# 云歌工作室-贺责伦述职报告

## 专业技能

作为参与设计制作游戏内核心玩法的战斗系统策划，本人熟练使用Unity引擎各部分常用功能组件，掌握战斗相关编辑器（技能、关卡、行为树）的设计技巧，熟练使用编辑器对技能进行从0到1的设计与制作。

以上工作中，本人擅长将逻辑或美术表现通过语言文字表现出来，以便与美术、程序部门进行需求对接及功能反馈；同时，还需把控战斗节奏及美感表现，可以尽力打磨优化包括但不限于动作、位移、震屏、模糊、敌人AI、镜头效果等影响战斗体验的工作，以保证可运行版本的游戏质量。

## 努力程度

作为战斗系统策划，在进行《索斯机兽》战斗系统相关的设计与制作中，本人时刻以过程与结果双重导向为驱动力，将高品质、高质量落实在整个战斗系统的制作之中。工作期间也学习了大量符合当前项目战斗需要的战斗设计技巧，观摩高质量同类游戏并加以借鉴，勇于反复尝试并归纳总结，在整体战斗基本成型的基础之上精心雕刻细节，尽力在规定时间内做到力所能及的最高水平。同时，为了提高自身以及协作对象的工作效率质量，尽力打好人际关系，改善交流方式，使大家以一个乐观积极向上的心态来完成自己的工作。

## 工作量产出

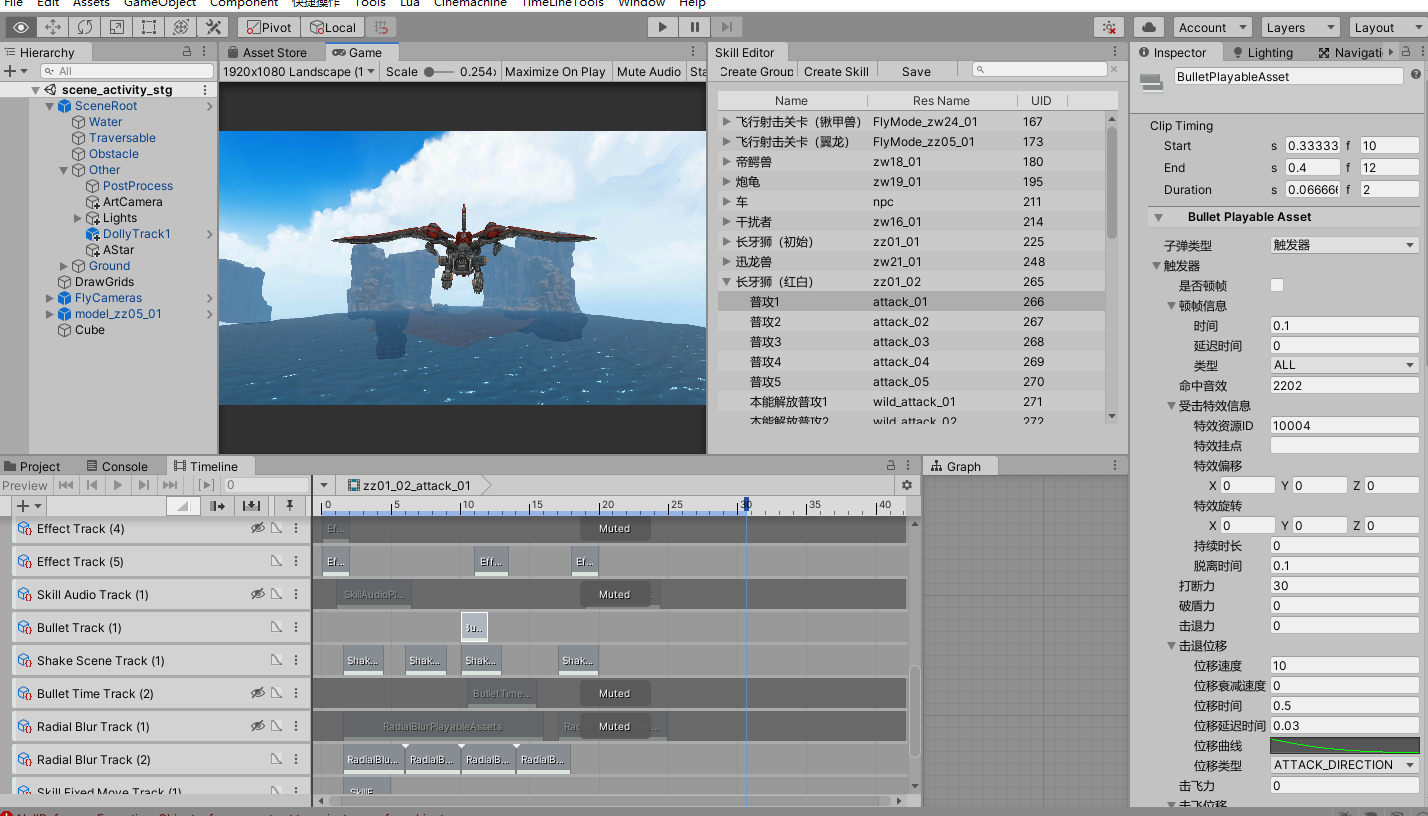
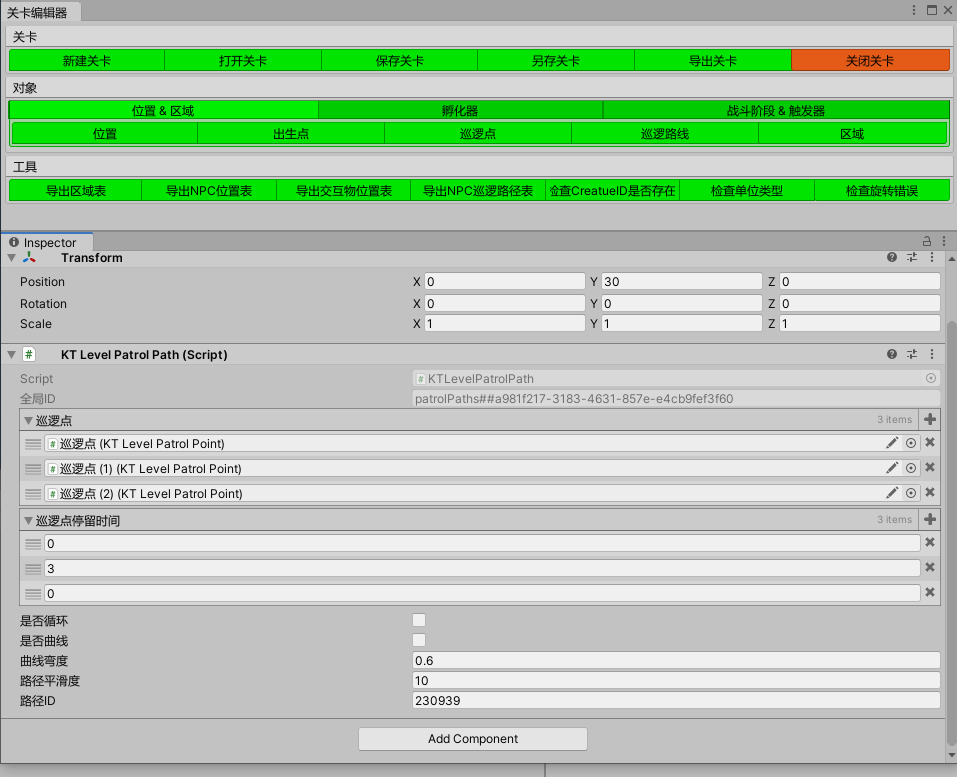
本人在《索斯机兽》项目任职期间，认真完成了领导分配的包括但不限于游戏内的战斗系统设计、系统规划、技能编辑器设计与使用、关卡/行为树编辑器的功能扩展与使用、战斗单位技能设计、镜头设计、动作/特效美术需求提出等工作。

1. 系统设计：

设计了基础战斗系统框架，并在此基础上设计了词缀系统，飞行战斗系统，仍处于持续开发工作中；

1. 工具开发：

为了提高工作效率及编辑可视化，设计了专为本项目制作研发的技能编辑器，经过多版本的优化迭代，已达到较为成熟的版本，关卡及行为树编辑器也处于功能持续扩展完善中；

（技能编辑器） （关卡编辑器）

1. 机兽技能设计：

目前已优化了长牙狮的大部分技能行为、一般怪物ai行为、飞行射击关卡翼龙技能行为，并将质量保持在一定水平线上进行持续优化。

（长牙狮一般战斗） （翼龙飞行战斗）

1. 工作总结：

目前已基本完成了基础战斗演示关卡制作，对高质量战斗体验有了一定把控；但多角色协作战斗玩法还暂处于空缺，怪物AI行为的丰富度还有待完善。

IP还原：

为在游戏中还原《索斯机兽：荒野纪ZERO》动画的设定，同组内人员收集了大量官方及非官方资料，多次参与原IP厂商的问答与反馈，还原IP的同时以达到最佳游戏表现效果。

## 后续规划

（1）个人：

进入策划工作岗位，将意味着所有的研发设计不存在明确的正确与否，任何一个好的系统甚至一个巧妙细节的设计都需要长足的设计经验，及对目标用户群体需求的熟练掌握。这些知识没有任何方法可以快速直接地应用在项目中（借鉴也需要考虑所借鉴内容的定位，及要运用到自己项目中的适应性），只能通过多加挖掘前人经验，分析思考用户的反馈信息，学习各方名作佳作的设计思路，与其他设计师交流，并在生活中开拓视野，扩张脑洞空间……以此来获得最适合自身项目玩法的设计思路。

所以，展望崭新的2021年，学习，交流，想象，思考，合理规划各行为时间，做好未来工作计划，争取将工作进程开展得更好。

（2）项目：

预计在2021年上线版本前，保质保量开发出11个不同机兽的技能、战斗设定；以及数十个敌人AI行为的设计实现工作；并协同关卡调整关卡流程，节奏，进度，争取项目完美上线。此后，对项目进行持续的维护及优化。

## 期望得到的支持和帮助

在工作过程中由于初次接手动作类手游的研发，虽然有了大量的动作游戏经验及游戏心得，但想打造出优秀战斗体验的过程中也遇到了层层阻碍，有设计本身的漏洞，也有实现功能上技术的不足。所以希望公司可以提供更多的各种主题的分享会，共同发展，学习，进步。

以上便是本人在2020年在职光宇游戏的工作总结，至此，感谢！