|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **08.30-09.03 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：2021/09/03 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 动物王国活动本自测+提测 2. 诸神黄昏活动本推进+跟进 3. 探索本交互优化跟进+提测 4. 动物本4项优化提测 5. 繁星织梦UI优化提测 6. 道具文本描述优化跟进 7. 重复UR卷轴转化为道具优化跟进 8. 看板娘触及反馈问题收集整理 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 诸神黄昏活动本测试数值配置+跟进 2. 圣诞本小游戏写Xmind+迭代 3. 关卡详情界面优化出方案+提需求 4. 重复UR卷轴转化为道具优化跟进 | |
| 游戏评论（可空） | 1.这周配置的活完结得很顺利，活动本的流程和配置基本熟悉了，报错也知道是哪里出问题，基本达成8月初定的目标。 2.问题在于怎么做新的东西。一个是活动本小游戏，想为圣诞本加点更有趣的东西，但是对体量没有概念，然后也没有想清楚设计思路。跟悦姐、超哥、一川迭代时，方案都被否掉了。有些失落，但这是好事情，暴露问题才有解决问题的可能，如果可以，还是希望为圣诞做一个可落地的、好玩的小游戏。但是如果还是不能通过方案，那就吸收前辈们的意见，做一个能落地的就行。跟悦姐和超哥迭代说的很多东西都有助于我理清思路，受益良多。  3.海强布置的游戏体验任务，目前已有眉目，这周末顺带把类似的放置挂机游戏也体验了一下，下周还可以比较一下区别以及产生区别的原因。文本细读的能力不能丢，可以顺带用到游戏分析上来。  4.下周的工作量缓下来了，利用好时间学点新东西，求稳地提升。阿图说可以学关卡，海强说得练配置，两方面我都想学，但是还是让海强帮我定个先后吧，不能急于求成。  5.9月自己的职业技能目标是提升UE设计能力，书看了两本了，游戏也体验了一部。先做分析，再做总结，然后实操验证。过程中也要把Axure用熟练。 6.加油，加油，不能懈怠呀！ | |
| 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 | |

