

第四次周会报告

会议时间：2025 年 11 月 25 日

参会人员：全组人员

一、上周任务回顾

上周任务最重要的是拼接横向场景，确保一个竖向后接一个横向，然后再竖向，并解决实体过多，游戏卡顿问题，这一部分最终选用了联通方式，效果不错。在横向场景中，需要加入色块，拾取后使地图变色。同时，需要做难易度区分，每个关卡调用不同的随机 map。对此，小组按时完成了上周的主要任务，游戏初版已经完成，也同步积累了很多可用于背景、封面的图片素材。

二、项目进展讨论

项目雏形完成，小组成员们对上周任务完成情况进行了总结，并提出优化方向。对于后续的 UI 美化、主题特色与结尾完善，小组需要进一步讨论并进行任务分配。同时，小组提到了最后的项目汇报，开始筹备道具和整理文档资料。

三、问题讨论

1. 美工问题

本次拾取色块，地图变色，只实现了代码函数功能，而画面较为丑陋。每个实体（可突破方块、刺、怪物、背景等）的具体颜色需要有层次，并且使玩家能够清晰辨认。

此外，变色后会与实体本身颜色叠加，比如实体是紫色，变成绿色调后，实体将变为黑色。这个可以通过在代码里添加“name 略过”来防止色彩叠加。

2. 主题特色

小组决定不做色彩叠加，比如拾取红色块和黄色块后，地图变为暖色调，如此走向彩色结局。而是改为做主题颜色关卡，每一幕场景独立，绿色为森林主题，蓝色为海洋主题，黄色为沙漠主题，红色为熔岩主题。每一幕需要有主题限定的实体，比如熔岩主题的有伤害方块为“火山”，森林主题的限定怪物为蜜蜂等等。

这一块需要新做实体及其碰撞体积。

3. 结尾完善

目前的结尾并没有写，拾取彩色色块后，画面会进行彩色闪烁。小组讨论后打算在彩色色块后加入一条小狗，玩家靠近它时会抱起小狗，然后逐渐向上升（回

应之前的下坠）。这一段采用的形式，可以是玩家向下不断发射子弹然后上升，也可以是做一个视频效果（像素风 or else）。

四、本周任务计划

针对下周的工作安排：

1. 竖向场景美工：需要找素材，替换，适当添加方块实体，并调色布景，由李垣毅负责。
2. 横向场景布置：像洞穴/隧道一样，起起伏伏，也可以加入场景探索等，由黄心怡负责。
3. 主题特色新怪物：根据主题场景，写新怪物及碰撞体积，由曹黎悦负责。
4. 结尾完善：修改现有草率结尾的地图，衔接上游戏结尾，由孙翌负责。
5. 色块修改：色块顺序调整，并加入新色块，由黄心怡负责。
6. 地图编写：第二三四张地图 txt 需要由易到难，由冉源潮负责。

五、其他事项

无。

下次会议时间：2025 年 12 月 2 日（暂定）