# 2021年终总结

1 工作回顾

今年是来公司的第4年，角色转变的同时，明显感受到了挑战增加。今年公司的重心在国内休闲游戏，3月份进行组织架构调整后我负责起了休闲游戏客户端的开发。第一款轻度休闲类游戏电锯战车在经过三个多月的奋战后成功提交至TapTap测试。第二款微操类休闲游戏贪吃蛇大作战于7月初开始10月底结束，历时四个月完成。最终两款休闲类游戏由于测试数据不理想不了了之。此后公司正式开启海外市场，从11月到现在最新的多米诺项目已经完成三款游戏多米诺、多米诺加倍、卢多棋，还有slots和qiuqiu两款游戏也将于下周完成。

2 取得成绩

今年顺利完成了上级安排的各项工作，完成了国内休闲游戏的开发任务。在开发过程中学习了新的技术和知识，扩展了知识面和技能树取得了个人的成长。

3 工作不足

经过两款休闲游戏的开发，我发现自己在3D游戏制作和图像学方面的知识还有所欠缺。比如3D场景中的光照一开始很难达到原画效果，比如有些高级渲染表现需要查阅大量资料花费大把时间才能实现。还有在项目推进中自己很少主动去思考和推动项目，往往都是根据上级安排按部就班完成工作。

4 经验反思

针对上面提到的自己知识技术经验上的不足，只有不断地加强学习提高自己的技术能力，已经在看相关数据资料学习有关知识。关于很少主动思考推进项目，一部分原因是之前休闲游戏敏捷的开发模式导致需求一直在变，自己根本不知道要做一个什么游戏，来不及也没法思考推动，现在海外项目回到传统模式开发，有了清晰的目标知道要做一个什么游戏也就会有自己的想法和经验，就能够有效地推动项目。

5 未来计划

明年公司主打海外市场，需要对应国家本土的游戏，这需要迭代更新现在的游戏框架结构以适应多变的游戏需求。已经对现有的slots和卢多棋进行了代码结构优化，下步还将继续思考和改进。