

# Contribution Document

---

## 3180101995 Haohan JIANG (River75731)

游戏策划（剧情、关卡、机制），游戏概念设计，谜题实体化

Room1, 2, 3部分场景搭建(60%左右)

Room5、7、12场景搭建(100%)

Room6场景搭建(70%左右)

Room1-5、6、7、12关卡蓝图

一些小素材（终点文字、超市小票、三个部分logo）

## 3180103009 Tianyun ZHONG (Kizuna-All)

主要技术实现：

- 抽象交互类实现
- 轮廓勾边实现
- 乱重力模拟隧道实现
- 华容道逻辑设计
- 大华容道逻辑设计
- 3D-Capture传送门实现
- 后处理特效实现
- 任意长度密码锁实现
- 解决项目导出异常

关卡场景搭建：

- Room9
- Room10

## 3180105261 Ningyuan YOU (SilverNebula)

主要负责游戏内UI及全局变量管理，主要包括：开始和暂停菜单UI及对应功能；存读档功能；全局音效音量设置功能，部分音效素材收集，音频素材检查和测试；游戏内HUD面板；成就、语言、画质等全局设置的管理；

此外协助了部分光照调试和游戏流程测试工作

## 3180105438 Qingyi HE (FlazeNaive)

mesh和texture素材手机；

room1, 2, 3, 6, 7场景搭建；

部分texture（自发光，木块华容道(klotski)，room6, 7地板等）制作；

room1, 2, 3谜题搭建+更改；

# Common Contribution

游戏草案