|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **11.22-11.26 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：2021/11/26 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 古典戏剧活动本-自测+提测 2. 映像系统-跟进 3. PVE新玩法设计-出Xmind 4. UR装备升80级材料来源显示优化-提测 5. 看板娘分类选项优化-提需求 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 日本1208版本-配置+提测 2. PVE新玩法设计-迭代 3. 回家的路活动本-推进 4. 映像系统-跟进 5. 其他优化继续跟进 | |
| 游戏评论（可空） | 1. 这周做了个配置的checklist，罗列了之前碰到的问题，这次配完核对一下，有新问题就补充。学活动排期表做了个手头工作事项时间表，看各个时间节点，效果不好，是白费工夫了。 2. 之前就想过怎么做个新鲜的玩法，边玩边想，觉得王权这个可以改，海强问有没有新玩法的思路时，就提出来了。然后把验证养成往里套，跟朝阳讨论玩法时长、玩法体验到大半夜。然后，偏离设计目的了，纯粹自嗨，哈哈哈。不行，从设计目的出发再来一版。有朝阳帮忙真好啊，可以一起找问题想解决方案。他有个SLG的想法，我觉得和现在游戏风格差得有点大，但是想完自己的方案可以帮他一起想，讨论时说不定就有好点子了。 3. 周末和焕新、一川、韵光约着吃饭看话剧，焕新说了一些自己的游戏理解，又教了很多方法，最实用的是多看别人个人目录里的东西。大家也提醒我，要早点选好主要发展的路线。还是想主要做系统，能设计让玩家沉迷其中的玩法，让游戏多一些艺术化的表达是入职的初心；但是，想着做一个了解整个流程的系统，各个工种的技能不说精通，起码入个门，了解游戏是怎么实现的。 4. 下周活不少，安排好时间，一项一项来。只想做好游戏。 | |
| 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 | |

