11-18

杰哥方法论理解

命运2为什么什么都好，但是就是不好玩呢。

11-15

查询公积金

ｃａｎｃｅｌＭａｓｋ已经优化

11-14

1江湖技能设计修改，

11-13

1和德哥对趣味技能设计

2象哥的技能系统文档（以及按照祥志的进行修改，该技能释放判定的流程）

咨询读研的事

11-10

1整理完仇恨系统功能

2势力趣味技能丰富

11-9

助战技能动作设计，和美术对新职业设定（修改主角职业技能2符合boss使用特性）

宠物势力技能策略设计

11-7

完善副本流程需求

11-2

修改gameaction，

并整理一份新的副本流程需求

配咱们副本逻辑

领取社保卡

１１－１

自动战斗逻辑，和技能释放逻辑整理

（人物可以精细化选择目标，而ｎｐｃ只能通过ａｉ控制）

怪物ＡＩ与阵营，仇恨

10-31

和桶哥对接一下这周工作

2新职业技能设计(大招防御机制，技能３变势力技能，技能４联动变化，攻击距离）

10-27

公积金领取

２下午和铮哥对技能方案

转正流程

10-26

整理战斗模块工作（1个半月的排期）

2：数值反推（mt4属性战斗和养成）

10-25

1：职业设计工作（主角，宠物，助战）

4：整理新的技能需求和崔对接（逻辑一周整理一个模块）

3：工作整理（工作排期，数值培训）

６：宠物技能需求整理

10-22

裙楼3层051领取医保存折

十：转正流程批复

5：整理复原新手副本，服务器需要做的功能

10-21

5：配合朱江峰完成工程配置

10-20

3整理职业设定，与美术对接

2018-08-22 14:37:02

已故：

３：核对康熙流程

７：给老黄提事件和功能需求

８：鸽子animation修改，桶动作和特效方向冲突，看不到韦小宝踢桶动作

11：流程bug测试，跟进

8-23

3：各模块单子整理，推进关卡开发进度

4：boss设计

8-31

5撒石灰特效没办法残留

9-3

12：伤害公式开发

9-4

6：低配，中配，高配同屏人数调研

4服务器属性计算存在误差，百万级时误差可以到个位数（修复后精确到小数位了）

8上马飞行方向调整

2老太监说话调节频繁一点，开始时间在撒石灰之后（再撒完石灰后，再次添加对话）

9-5

6：详细画质设置

11：滚木桶的过程中镜头优化恢复到默认参数（改成木桶视角）

8：好玩的副本项目内调研

12：有趣战斗技能调研

9-6

7：天赋表制作，

讨债对话可不可以用冒气泡（已经是气泡）

一个是没有感受到在追逃跑的小太监（不再追赶）

7打讨债小太监和跑去圆盘中，对话会有重叠（不重叠）

3：修复优化副本流程

6：副本开放流程（商定）

9-7

怪物AI

9-16

1庐山规划

9月7号买10月6号武汉到北京返程票

4和小队交换意见

9月15号和王禹约饭

9月21号放假前请项目吃饭

4

8体检  
9月22号前往丰台区8：00-10：30

9月21号退房

9-25

6:新增选角漠逍遥

４：控制buff,相关buff效果优先级

９月２５号中午退房租

9月2７号下午换宿

３：３０关爬塔设计

助战技能设计需求整理

６：老蔡核对技能养成方案（五个技能槽养成属性，每一个等级解锁技能被动效果），和技能装备界面设计