每个活动开始做时，根据下面内容，一步步确定是否做和需要做

**活动开始做前：**

☐体验游戏内容

☐做相关竞品内容的调研

☐找开发人员/玩家进行简单访谈（非必须）

**活动设计迭代阶段：**

☐找IP组明确活动氛围及基础包装-剧情梗概、场景需求（活动主场景、战斗场景x2、副本场景x2）√

☐确定活动时间（海外 海强）、投放角色（立绘——若依）、角色投放方式√

☐初版核心UE图（活动模板类不需要出UE图）√

☐确定动效需求、UI需求√

☐整理好文案需求，统一找IP组要-文本需求、音乐需求√

☐总结上述内容、完成初版各部门需求整合文档

☐将各部门需求整合文档发给上级领导审核、无误后可开始宣讲会

**活动定稿文档阶段：**

☐ 文档完整

☐ 数值表设计

☐ Translate等通用配置完成

☐ UE图结构完整

☐ 动效需求确定

☐ 场景需求确定

☐ IP包装确定

☐ 音效需求确定

☐ 打点需求确定（不必须）

**活动宣讲阶段：**

☐ 提前一天拉群发文档

☐ 确定所有人均已阅读文档

☐ 确定所有人均已安排开发人员

☐ 推进当天

☐ 确定所有执行人员来听推介会

☐ 推进会一般不超过1个小时

☐ 会上问题记录会后讨论

☐ 确定各部门档期开发时间-优先确定具体工作日，再确认开始日期

**活动开发阶段：**

☐ 开发时间及时跟进

☐ 开发有问题反应

☐ 文档及时更新

☐ 遇到影响开发周期的比较大的问题及时和上级反应

**活动验收阶段：**

☐ 实现效果与效果图一致

☐ 动效

☐ 临界情况是否完整

☐ 数值

☐ 音效

☐ 优化方案（根据版本情况看是否当前版本优化）

**线上验收阶段：**

☐ 自己体验

☐ 收集体验，玩家反馈

☐ 设计优化方案

**其他注意事项：**

☐文档阶段，若有特殊的场景需求，需要拉上IP组和场景组一起讨论

☐宣讲会完成、开发阶段，需要拉上内容组、IP组讨论关卡设计