**[会议时间]** 2014.3.20

**[与会人员]** 王苑仙、戴怡雯、卢娴、梁帅龙、李佩珊（章依依缺席）

**[会议记录整理]** 梁帅龙

**[会议主题]** “疯狂的快递”创意点细化、具体化；游戏结构和游戏目标确定；游戏场景风格确定。

**[要点摘要]**

**1、创意点整理**：

**区域一**：东区、图书馆、农生环

风格：艰难

创意：学霸学习（加时）、自行车流（躲避）、被骑车棒子撞倒（加时）；积水（减慢速度）。

**区域二**：医学院、南华园

风格：神秘

创意：时空穿梭（瞬间转移至另一场景）、小巨蛋（飞来的碎尸，被吓到加时）

**区域三**：西区、启真湖、情人坡

风格：郁闷

创意：前男友（角落哭泣30s）、大鹅（咬人的，障碍）

**区域四**：小剧场、月牙楼、食堂、文广

风格：热闹

创意：被发传单（加时）、帐篷密集（障碍躲避）、领黑白剧社票的长队（躲避）、滑板（加快行进速度）

**区域五**：宿舍、操场、堕落街、校医院

风格：逗比

创意：外卖电瓶车（躲避）、打篮球的帅哥（花痴5s）、遇见求是狗（骑上去加快行进速度、调戏则被咬，罚时5s）

**全局创意**：

路障（无盖窨井、乱停车辆）

自行车道具（加快行进速度，上坡则失去此物品）

小白（加快行进速度）

搭讪的帅哥/美女（加时）

天气（阴雨、闪电、下雪）

**2. 角色设计**

学霸 （遇到自习室走不动）– 学渣（遇到自习室行进速度加快）

花痴（遇到帅哥走不动） – 吃货（遇到食堂走不动）

男神/女神（被搭讪几率加大，加时） – 屌丝（在情人坡哭泣时间长一点）

土豪（遇到银行要取钱、加时） – 逗比（就是逗比，加时！）

**3. 分工负责**

**首席**码农：梁帅龙 **高级**码农：王苑仙

**首席**美工：卢娴 **高级**美工：戴怡雯

**首席**文案：章依依 **高级**文案：李佩珊

注：此分工安排只为划分责任，具体工作共同完成。

**4. 任务安排**

**所有人**：学习Unity3D基本操作（学习效果以能熟练玩起2个以上demo为准）学习C#/javascript，要求下次会议之前写出C#/javascript的helloworld。

**码农**：除了helloworld，另外C#/javascript编写小程序，要求代码长度至少40行。

**美工**：在纸上练习草图，绘制出草图（电子也行）。最好下次可以展示给大家看。

**文案**：根据《计算机游戏程序设计（第2版）》（耿卫东）书后附录的要求，着手起草文案。要求下次会议之前有个**框架结构**。

**下次会议**

**时间：下周五（3.28）晚9点**

**地点待定**

**主题：交流完成情况**

**任务deadline：下下周四（4.3）晚9点**