

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

- 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。
- 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。
- 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

- 小组人员分工
- 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
- 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。
- 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

- 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。
- 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。
- 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