# 第四游戏开发小组第 次会议记录

记录人： 傅泽宁

组员：刘世源、吴展鹏、傅泽宁

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

1. 上周的总结：

上周已经查找了相关随机地图的算法，开始相关的一些场景设计的初步工作及一些游戏彩蛋等细节的设计。

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

1. 遇到的问题：

虽然找到了一些随机地图生成的算法，但是难度较大，实现可能性低。

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

1. 解决办法：

我们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. 下周的安排：

分配任务：

刘世源：设计游戏的相关细节，如技能变化等设计。

吴展鹏：下一次会议记录，设计地图切换，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。

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