|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **12.06-12.10 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：2021/12/10 |
| 周成就达成 | 完成：   1. PVE新玩法设计 2. 映像系统跟进 3. 回家的路活动本跟进 4. 看板娘分类优化跟进 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 日本1223版本配置 2. PVE新玩法策划案 3. 映像系统自测 4. 回家的路活动本跟进 | |
| 游戏评论（可空） | 1. 这周的工作感想是“诶，宇斌你剪头发了”，哈哈，生活上发生了点曲折，影响了几天的工作状态，不过结果很好，两个人一起细化了生活上的计划，周末收拾了屋子，置办了点小家具，想到下班后可以回到家泡泡脚，在沙发上看会儿小说，就很开心。想必生活上的顺心会让工作上更如意。 2. 跟了一遍映像系统，获得不少经验和教训。首先是接手别人的活时要把策划案和已完成的进度都弄清楚，把案子当自己的来处理，不能其他部门问的时候还要回去翻文档；第二是，制作时缺少或多余的功能要想有没有必要加或删，玩家在这里会做什么；第三是，跟其他部门对接时，需求要讲到双方都清楚，有改动要改进案子里，更新给相关人员；第四是，在设计界面时，如果感觉不对，不应该想着等出完UI看看、等加上特效看看，哪步不对立马调，调完再继续，等全部做完再优化太拖进度了；第五是，跟中台部门对接时，要坚持自己的需求和原则，如果对方的拒绝给不出正面的理由，就不能听别人的。受益良多，但是效果不满意，设想优化画面，希望能做好。 3. 出完2月活动新界面，收到不少反馈问题，兜兜转转又回到UE设计上了，伟雯和超哥都说UE基本功不扎实。自己设计时找到想要的画面，然后考虑保留元素和布局美观，但是没考虑到功能结构和视觉动线。超哥说后面给补补课，伟雯教了Axure练习方法，练起来。这周看了SNK的几个小游戏策划案，弹幕游戏那个案子的设计目的是配合活动关卡出新内容，剧情关后跟着一个小游戏关，觉得这个想法很不错，要抄过来试试。系统的表达基础就是策划案和UE图，12月先把其他想法放下，看着别人个人文档里的练策划案，看着梦境的界面练Axure。 4. PVE新玩法设计过程中发现的问题是，没有明确理解上级需求，最开始是没有明确验证养成，然后是没有验证养成深度而是验证了养成宽度。后续接到任务，应该有一个“理解需求——整理问题——询问目的、体量、条件限制——围绕目的找参考——从参考中选择、组合——梳理流程——细化规则——写Xmind迭代”这样一套流程。 5. 忙碌几件事下来，收获不少，希望每阶段自己都是在提升的状态。 | |
| 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 | |

