|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **12.13-12.17 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：2021/12/17 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 日本1223版本配置 2. 映像系统跟进 3. 回家的路活动本跟进 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 映像系统跟进 2. 回家的路跟进 | |
| 游戏评论（可空） | 1. UE：照着拼了梦境、悠久之树、终焉誓约的主界面。对比下来，梦境的主界面更有特色，右边重要系统功能区的菱形各个入口跟方形的在观感上就不一样，更立体些；主线入口最大，外一层PVP、PVE、抽卡其次；其他像社团、福利再外一层的最小。分明的大小结构让主界面看着不空也不乱，但是，梦境主界面的问题在于东西太多了，分层比较少，想加新功能，主界面就没有地方摆图标了。悠久之树和终焉誓约的主界面都尽量简单，突出看板娘，但是整体看着比较空。 悠久之树强调限时活动，终焉誓约强调它的爬塔玩法，在主界面上都做了强调。整体来看，展示区都在中偏左的位置，功能区在右侧，不知道是因为视线还是因为操作习惯。左右下角的易操作区域，梦境摆了家园和背包等常用但非重要功能，悠久之树摆了活动banner和任务、背包等玩家日常要点的功能。感觉悠久之树的操作起来会更方便。下周再选几款游戏主界面拼一拼感受一下其他差别。 2. 三国志幻想大陆的角色互动与小游戏的结合做得很好，猜拳、捉迷藏、答题，梦境的跳一跳也很受欢迎。个人体验是在爬塔、推主线等其实是重复性的内容体验后，换种不同的玩法，产生了新鲜感。但小游戏的乐趣就在于与游戏自身内容相异的新鲜感，如果是互动这种每日任务型的每天都要玩，后续体验感觉不会很好。以前玩笑傲江湖mmo的寻宝、答题就把小游戏做成了每日任务，后面不想做还得玩，不太好。 | |
| 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 | |

