本设计，美术人员设计游戏基础页面

第十二三周：coding

第十四周：测试与完善

四、技术栈：

编程：Cocos

美术：Procreate