|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **11.01-11.05 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：2021/11/05 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 日本1111版本-配置+提测 2. 古典戏剧活动本-跟进 3. 日本配置流程-整理文档 4. 关卡详情优化-跟进 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 古典戏剧活动本-配测试数值 2. 日本1111版本-改BUG 3. 2月活动新模板-出方案 4. 各项小优化-跟进 | |
| 游戏评论（可空） | 1. 整理完日本配置流程了，清清楚楚记录下来很舒服，虽然对自己来说有用的也只有Checklist了，但是还是有助于日后提升效率，也有利于后来者快速上手少犯错。这次配置把这些表的跳转逻辑看明白了，跟海强聊过后，感觉之后配置要考虑表结构的合理性。关卡详情优化的表结构，兰恒给提了修改意见，改完更清晰合理了，感觉后面定完表结构，可以先找前端商量。 2. 2月活动的剧情看了感觉不是滋味，和诸神黄昏一样都是名字气势特别大，但是故事讲得特别小，收缩在一个角色的家庭情感上，传递父母爱子女的价值观。跟智宇提了，智宇说投放角色和咱们游戏剧情的表现形式限制了剧情的场面，做一个西格这样的大场面活动本，要再做好多本处理西格的后续问题。下次玩其他游戏时多留一个心，看看也没有招能够以小见大。 3. 和芳敏、刘括聊完后，一直在想创新，活动本新模板、新玩法。我认为角色的代入感和空间的具象化很重要。现在玩梦境还没有真正扮演维纳斯队长的感觉；缺少故事发生的实际地图，在打游戏时根本不知道是哪里发生了什么事。想在活动本把花海市的地图做出来，战斗发生在哪，哪个地点亮，点击地点就切换到具体某处的场景，一个地点固定了普通、崩坏两张图，有什么改动最多在原图上修改，也会节省成本。这次先把方案写了再跟大家提，然后根据意见改。 | |
| 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 | |

