总结文档

我们是数字媒体实训第八组“开局一条鲲”。

在这次实训以及网易Minigame大赛中我们所制作的是一款冒险类的3D过关游戏。包含了4个不同的场景以及许多的机关设计。

在人物模型以及UI设计方面，我们有3位美工同学的参与来帮助我们完成，所以在人物模型的制作以及人物动作的完成方面还算是马马虎虎。

在游戏的设计方面，游戏题材以及游戏的大体框架和核心玩法等都是由组内人员的多次讨论决定，所以在项目开发过程中每个人都是积极面对。

在开发过程中，我们主要分为了策划组，美术组以及开发组。策划组是由3人组成，主要负责关卡的设计、部分模型的构建、初步地形搭建、需求制定、文档管理等工作，开发组主要负责对需求的实现以及场景的最终搭建。

在开发过程初期，主要出现了以下几种问题：一是组内出现了需求无法完全实现，需求与实际不符等开发人员和策划之间的冲突，导致了组内初期工作效率不够高效，频繁修改代码设计以及需求设计等问题，阻碍了项目进度。其中最为主要的原因就是开发人员和策划人员之间的沟通交流不够，策划人员没有清楚表达需求设计，开发人员没有清楚了解需求设计导致了一些列问题的发生。第二个问题是出现了对于版本管理的松懈，许多时候都没能实时跟新项目工程，也导致了组内交流的问题以及策划组无法及时跟进项目。第三个问题是总体经验的不足，开发人员初期在开发和学习同时进行，很多时候虽然满足了需求却也会留下许多问题，美术资源的跟进也较为缓慢，导致许多时候开发人员和策划人员无法提高效率。