工作总结

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 周数 | 团队事项 | 策划人员 | 美术人员 | 开发人员 |
| 第五周 | 线上会议：  确定了团队的分工 |  |  |  |
| 第六周 | 线下会议：  组员提前收集一些有趣的游戏，讨论最新前沿的游戏玩法，最终确定了做一个基础玩法的塔防游戏，并初步确定了“学生”“食堂”这样的元素。根据老师给出了几个创新点，我们决定加入中大的生活元素。 |  |  | 搭建开发平台 |
| 第七周 | 在课堂上展示了基础游戏设计。 | 完成《游戏策划version0》，内容包括游戏背景，基础元素节能技能和数据设定，玩法流程和同类游戏对比。 | 做展示PPT | 完成文档《中大塔防技术颤栈》  学习相关技术 |
| 第八周 | 三方人员从不同角度不断谈论完善游戏设计。 |  |  |  |
| 第九周 |  |  | 完成游戏LOGO |  |
| 第十周 |  |  |  |  |
| 第十一周 | 线下会议：  讨论游戏原型和游戏所需的素材  在课堂上展示了游戏原型 |  |  | 做出游戏原型 |
| 第十二周 |  | 更新了《游戏策划version1》 |  |  |
| 第十三周 |  |  | 制作游戏素材 |  |
| 第十四周 |  | 更新了《游戏策划version2》 | 制作游戏素材 |  |
| 第十五周 |  | 完成《游戏策划文档》 |  |  |

工作计划

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 周数 | 团队事项 | 策划人员 | 美术人员 | 开发人员 |
| 第十六周-  第十八周 |  |  | 完成大部分素材绘制 | 完成部分子系统 |
| 第十九周 |  |  |  | 完成各个子系统  初步完成整个游戏 |
| 第二十周 | 测试阶段 | 跟进测试 |  | 进行游戏测试 |