|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **12.21-12.24 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：2021/12/24 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 映像系统跟进 2. 回家的路活动本跟进 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 日本0106版本配置 2. 映像系统自测+提测 3. 回家的路活动本跟进+自测 | |
| 游戏评论（可空） | 1. 这两周没有特别急的任务，本来说日本的礼包给董萌配，想了想自己有时间，还是自己配吧。下周跟完映像和回家的路，各写一个总结，反思一下过程中的问题。 2. 这周大部分时间在体验《三国志幻想大陆》，一直点点点在提战力，可能不是这个游戏的受众，感受不到战力提升带来的成就感。注意到游戏为满足玩家战力提升成就感做的很多细节，比如升级的时候，数字会一直刷，比单纯跳出最后数值结果观感上会更好。玩了一星期多，理解了海强之前说的，市面上的手游玩法上都大同小异的说法，组队PVE、爬塔、打排行榜，大家都一样。喜忧参半吧，开心的是这么模式化的东西比较好抄，不用太担心自己不知道怎么做，不开心的是大家都这么抄来抄去，钱赚了，玩家耐心消耗了，行业本身没有在进步。 3. 这周又拼了两个主界面，优先级、结构有一定感受了，下周拼伙伴信息展示的界面。 4. 不太适应冬天北方的空气，犯鼻炎了，晚上和中午经常会鼻塞，鼻子堵了脑袋也晕乎乎的。希望下周情况能好点把。 | |
| 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 | |

