

# 第二次周会报告

会议时间：2025 年 11 月 11 日

参会人员：全组人员

## 一、上周任务回顾

1. 项目方向讨论——已完成：明确项目为 2D 动作冒险类游戏。核心玩法围绕探索和战斗展开，目标平台为 PC。
2. 实现方式讨论——已完成：决定使用成熟游戏引擎以加快开发进度。
3. 项目发布报告——已完成：项目立项报告已经在课堂上汇报完毕。

## 二、项目进展讨论

游戏引擎选择：godot

使用语言：gdscript

游戏内容设计：初步构思了游戏世界观、主角形象和核心玩法循环。

弱化游戏情节叙事，增强游戏交互感以强化用户体验

## 三、问题讨论

1. 小组人员分工
2. 游戏横版竖版界面切换：通过游戏界面横竖版切换增强游戏关卡推进感，强化用户游戏体验
3. 游戏地图随机树设计：由程序和美术负责部分协作。提供几种不同形态的资源，通过研究 Godot 的 TileMap 或节点随机放置功能，实现基础的可视化随机分布。
4. 游戏战斗系统设计：下落式/前进式竖版/横版闯关游戏，发射子弹以攻击随机生成怪物，子弹数量需要限制，通过获取色块实现关卡推进感，增强游戏体验

## 四、本周任务计划

1. 明确游戏初步框架，输出策划草案，输出包含核心玩法、角色设定、关卡流程。
2. 开发环境搭建。全体组员电脑上成功安装并运行 Godot，建立项目 Git 仓库。
3. 细化关卡的核心目标与障碍，输出第一关的草图（含敌人位置、可收集物、

通关点)，美术与策划协同。

4. 实现玩家移动和基础攻击原型。在引擎中创建一个可移动、可进行基础攻击的角色，像素风，模型待定。

## **五、其他事项**

暂无。

下次会议时间：2025 年 11 月 18 日