**CHEATING简介**

### ****背景故事与创作动机****

**《Cheating》** 是我用 Python 独立开发的第一款游戏。这个创意最初来源于我专业课程中的一个小型项目。当时，我们需要以小组的形式用 Java 开发一款游戏。由于这门课难度极大，作业量也很繁重，我们希望能做出一个有趣的游戏。然而，由于时间有限，最终的成品并不尽如人意。

随着我的编程能力不断提升，我对游戏开发的兴趣也越来越浓厚，于是我决定让这个想法重获新生。等我重新启动这个项目时，距离那门课程已经过去了一年。在最初的团队中，我主要负责图片编辑工作，当时的 Java 代码也不在我手上。因此，我放弃了原来的 Java 版本，而是选择用 **Pygame** 从零开始重新制作这款游戏。

### ****游戏概念****

本游戏模拟了一场**课堂测验**。主角是一名几乎不懂课程内容的学生，但为了及格，他偷偷在教室里藏了一些**小纸团（作弊小抄）**。玩家的任务是帮助这名学生顺利通过测验。

由于学生本身不太聪明，每次回答问题时，他都会**随机选择一个答案**。玩家可以选择直接提交答案，或者拒绝提交。如果玩家认为答案不对，就需要让学生收集小纸团，从中获得**提示**。当学生收集到足够的提示后，他将不会再选择已被确认错误的答案。

玩家需要在**限定时间内**让学生的达到60分才能获胜。如果准确率过低，或者学生被抓到作弊，游戏就会失败。

### ****游戏元素与规则****

本游戏的核心元素包括：

* **学生（像素钟离）**：玩家可使用方向键控制学生移动。当学生撞到桌子时，他会自动就座。要离开座位，玩家需要**按下空格键**，然后使用方向键移动，让学生走出座位范围。
* **教授**：拥有三种状态：
  1. **分心状态** – 当教授低头玩手机时，学生可以自由移动并收集小纸团。
  2. **警觉状态** – 学生必须**立即**回到座位，否则可能被发现。
  3. **暴怒状态** – 如果教授进入这一状态时学生仍未回到座位，学生将被当场抓住，游戏失败。
* **小纸团（作弊小抄）**：这些纸团会**随机出现在教室内**，玩家可以控制学生去收集。每当学生随机选择一个答案，都会**消耗一个“想法”**。收集**三个小纸团**可获得**一个额外的“想法”**，并显示一个**提示**，告诉玩家哪个答案是错误的。一旦确认某个答案是错误的，学生以后就不会再选择它。
* **题库**：理想情况下，题库应该足够庞大，以提高游戏的可玩性。然而，在这个 demo 版本中，题库较小，仅包含 21 道由 ChatGPT 生成的问题。每次出现的题目都会**随机选取**。

### ****预期的玩家体验****

我希望这款游戏能让玩家体验到我们在那门艰难课程中感受到的**紧张感**。问题应该有一定的挑战性，让玩家难以直接找到正确答案，从而让时间管理成为关键因素。随着玩家逐渐摸索出各种“作弊技巧”，他们甚至可能在答题过程中**学到一些知识**！