**文化探寻会议纪要（2021-03-04）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **一、基本信息** | | | |
| 会议名称 | 文化探寻 | 召集人 | 兰旗 |
| 会议日期 | 2021-03-04 | 开始时间 | 10:45 |
| 会议地点 | 302 | 持续时间 | 15分钟 |
| 记录人 |  | 审核人 |  |
| **二、会议目标** | | | |
| 对两名公司员工进行文化探寻（此为第二位）：  询问内容主要围绕着艰苦奋斗、律人律己、同理心、保持好奇心四项内容进行提问，询问其收到点赞卡的原因是否与这些品质有关，具体身边什么样的员工才是上面内容的体现，在工作中是否会出现不符合四项内容的情况出现，以此提炼出标准。 | | | |
| **三、参加人员** | | | |
| 发起人：兰旗  访谈人：（西游）刘晓琪  其他成员：吕霞、黄琳、苏坤朋 | | | |
| **四、发放材料** | | | |
|  | | | |
| **五、发言记录** | | | |
| 吕霞：可以说一下你们工作室的一些项目经历吗？  刘晓琪：  其实我们项目还是比较坎坷的，从刚开始是做横版的MMO，做一个市面上比较少的石器的IP，但是做出来测试之后其实效果不太好。因为现在大家时间比较碎片化，会更倾向有放置类的。在之后调研中市面上的竖版MMO其实是比较少的，所以才有了竖版MMO的想法，到如今进三年时间才有一个比较完整的结果。项目在研发的过程中总是会有很多的变化的，我们需要根据市场的方向进行调整。而且做游戏是需要去玩其他游戏的，其他游戏既然上线了，必然会有一些好的方面是可以参考的。即使是你不喜欢的类型的游戏，也要去尝试，找到其中一些优秀的点，看是否可以在自己的游戏中进行学习；或是他们有什么不好的点，看游戏中是否有相应的玩法要做调整。  兰旗：听到您说你们的项目是很坎坷的，那在这个过程中有没有比较艰苦的一段时间。  吕霞：就是那时有没有加班到特别晚的时候  刘晓琪：其实我们经历过几次测试，在测试的日子都是比较忙的，不仅是BUG需要修，同时数据留存每天都要去看，看游戏是否有那个地方卡的人比较多，须要考虑怎么优化的问题，同时还有盯BUG。在这段时间是比较考验一个人的，不止是需要熬夜，还要有一个很好的应变的能力。比如当某一个BUG出现要考虑怎么去复现，当某一个玩法的数据不好还要分析。就像当有一个关卡卡的人比较多，这是不是达到我们的要求，我们是不是就要玩家在那个地方卡，如果不是的话是为什么，这些都是要同时分析的。而且要很快的更新到线上让大家去体验。当时测试期间可以说每天都要到凌晨1、2点钟  吕霞：请问诗悦的这个轻松的氛围和纪律之间是如何达到一种平衡的？  刘晓琪：活跃在平时，活跃在讨论。在对待工作、对待一件事时是严肃的。每个人对事的方法是不一致的，是可以多样化的，但只要能让工作能做好的情况，就是OK的。  吕霞：你在和策划或是其它交流过程中，是会更站在玩家还是对方的角度去考虑呢？  刘晓琪：要基于功能去考虑，要达到一个什么样的效果。例如一个UI、玩法，你设计出来玩家能不能玩的懂，是要基于玩家去考虑的。而美术是会有自己专业的，就像我们给出一个方案，但是美术认为有一个更好的方案，其实我们会去协调处理，部门之间应是一个协作的关系，而不是我们去决定的。最开始还是从功能出发。比如我们要定一个配置表，我们觉得这样会比较好配，但技术可以提出自己的方案，去协调出一个双方都接受的方案。  兰旗：其实这次有提到一个同理心的概念，那您是怎么理解的呢  刘晓琪：其实我们和技术、美术的考虑是不一样的，我们觉得很简单的事情，他们却不觉得。需要双方去协调，去站在对面的角度去考虑。  吕霞：我们在为了更好的制作游戏是会去研究一些竞品，但如果你发现你并不喜欢那个游戏，你会以什么方式让自己去玩下去呢？  刘晓琪：可以去考虑一下你为什么不喜欢。对每个游戏而言都会有一些你会喜欢的点，你可以强制自己去玩两三天，把这些点拆出来。  兰旗：就是换换角度 | | | |
| **六、会议决议** | | | |
|  | | | |
| **七、会议纪要发送范围** | | | |
| 报送：  主送：  抄送： | | | |