2014-3-15

参与人：戴怡雯， 章依依， 卢娴， 梁帅龙，

记录人：卢娴

几个思路：

在技术上创新或者在内容上创新；

不在形式上创新， 在立意上创新， 例如可以将游戏的背景设在浙大

比如做一个以浙大为背景的塔防游戏。

立方体

设置立方体体块会升降，通过旋转立方体让小人前进

可以控制小人或者控制立方体的升降

做一个小人去接天上掉下来的东西。

设立不同的场景， 掉落的东西有不同的属性

可以设置一些道具，捡到某个道具能够到天上去摘东西等等。

一个小人踩在一个球上前进， 通过修改球的大小、材质来控制小人的行动，场景可以更改到空中或者水上或者陆地，综合运用重力、浮力因素以此选择不同的小球。行动中设置一些障碍和干扰，考验应变能力。

最终确定的方案：

故事背景：主角收到五条短信，通知他在不同的快递点取快递，“请务必在18:00之前来取过期不候！”可以用俏皮的快递员风格！于是主角要在一定时间内到达五个快递点集齐五分快递！时间耗尽既算游戏失败（待考虑）。

场景： 紫金港校园。 以颜色明快的偏卡通风格建模（待考虑）。

障碍及道具： 可以设置一些障碍，比如穿梭的自行车流（一大波自行车。。要在两辆自行车之间穿过）或者指引交通的保安会让你暂时停下来。还有奔跑的求是狗等等。 也可以设定遇到行驶的小白可以坐上去加快行进速度等等。

完成任务：集齐五份快递可以完成任务（或者要求再回到教室签到？） 可以增设更高难度的关卡，以其他校区作为场景（后续再考虑）。

本周个人任务： 每人回去系统地想一下整个游戏的思路，可以多想一些有趣的细节。

下次会议时间： 暂定下周四晚案例课后。