# 2020述职报告

## 自我介绍

我从事游戏行业多年，最开始入行在完美世界做了几年测试组长负责完美国际与完美国际两款游戏，后来由于喜欢游戏制作相关的技术和策划工作，所以通过努力成为神魔大陆项目组的系统策划，几年后参与过多种游戏类型开发包括mmo、PSVR和微信小游戏等项目，最终有幸来到光宇。

## **专业技能**

### 策划能力

策划经历丰富，参与过多种游戏类型和平台的游戏开发，类型包括mmo、slg、射击、对战、经营等类型游戏的开发，不同类型的游戏开发过程让我对不同类型游戏融合和定位有较好的了解，思想不会有太多局限功能设计也会更奔放不拘泥惯性思维，并且在接触不同游戏类型的情况下更接触到较全的游戏平台，平台包含端游、手游、PSVR、switch、steam、hololens(微软AR眼镜)、微信小游戏，可以说是接触平台比较多的系统策划，了解了不同平台上这种系统设计偏好与玩家类型和不同开发流程，如开发了VR游戏相关的“线性移动防眩晕系统”，解决VR游戏直接移动会导致严重眩晕的问题，还为微信小游戏制作过“客服系统礼包消息推送”方案，解决了微信小游戏不能推送消息的问题。

### 能力偏好

从策划偏好上，我策划能力较强的是游戏亮点类，创新创意类的设计，在以往的游戏中，经常设计解谜要素，游戏彩蛋，乐趣细节，玩家情感调动方向的内容，这些最大的特点就是可以较大提高游戏性和游戏体验，这些能力也主要得益于开发单机游戏的相关策划经验。

### 工具使用

除了策划能力外熟练掌握使用工具能力，可熟练使用完美自研引擎，untiy3D、cocos2d、laya等游戏引擎，这使我在接触不同项目时可以更快的开展工作。

## 努力程度

为了完成迷你乐园每个版本的工作进度，我做到了努力协调各个部门相关工作，从美术需求、程序需求、策划方案、测试方案每一个点都尽量做到一人完成，虽然每个版本都基本完成了，但在这样的情况下会大量压缩策划工作的时间，增加了大量配合成本，为了更好的完成工作，每月加班时长基本都在80小时以上，弥补了时间不足带来的部分问题。

## 工作量产出

2020年度我从入职以来，共发布9个版本

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 版本内容 | 策划相关 | 开始时间 | 结束时间 | 是否完成 |
| Demo0.1 | 36项 | 18项 | 7.23 | 8.1 | 是 |
| Demo0.2 | 40项 | 21项 | 8.7 | 8.19 | 是 |
| Demo0.3 | 59项 | 24项 | 8.24 | 9.3 | 是 |
| Demo0.4 | 62项 | 15项 | 9.10 | 9.21 | 是 |
| Demo0.5 | 55项 | 11项 | 10.9 | 10.21 | 是 |
| Demo0.6 | 63项 | 24项 | 10.22 | 11.9 | 是 |
| Demo0.7 | 74项 | 25项 | 11.13 | 11.26 | 是 |
| 1.1 | 44项 | 15项 | 12.3 | 12.18 | 是 |
| 1.2 | 25项 | 8项 | 12.24 | 1.7 | 是 |

## 后续规划

### 当前项目

首先我会对前期节奏与数值一起做的精准把控，去除前期一切不可控的因素，让所有玩家前期感受一致，避免出现打乱节奏的问题。

第二点就是当前有的的整体功能已经成型，首先解决功能与功能之间的融合问题，很多功能开发过于着急，功能与功能直接有很强的割裂感，比如解锁地图，与解锁种植点等互相独立，可以解锁未开放地图种植点这种较低级的问题。

第三点就是让美术资源按游戏功能去优化，由于功能修改过很多版本，很多美术资源都不是为当前版本功能设计的，都是临时效果，比如解锁功能相关的美术资源，这些地图资源原本只是地图的点缀，只设计在地图外围，当前要按照解锁功能的方式去重新优化地图。

### 未来的项目

如果有机会做新的项目，我会调整之前的工作流程，重点规划游戏前期定位减少游戏反复修改造成的一些列问题，并规范美术需求标准，美术增加对游戏效果的追踪与审核，美术效果尽量从美术角度出发，最大限度发挥美术的优势，不能简单从策划角度提交具体需求，现在的玩家对游戏的美术要求越来越高，这样的流程是不可缺少的。

## 支持和帮助

### 美术参与度

希望领导可以在美术需求的问题上增加支持，为了提高游戏品质美术方面未来会有更大的需求，美术当前游戏开发参与度极低，类似内部外包部门，对游戏美术效果把控力较弱没有项目参与感，没有对游戏完成效果、整体协调、美术前期建议、美术验收、美术与功能协调性等方面进行干预，极大影响了游戏最终的美术效果。

### 项目美术规范文档

在项目前期应该增加项目美术规范文档，如色彩倾向、整体分辨率、图标分辨率、UI分类、地图方向、模型大小、面数、场景模型数量等通用数值都应该做到规范开发，这样对后续开发工作效率有极大地促进。