一、小组工作

我们小组的项目是制作一款武侠/仙侠主题的动作冒险类游戏，游戏采用2D横版过关的方式，使用即时战斗制，配合丰富的游戏剧情推进游戏，让玩家在一边享受激烈的战斗的同时，能够一点点揭开这个世界的故事。

我们采取的是模块化的设计方式，使用快速实现模型，首先完成一些基础功能，再逐渐丰富内容，使用的开发引擎是unity。由于整体工作量非常大，我们的时间有限，目前只完成了第一次迭代，实现了游戏的基本功能。

我们将小组分成了多个任务组，有主界面组、战斗系统组、剧情组、数值策划组。

主界面组完成了游戏的开始游戏界面、设置界面、人物界面、游戏（地图）界面的设计以及附属的功能，比如开始游戏界面可以创建新的游戏存档和读取已有游戏，设置界面可以调节游戏画面尺寸、游戏画面亮度等简单功能，人物界面可以查看人物的具体属性值以及装备，游戏界面作为游戏的主要界面，从该界面可以进入游戏副本、游戏剧情、人物界面等。

战斗系统组制作了一个普通的闯关关卡和一个boss关卡，玩家在关卡中可以通过键盘控制人物移动和攻击，移动包括了横向的跑动和跳跃，攻击包括普通攻击和组合键释放的特殊攻击，特殊攻击需要消耗蓝量，蓝量不足将无法使用。关卡中的怪物会主动攻击玩家，玩家血量为0则失败，怪物同样也可以被玩家消灭。

剧情系统采用了文字冒险类游戏的剧情表达方式，即使用人物立绘、对话、背景的不断切换，将剧情呈现给玩家。目前剧情方面敲定了世界观内容，玩家所使用人物的背景故事，和一个独立的故事，文本字数一万余字，该故事已经完整地放入游戏中，可从游戏地图进入。

数值策划提出了三种职业属性成长曲线，角色升级经验曲线，伤害计算公式，不同等级所对应的怪物属性等一系列数据内容，这部分内容详细请查看数值策划的详细设计部分。

二、个人工作

三、组员打分