# 例会

例会参与人员：全员（包括美术）

例会目的：确定游戏题材以及初步的游戏流程构想，与美工会面，讨论需求、难点、工作量，二是确定大体策划。

例会内容：

1. 策划方面决定了按照鲲身体的部位来设计不同的关卡。
2. 美工方面表示，美术的风格等不是问题，但是工作量的多少问题比较大。
3. 开发组表示会尽力完成需求。