|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **08.09-08.13 汇报** | | 魔法学徒：徐宇斌  职业：系统策划 |
| 魔法分部 | OR项目组 | 汇报日期：2021/08/13 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 动物王国活动本推进 2. 侦探本自测+提测 3. 探索本交互优化方案改进 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 探索本交互优化跟进+提测 2. 动物王国活动本跟进 3. 活动本相关优化提需求与迭代方案 | |
| 游戏评论（可空） | 这周的工作重心全在侦探对决活动本的跟进与自测上。上次花火有一川带着，许多问题都是他发现跟我说，建议我怎么改，然后我去执行。这次就得自己把关，去检验每一处资源，每一项功能。之前已经把流程步骤写清楚了，接下来一星期要弄清楚每个步骤为什么这么做，弄清楚之后再着手打算怎么做优化和变化。一川是我的引路人，他教的东西我必须得先弄明白再改，不能乱动别人的心血。  这周看的游戏分析视频中关于《死亡搁浅》的分析引起了我的注意，目前还没体验过游戏本身，印象就是“送快递模拟器”。视频介绍了小岛秀夫怎样特立独行地实现游戏叙事的电影化理念，游戏的送快递玩法、甚至战斗都是基于剧情来设计的。这些说法需要自己实际体验游戏去检验，但如果为真，一方面，小岛的执著令人钦佩，但是另一方面，无视游戏叙事的本身特性、一味追求电影叙事，个人并不认同。还是更推崇像《艾迪芬奇的记忆》那样利用互动性把游戏叙事的特点发挥出来，希望未来自己也能学以致用。  这周从博番的分享会学到了沟通法，启发是给他人做选择题比直接给问题要好；从伟雯的UE图课学习了简约理念，需要进一步理解和运用。仍有收获，就很值得。 | |
| 技能点申请（可空） |  | |
| 游戏难度 | 我要打十个  我们的爱情到这刚刚好  重度，玩得累 | |

