日期：6月13日至6月18日

经过第一次的项目评审之后，发现了游戏策划中许多不足之处。这周开始主要对游戏策划进行修改和完善。根据游戏角色的不同添加了三种状态机，包括主角状态机、敌对NPC状态机以及普通NPC状态机，和代码人员商量并确定了游戏角色的状态变化。细化了战斗系统的设定：包括主角所持三种武器，以及每种武器的属性（攻击速度和攻击力）；敌对NPC的种类，以及每种敌对NPC的属性（血量、攻击力以及移动速度）。完成了主界面的GUI设计，同时根据游戏中的物品设定、人物设定等，确定了其余界面所必须的GUI控件。根据策划，确定了所有的建模任务，完成了一个基本的人物prototype，但是这周建模速度感觉有点偏慢。花费了许多时间寻找可靠的人物建模资源，希望通过一定改动可以直接用在游戏中。这周开始加班赶工，希望尽快做出模型后供代码人员使用。