

第六次周会报告

会议时间：2025 年 12 月 9 日

参会人员：全组人员

一、上周任务回顾

在上周的工作进程里，我们成功地完成了每一张地图的设计与制作。最初的地图相对容易一些，能够让玩家轻松上手，随着地图的推进，难度也逐渐增加，提高了游戏整体耐玩度。我们对色块的变色功能进行了细致的完善和优化，使其能够更加精准地贴合所在地图的具体场景，从而呈现出更符合环境氛围的视觉效果。同时，我们也完成了竖向方块的美工设计工作，在变色功能的基础上，对其颜色搭配和视觉表现进行了全面调整，使得整体色调更加和谐美观，达到了令人满意的效果，提升了项目的视觉品质。

二、项目进展讨论

项目圆满完成，探讨下周发布会应该讲的内容，以及视频展示本项目什么内容，此外本周会完成需求规约文档与项目回顾文档。

三、问题讨论

1. 实体方块问题

第五张地图的熔岩色块是否要加伤害问题需要进一步思考，最后暂时决定先不加。

2. 角色血量问题

目前地图的难度偏简单，我们打算重新设置血量的上限，从 12 改成了 9，以及第一张图的回血道具需要减少。

四、本周任务计划

针对下周的工作安排：

- 地图美工：修改沙漠地图颜色参数，使其更贴合实际的场景，由李垣毅负责。
- 项目回顾文档：由李垣毅负责。
- 需求规约：由曹黎悦负责。
- 结尾视频：视频具体内容继续完善，由孙翌负责。

5. 发布会视频：由黄心怡录制素材，熊子稼制作。
6. 软件设计文档：小组成员都写一下自己设计的板块，由黄心怡负责，
7. 测试文档：由熊子稼负责。

五、其他事项

无。