|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 会议名称 | 关于本周及下一阶段游戏制作的会议 | | |
| 时间 | 2017.3.24 | 地址 | 浙江大学城市学院求真楼1-301 |
| 主持人 | 郑丁公 | 记录人 | 谢正树 |
| 参加人员 | 郑丁公 谢正树 嵇德宏 | | |
| 缺席人员及原因 |  | | |
| 会议内容 | | | |
| 讨论议题：1.关于本周任务的分工的讨论  2.关于游戏项目管理的具体计划    郑丁公：关于本周的作业，杨老师布置的作业是完善各小组的项目计划书并准备一个PPT，所以我来完善项目计划书，嵇德宏和谢正树你们把PPT做好，可以么？  谢正树： 没问题，就按照老师上课的要求就可以了吧。  嵇德宏：嗯，还要再加上我们看过《游戏概论》之后的看法。  郑丁公：当然这次讨论的重点并不是这个，我想和你们讨论一下我们制作的游戏接下来的具体计划，我在之前的讨论中也和你们讲过了，我们制作的游戏的亮点是剧情，我想把这个当作卖点，所以文案我已经写好了，等等我把它放到讨论组中去，希望你们可以看看，可以的话把自己的想法告诉我，我在改一改。这方面的工作我的原定估计是在3月底完成。好接下来我来分配一下下一阶段组员的工作吧，首先由于我们只有3个人，我所指定的任务并不是说让一个人做而是主要的负责人。好地图的绘制就由嵇德宏来负责，事件发生由谢正树负责，我来负责脚本的编写。至于美工，三个人分摊吧。  嵇德宏：可以。那样的话得在空闲的时间去网上找合适的图呢。  郑丁公：这也是没办法的事，分工到此为止。那你们想在游戏中添加什么实用的功能呢，比如说添加地图，所碰到的怪物的信息，掉落的物品信息？  谢正树：这些应该都要有吧，之前你不是说这属于策略冒险游戏么？功能再加上完成每一个任务的提示怎么样，不需要给太多一点点就足够了，例如破碎的图片、简短的文字、与之有关的地名或事迹之类的。  嵇德宏：之前郑丁公不是说想要增加CG图么，添加CG图的收集功能，方便回味。可以的话我想把游戏的BGM 也整合，可以集中欣赏。  郑丁公：这些可以有，嗯回去我一点一点去弄。然后我们虽然把剧情当作重点但是战斗也不能少，你们想把战斗做成什么模式是及时性还是回合制，还是那种战棋类性的。  谢正树：我认为回合制就可以了，把重心放在剧情的完善可能会更好吧，并且我也玩过许多的RPG游戏，回合制的战斗类型有很多的，并不会太枯燥。到时候想想技能描述和效果，我觉得更能丰富游戏性。  郑丁公：那就回合制了，我主要是在即时性和回合制之间犹豫不决，想听听你们的意见。至于地图和事件我们就下次再讨论吧。最后进度时间的估计。4月之前把文案全部完成并修改好，然后到4月17号完成全部的地图，并且图片素材和BGM的搜索也开始，这一方面并不用过于心急，先把第一章出现的人物以及可能用到的BGM找到。每个人都必须去找，找重复的我们在通过讨论决定人物。这一阶段还有什么提议的？  嵇德宏：这一阶段只需要准备第一章的内容么？就是地图制作。  郑丁公：不，是所有的地图，这样以后的阶段可以更为高效的完成，而且地图的制作也十分的简单。第二阶段是脚本的实现，动画的制作，剧情的添加。这一阶段预计花费1个月，并且我们的讨论可能会十分频繁，到时候我会一点一点的细分工作。最后就是大致的检测了。制作的进度按照章节推进，每完成一章进行一次检测，当然在制作过程中的BUG检测也不能忘记。可能时间安排讲起来你们没有一种实感，今晚回去我会绘制一个甘特图，让你们有一个了解。对了git你们都会用了吧，不会的话要赶紧去学。  谢正树：嗯，先这样吧，这中间一定有问题在等着我们，不过我认为按照这样的工作进度会不会完不成你所写的全部的原案，如果真的没有时间怎么办？  嵇德宏：我也有这种预感，总不能写未完待续吧，卖点是剧情的话剧情不完成不就适得其反了么？  郑丁公：我们的完成进度按照章节进度的推进，章节完成的时间段等回去我们真正定好原案再讨论吧。  会议人员最终经过讨论与协商：本周分工的安排明确；游戏具体制作计划完成  散会  主持人：郑丁公  记录人：谢正树  2017年3月24日 | | | |