# 周报

一、这周的情况总结

这一周的任务主要是制定项目计划以及游戏的策划。

完成工作情况：

项目计划方面：

1. 项目计划给出了完整的项目计划书、项目计划project文档，有相应的甘特图，后续可能需要完善。

游戏策划方面：

1. 游戏策划决定了游戏的类型，给出了游戏的大体设计方向，下面需要准备加强细节方面的设计。

其他：

这周四，会见了团队邀请的三位美术人员，美术人员经验较为丰富。

评审情况：

这周六，进行了项目计划和游戏策划评审。

今天下午指导老师的话：

1. 美术工作量大，脚本挂在人物身上，可能操作都大概相似，但是场景变化较多。

2. 对场景设计要求较高，才能增加可玩性。

3. 先把第一个场景做好。

4. 攀爬系统的手感比较难做，3A大作的手感很难做出来，推荐像马里奥这种的攀爬。

5. Unity3D的模块划分工作主要还是按一个个场景划分。

总之，先做个简单的场景验证自己的想法是否可行最重要。

二、下周的工作安排

下星期的主要任务是，游戏场景的设计，美工设计，以及游戏策划方面较为详细的总体设计。

另外，开发设计也需要开始进行。