# 第四游戏开发小组第 次会议记录

记录人： 吴展鹏

组员：刘世源、吴展鹏、傅泽宁

-------------------------------------------------------------------------------

1. 上周的总结：

上周制定了另一种地图思路：我们先绘制多幅地图，然后游戏过程中随机抽取几幅，以此来达到一些随机地图的功能。

-------------------------------------------------------------------------------

1. 遇到的问题：

由于整组人员最近忙碌各类省赛，导致进度有所落下。有点赶不上进度，同时由于省赛还没结束等等原因，时间上面的安排还是要再去调整一下。还有就是蜂巢迷宫的搭建对于整体迷宫的设计还有缺陷

-------------------------------------------------------------------------------

1. 解决办法：

组员这周开始分别调整各自自己的时间来写游戏，对于蜂巢迷宫，我们将去借鉴《最强大脑》中的蜂巢迷宫来搭建整体迷宫。。

-------------------------------------------------------------------------------

1. 下周的安排：

我们下周开始搭建蜂巢迷宫，monster的UI等等

分配任务：

刘世源：下一次会议记录，设计游戏的相关细节，如技能变化，怪物的MOD等设计。

吴展鹏：下一次会议记录，设计地图，关卡切换的相关细节。

傅泽宁：继续推进场景设计的相关工作即人物UI。

-------------------------------------------------------------------------------