|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **10.08-10.09 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：2021/10/09 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 圣诞本——配置+跟进 2. 主线22章试做5关——调配置、迭代 3. 关卡详情面板优化——跟进 4. CG图加入相册回忆——跟进 5. 梦境远征规则修改优化——跟进 6. 重复UR装备转换为信物——跟进 7. SP丽姬娅卡池——配置 8. 切换环境BUG——提需求 9. 小怪上阵顺序BUG——提需求 10. 学习日本配置——学习+实操 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 圣诞本——自测 2. 古典戏剧活动本——需求整合+推进 3. 日本1028版本配置——配置+跟进 4. 关卡详情面板优化——跟进 | |
| 游戏评论（可空） | 1. 这周工作量有点多，事项杂，方面广，在活动本、优化、关卡、海外配置间来回转换，按之前一川教的，涉及别人的活先做，白天就先把优化向的做了，晚上加会儿班才有时间调关卡，没时间写小活动策划案。下周重心就在活动本和日本配置了，关卡有空再调整，应该活没这周多吧…… 2. 日本的配置听凯文说了一遍后，感觉不难理解，但是麻烦，需要注意的点多，想不出错得细心点。在整理时发现工具和trans表里都有几个漏洞，熟悉配置后一定把这些漏洞给补上，不能让它在我手上还留着。凯文给了一些原表之后，我在想活动本是不是也能做个原表进行配置的优化，用的都是Vlookup公式，应该不难做，这个也安排上。 3. 自己做关卡碰到的问题是做出来的效果和预期体验不符，和悦姐迭代后，发现自己的设计出发点就不对，然后弄明白了主线、活动本、卜梦馆各种不同玩法的关卡的设计空间与出发点该是什么。悦姐布置作业关卡意义是什么，我从自己玩不同游戏的实际感受出发，觉得关卡和剧情都是对游戏内容的补充，剧情弱，关卡就得玩花活，剧情强，关卡就提供一个让角色打怪升级的渠道就好了。 4. 浙鹏走前跟我聊，夸了我一遍，然后跟我说，海强是个好领导，跟着他好好干，这次凯文也是先夸两句然后说，跟着海强好好学。目前来说，我都很努力去做好手头的活，尝试解决碰到的问题，去学习新的知识面，工资对我来说当然也很重要，但是我知道我做这些不是给别人看的，更不是让大家跟我卷起来的，我是觉得自己之前本科和读研都没有接触过游戏制作，相当于起步已经比别人晚了。一川、焕新年龄都比我小，但是设计才能都比我突出，感受到压力和动力。大家认可我，我很开心，但是我清楚自己还什么都不会。海强是个好领导，性格好，经验足，还有耐心一点点指导，所以没别的可想的，跟着学跟着练就对了。 5. 自己定的目标是一年后要比带我时的一川强，继续追赶！ | |
| 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 | |

