大家好，我是第四组的项目负责人练孙鸿。经过一个多月的打磨，我们这个制作团队 飞高高的比目鱼 现在带来了一款多人在线、第一人称射击、线性剧情的pve游戏《三叉戟行动》（Operation Trident），游戏时长大概20-30分钟。

游戏的背景设定：xxxxxxxxxxxx

游戏的大致流程：

演示。建议戴上耳机。

平心而论，我觉得我们团队的作品完成度是比较高的，游戏功能的完整度、美术资产、音频资产、程序等都基本按照策划完成了。

团队分工：

（有外援）

我：我本人承担了不少职责，所以其实可能有些职责并没有很尽职，请队友见谅。在《三叉戟行动》的开发里面，我是制作人、项目经理、导演、剧情策划、客户端开发、技术美术、音乐设计/制作/处理/混音。

（轮到其他人讲）

我先小小说一点感想吧，项目开始之前，我甚至都还没用过unity和unreal这种商业引擎。这一个多月的团队项目让我受益匪浅，从开发踩的坑、还有我那些牛逼的队友身上，都学到了很多东西。光说做这种小项目来说，unity真的是太强了大了。我之前一直有在写渲染引擎遇到很多坑，也在思索和寻觅好一点的解决方案，直到用了unity，体验到了不一样的工作流程（例如把开发的工作流分开为Editor和Runtime），体验到了良好的可扩展性和可配置性之后，我真的感觉非常震撼，unity真的非常好上手，文档也很多，小小点一个赞。但是有点时候又会感觉unity不开源的话给我们的底层把控程度不够，不能完全地适合团队、项目特点和团队的工作流。但是它做得其实挺好了。总之我跟着队友和文档学，再吃一点老本，我就很快上手了unity。

其次就是项目管理。这是我第一次做一个十几人团队的负责人，以前没有机会，从这个项目来看，我的第一次尝试没有翻大车哈哈哈。第一次真真实实地体验了一把团队协作和项目管理，并且踩了和填了很多坑，终于勉强入门了版本管理，什么commit，pull request, conflict的resolution，branch，merge，review，checkout等等。这个我感觉很好，因为在现代社会里面，团队协作是必不可少的，而团队协作的方式也是非常重要的。