会议记录

**第1次会议记录**

日期：2.15

时间：晚上 22:40

参加者：王烨琦 李佳木 卢俊熹 张皓程

主题：确定《弹丸论破》同人游戏项目世界观和角色

主要内容：

1. 确定游戏中12个主要角色和称号，包括超高校级的侦探，幸运，拳击手，元首，昆虫学家，厨师，贵公子，？？？（才能被隐藏），美食家，心理学家，程序员和coser。
2. 确定游戏主题世界观由两部分组成，表层是《弹丸论破》的平行世界，玩家将以超高校级的侦探的身份陷入和同学“自相残杀”的致命风波中。深层世界观为此《弹丸论破》世界实际是另一高维宇宙的游戏投影，本质上一款地外生物试图控制全人类而设计研发的一款“超自由度”游戏。玩家所扮演的角色实际是一种“木马”程序从内部破坏游戏世界，拯救全人类。
3. 确定游戏结构为序章——4个案件章节——终章总计6个章节，以及序章，第二案和第三案的基本内容。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 拟办事项 | 所有者 | 截止时间 |
| 世界观细节完善 | 王烨琦 | 2.20 |
| 第一案剧情设计 | 王烨琦 | 2.20 |
| 第二案剧情修改和完善 | 张皓程 | 2.23 |
| 第三案剧情修改和完善 | 李佳木 | 2.23 |
| 第四案剧情修改和完善 | 卢俊熹 | 2.23 |
| 角色特征设计和立绘制作 | 王烨琦、张皓程、李佳木、卢俊熹 | 2.23 |

**第2次会议记录**

日期：2.21

时间：晚上 19:30

参加者：王烨琦 李佳木 卢俊熹 张皓程

主题：《弹丸论破》同人游戏 第二版世界观

主要内容：

1. 初步确定第二版世界观设定。修改主角为“超高校级的幸运”，冰室雪斗，作为某种宇宙意志化身的存在，巧合购买到曾被“幻梦集团”特级工程师（名字未确定）故意研发植入病毒程序（零式）的#11037游戏舱，并且在游戏过程中得知人类爆发“种族危机”，决心拯救世界。并且舍弃主角和角色“？？？”冰室弥砂子的兄妹关系；确定弥砂子身份背景——前“幻梦集团”首席开发人员，在目睹“种族危机”之后，选择用超级账号权限寻找零式拯救世界。
2. 补充相关细节，“幻梦集团”实际是外星文明用以观测人类而扶持的傀儡集团，通过研发的游戏《超维论破》收集和观测人类性感，并且借机注入可以控制人类的阿尔法试剂。
3. 初步确定游戏时间线上2周目设定，1周目为弥砂子失败结局，2周目帮助主角；失败原因未明确。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 拟办事项 | 所有者 | 截止日期 |
| RPG Maker MV基础操作学习 | 全体成员 | 2.27 |
| 立绘参考和设计 | 全体成员 | 2.27 |
| 原作实况章节参考 | 全体成员 | 2.27 |

第3次会议记录

日期：2.27

时间：晚上 7:00-8:00

参加者：王烨琦 李佳木 卢俊熹 张皓程

Summary: 总结第一个里程碑的成果。

具体计划第二个里程碑中，第一周任务（序章的实现）

具体制作序章内容的分工。

Details:

1.地图设计（5天）：

（0）地图

（1）校园

（2）教学楼各个楼层（四到五个楼层）

（3）食堂与礼堂等教学楼外的内容

（4）具体的教室、会议室（校长室）（学籍裁判发生处）、宿舍（单人房）以及其他案件发生处

具体序章中要做：（1）地图（2）教学楼一层（3）具体多个教室（4）大礼堂（众人第一次集合处）（5）宿舍（6）走廊（7）主角最初所在的一个教室

2.角色的性格和对话的统一（重要）

3.设计具体的角色对话和剧情（序章）（2天）

4.bgm和各种音效设计（并行）：

（1）各个场景总背景音乐

（2）奶利亚出场音乐

（3）处刑音乐（出场音乐额变奏）

（4）日常音乐（日间，夜间）

（5）发现案件的bgm

（6）各种音效（走路，奔跑，开关门，交互，发现线索，找到隐藏物品…）

5.用户（玩家）ui设计（交互、背包等）

6.物品设计（在序章中出现的物品）：

（1）奶利亚硬币

（2）…

7.任务分工

（1）角色序章最初对话：个人负责自己设计的角色（要符合角色性格）。

（2）地图：王烨琦＋李佳木

（3）音效：卢俊熹＋张皓程

8.内容的整合与具体实现（会议待定）