

# 第一次周会报告

会议时间：2025 年 11 月 4 日

参会人员：全组人员

## 一、上周任务回顾

无。

## 二、项目进展讨论

项目初步开始，小组首先应该确定项目的内容。在确认项目主题的基础上对下一周的工作进行布置。同时为了应对下一周的立项报告会，本周的工作重心将主要集中于对项目内容丰富与立项报告会相关工作的准备。

## 三、问题讨论

### 1. 项目选题

针对本次团队作业的选题问题，小组成员都提出了自己的建议。以下是组员们在周会上向大家展示的选题：

黄心怡：1) 校园场景设定（将拍摄好的校园照片通过大模型转换成其他画风的背景）；2) Untitled Goose Game（扮演大鹅完成恶作剧任务的模拟类游戏）；3) CampusMaze（以校园为背景的 2d 迷宫游戏）

孙翌：1) 2d 喷射战士（将任天堂知名第三人称射击游戏——喷射战士 2d 化的对战类游戏）；2) Prompt 社区（一个针对不同 11m 的 prompt 收集、分享、优化社区）；3) 基于 prompt 的宝可梦对战游戏

曹黎悦：1) Doodle Jump（垂直向上的涂鸦风格单机休闲小游戏）；2) 飞机大战（操控一架飞机可以向垂直持续射击、击落敌机的线稿风休闲游戏）；3) 鸭王争霸（横板像素风 pvp 游戏）

李垣毅：1) 致命公司（3d 多人合作恐怖游戏，核心玩法为搜打撤）

熊子稼：1) 轻度 RPG（融入校园元素的角色扮演，玩家作为学生在校园地图中进行活动）；2) 学校模拟经营（扮演校长或院长负责整个学校的运营）

冉源潮：1) 基于 Godot Engine 已有的核心功能与模块进行 VR/AR 功能拓展。

经过小组成员们的讨论，我们最终决定以 Doodle Jump 和飞机大战为启发，制作一款 2d 垂直向下的过关的休闲类游戏。理由如下：首先游戏类项目可以完

全满足人们对于休闲娱乐的需要。我们把游戏定位为休闲向，也想可以最大限度地降低游戏的门槛，吸引更多用户；其次，2d 游戏制作所用的技术支持与内容相对 3d 游戏更少，可实现度更高。

## 2. 游戏内容初步构想

游戏内容为玩家扮演一名角色跳入黑白垂直的深坑中打怪过关，在这个过程中不断发现新的色彩，最终还原全部色调回归彩色世界。在游戏流程中会设置关卡并穿插一些停留点以供玩家休整、了解游戏进度。不同关卡的地图风格不同，且怪物的种类也会发生变化。同时，游戏也将加入相关剧情，使得内容不仅仅只是单薄的娱乐，更希望给用户带来思考。

## 3. 针对立项报告会的工作内容制定（详见本周任务计划）

# 四、本周任务计划

针对下周的立项的工作安排：

1. 游戏内容：构想游戏机制和主要内容，由曹黎悦负责
2. 色块/剧情游戏内容：在游戏内容的基础上黄心怡加入色块的创意，在剧情方面会由孙翌和黄心怡共同完成。
3. 需求分析&灵感来源：结合软工 1ec05 撰写需求分析，灵感来源是 doodle jump 和飞机大战，由冉源潮负责。
4. 开发流程安排：在对主流的引擎进行了解后确认开发流程，对项目的总体进程进行排布，由熊子稼负责。
5. PPT 制作：将汇总的材料整合制作展示 ppt，由李垣毅负责。

# 五、其他事项

无。

下次会议时间：2025 年 11 月 11 日（暂定）