

4月21号：

安理：

- 本周主题是 各个环节 **需要什么资源** 来支持工作进行。与安理私聊 以方便其做统计。
- 期待 曹爽 **就AVG部分** 需要什么资源 汇总一下。
- 期待 沈捷翔 **就RTT部分** 需要什么资源 汇总一下。
- **6月前期**期待排除各种“风险”，理想情况下在6月之后关于项目的一切不应当出现任何未排除的风险项，然后在剩下的时间里着手平推任务，直至项目完成。
- **下周筹备**：准备一段小故事（类似吴林辑的文章）并制作原型，目的在于识别并尝试削弱这样的“风险”：什么样的系统可以 让设计的各种趣味得以体现和传达？以及设计是否精心以让乐趣可以充分的传达给玩家？

苏钊：

- 重新思考并尝试往**更轻量**的方向修改。
- RTT部分 用于填充故事的战斗部分，期待**紧迫感和大面积杀怪的爽感**。
- 本周会给一篇短篇片段**用于迭代和验证原型**（类似吴林辑的文章），关于互动叙事的，期待大家的反馈。

吴林辑：

- 生病休息

魏佳：

- 生病休息

陈汉锴：

- 绘制进度目前在**细化过程中**。
- 形象会出几个版本来选择。

杜可心：

- 安理 期待 一同寻找一些**作战部分 清晰、可辨别的设计** 的参考。

曹爽：

- 在搬家
- 工作内容：

- **角色的图像显示**功能部分基本系统完成，后续可方便的加入功能
- 已经实现一系列**关键事件** 包括 角色进入、离开、表情变换、多个角色出现时位置的调整（暂无动画）
- 尽可能适配多种**显示器分辨率**的匹配
- 后续一周内将会将这套系统并入对话流程中。

冯汝萧：

- 展示了一些 RTT 和 战旗 游戏，期待找到参考对象。
- 就如何让游戏有趣，以及有哪些**趣味性**，展开了讨论。在没有接到明确的趣味性设计要求的情况下，只能通过叠内容让游戏有趣，期待有一小段故事可以让设计展开。

沈捷翔：

- 本周就编辑游戏程序设计需要哪些**关键参数** 进行了文献查阅和思考，得出了一些结论。完成70%，下周二将继续进行这方面的工作。
- 为了方便大家理解工作内容：在会上举例描述了关于修改游戏的关键要素之一，游戏的**控制论**：
 - **负反馈**系统具有稳定作用,会将系统带入固定的稳定状态。
 - **正反馈**系统具有累积作用,会使系统失稳。
 - 例如,在空调系统中,传感器和比较器在温度计里,当温度过高时,它会启动空调的执行器来制冷房间。
- 周四前消化内容，并尝试应用于审视我们游戏的程序设计，如果顺利的话周末可以和策划组就 迭代所需的 关键参数 展开讨论。