

## 冯汝萧

- 讲解机制框架

## 吴林辑

- 三视图草图
- 周一周二美术组 沟通并反馈结果
- 人物需求：人物特征参考 性格 三维体型特征
- CG需求：参考图做参考，构图想法
- 美术组：细化佐仓人设。
- 下周20号左右有事情

## 苏钊

- 故事典故的撰写
- 在共享文档创建 TODO List,以及优先级排序。
- 5月15日需要demo。
  - 沈捷翔：如果这样的话，按两个月算，需要一个月的时间来做demo。
  - 一个月时间里要迭代3次。所以每周都要完成一轮迭代，时间非常紧，所以要选最重要和关键的部分去排风险排除计划，同时严格考虑时间。

## 沈捷翔

- 针对新的设计需求 识别风险点
- 风险消除的排期是什么样的？或者还有哪些认为风险点不明确（比如制作周期），或者需要新增的需要程序反馈？

## 安理

- 纸上原型设计好不好玩的风险，先低成本排除一下。
- 测试用例的内容训练
- 下周出具体的Todo List
  - 沈捷翔：程序这边需要根据风险的重要和紧急程度来出 TodoList
- 例如 格子颜色设计 放在哪？
  - 沈捷翔：2号文档，因为这属于 构成规则（游戏底层逻辑）且有较强的沟通必要性。

## 陈汉锴

- 下周20号左右有事情