**第一周会议记录**

1. 第一次会议记录

确定了软件方向为具有可玩性的，基于Unity开发的游戏。

选定了组长，选取了队名。

1. 第二次会议记录

在多种游戏设想中选取了大富翁作为目标项目，并且讨论出了许多初步的特色项目：1.每个人独立角色，有不同技能。2.PK机制，赌博机制。3.更快的游戏节奏。4.角色的属性成长等等。

进行了初步的分工。

讨论了立项ppt的形式与内容。

**第二周会议记录**

1. 第三次会议记录
2. 明确了团队分工：

黄思超、蔡广益：主要负责游戏机制设定，并适当兼顾其他。

孙世平、张云：主要负责编程。

汪汉卿：主要负责编程和产品经理。

谢淮冰：负责美术设计。

宗正：部分文档文稿的撰写。

1. 明确了截止日期：12月7日。即在第13周结束之前初步完成项目。
2. 游戏机制的讨论：
3. PK方式：有许多花样的掷骰子。并且满足：防守一方根据自己土地的建设情况有不同优势，但同时又不至于过于不平衡。掷骰子的过程中尽可能的给玩家以操作感。
4. 装备系统：多样化，功能性。如：增加金钱获得，额外掷骰子，增加属性。
5. 人物的特定技能：待定。
6. 健康值：用健康值来限制玩家PK的频繁程度，同时与医院相关联。
7. 挑战事件：挑战成功加属性。
8. 考虑融入“软件工程”主题。
9. 人物属性力量、敏捷、智力，各有不同功能。
10. 考虑骰子0，0，1，1，2，2.
11. 考虑给弱者一定的翻盘机会。
12. 下一步进度管理：
13. 寻找合适的模版，完成基本地图的创作。
14. 完善游戏机制文档。