

陈欣怡

邮箱: 1227640624@qq.com | 电话&微信: 15968176886 | 居住地: 杭州 | 年龄: 24 | 求职意向: 策划

教育背景

南开大学 (985 211) 化学

中国 天津 2018.09 – 2022.06

- 相关课程: 计算机基础 (C++)、数据结构与算法、高等数学、线性代数、概率论与数理统计
- 校园经历: 担任班长和年纪大班长, 负责管理班级事务, 并协助辅导员管理年级事务

澳大利亚国立大学 (QS 30) 计算机

澳大利亚 堪培拉 2023.07 至今

- 相关课程: 游戏开发 (Unity/C#)、计算机图形学、人机交互、结构化编程 (Java)、软件构建 (Java)、计算机网络

项目作品

《不会 4042 年了还有人在拯救公主吧》

2024.01

- 2D 横版跳跃多结局闯关游戏, Global Game Jam 2024 参赛作品, 使用 Unity 2D 与 C#语言
- 负责程序开发与前期策划工作 (如整体关卡的安排、剧情设定与走向), 实现了横版闯关游戏所需要的大部分功能与策划设计的需求
- 相关技能: Unity 2D 的基本使用、关卡设计、剧情设计

玩法原型设计与开发

2024.08

- 以混色和褪色为主题的游戏玩法原型, 考察玩家对时机的控制与决策, 使用 Unity 3D 与 C#语言
- 通过对游戏设计原理的理解与个人灵感开发的一个原创玩法, 考虑了玩家交互与游戏反馈的联动, 增强趣味性
- 相关技能: Unity 3D 的基本使用、玩法设计、玩家交互设计

《剑网 3》PVE 秘境玩法分析案

2024.10

- 针对 MMORPG《剑网 3》中 PVE 秘境玩法的分析案, 内容包括秘境-养成-战斗循环、秘境系统 (系统结构与资源货币流通)、战斗系统 (PVE 战斗模式、技能与伤害计算、属性、装备系统、养成曲线与资源消耗) 解析。
- 相关技能: 系统分析、数据分析

游戏经历

- MMORPG:**《剑网 3》(今年 2 月至今, 主 pve)《逆水寒手游》(开服至今年 2 月, pve 除主播外第一梯队)《一梦江湖》(2018)
- 3D 动作类:**《黑神话·悟空》(二周目肝成就中)《艾尔登法环》(本体通关+全成就)《黑暗之魂 3》(全成就)《只狼》(全成就+四周目双难)
- 2D/2.5D 动作类:**《空洞骑士》(通关+四门)《茶杯头》(本体+DLC 通关)《哈迪斯》(真结局)《奥日 1 和 2》(通关)《小小梦魇 1 和 2》(本体+DLC 通关)
- 解密类:**《锈湖》(全系列通关)《巴别塔圣歌》(全成就)《机械迷城》(通关)《奥伯拉丁的回归》(通关)
- 其他:**《死亡搁浅》(全成就)《极乐迪斯科》(通关)《底特律: 成为人类》(单结局通关)《GRIS》(全成就)《渔帆暗涌》(全成就)《胡闹厨房》(本体通关)《植物大战僵尸》(通关)《土豆兄弟》《东方夜雀食堂》《人类一败涂地》《异形工厂》《药剂工艺》《请出示证件》等
- 手游:**《原神》(开服至须弥末, 深境螺旋满星, 全地图 100%探索)《哈利波特:魔法觉醒》(2021.9-2022.3, 全图鉴, 1v1 2v2 殿堂)《明日方舟》《崩坏·星穹铁道》《崩坏 3》(2019-2020)《梦间集》(2017-2018)《王者荣耀》(2017)《刀剑乱舞》(2016)
- 2012 年至今, 共体验手机游戏 77 款, 除长期运营手游外, 还包括横版闯关、经营养成、解谜、竞速等多种游戏

技能与评价

- 语言:** 普通话、英语 (TOFEL 106)
- 编程语言:** C++, C#, Java
- 兴趣爱好:** 游戏、同人
- 自我评价:** 游戏爱好者、编程能力、美术鉴赏能力、独立思考能力、团队协作能力、沟通能力

游戏简析

《剑网3》PVE秘境 – MMORPG

1. 【玩法】玩家以组队形式进入副本，通过不同职业对机制的应对与配合在规定的狂暴时间内击杀 boss，并以直接分配、roll 点、或拍卖等方式获取奖励。
2. 【循环】玩家通过秘境玩法获取装备与强化道具，提升角色输出/治疗/防御能力，从而能在接下来的秘境体验中获得更好的游戏体验（如开荒通关和高输出带来的满足感）与奖励（包括秘境掉落与“工资”）。
3. 【战斗】游戏存在 GCD，且 boss 出招速度慢，使得整体战斗节奏较慢，玩家拥有更多的反应时间，降低了入手门槛与设备硬件要求；但目前的副本环境没有照顾到部分职业（如挑战英雄冷龙峰鹰眼客的凌雪和刀宗），且部分机制无交互真空期过长（如英雄鹰眼客 40s 跑圈）。个人认为需要对副本机制做出调整，同时可以根据不同职业（远/近战）的输出难易程度进行伤害修正。
4. 【养成】装备系统培养成本较低，无需装备升级；装备栏的精炼为养成系统中的少数概率升级内容，其存在合理控制了装备的养成速度与空间。
5. 【数值】数值系统的复杂程度适中，伤害提升平滑，提供给玩家的信息也较为具体，让玩家对自己的角色培养与提升方向更可控。
6. 【职业】职业间平衡问题较大，技能循环的操作难度与输出收益不匹配。
7. 【系统】目前装备系统与侠客系统有明显的过度的系统阻断。玩家极易多个 cd 得不到想要的装备，从而降低了清 cd 的动力。可行的解决方式是在侠行点兑换部分加入自选散件盒子，极小概率出精简装备。侠客方面，随着单人模式的逐渐开放，玩家对侠客的需求升高，但是相应的侠客获取与升级渠道并没有增加。所以个人认为可以拓宽侠客、茶饼与维峰丹的获取途径，增加侠客出货概率，降低保底数值。
8. 【商业化】目前游戏内秘境部分盈利空间低，货币与道具多为玩家间交易。如果要增加盈利内容，可以补充依赖概率或大量资源来升级的养成系统（如《逆水寒手游》的内功与打造系统）。

《黑神话·悟空》- ARPG

1. 【美术】黑神话有着非常优秀的美术呈现效果，CG 动画与游玩场景逼真写实，沉浸感拉满。
2. 【剧情】黑神话以西游记为背景，一定程度上降低了玩家对故事的理解门槛，带动国内玩家的情怀，也成功对外国玩家进行文化输出。除了主线，许多剧情以碎片化的形式隐藏在游戏的各个角落（如地图与道具说明），提升了玩家的探索欲与求知欲。
3. 【战斗】游玩节奏快，每过几个小场景就会遇到 boss，玩家能够及时验证前一小段旅途所带来的战力提升，同时获得类似 boss rush 的爽感。同时，boss 设计出色，即便在游戏 boss 类型众多的情况下，不同 boss 之间没有太多的重复招式，加上优秀的特效与演出效果，让玩家即便打到通关也能保持新鲜感。
4. 【数值】游戏的数值方面非常适中。在主线体验上，越往后期，玩家成长速度会略高于 boss 强度的增加速度；而对于支线 boss 则相对平衡，甚至后期的 boss 会更强一些。这种方式既满足了新手玩家对于通关的渴望，也满足了硬核玩家的挑战欲。
5. 【玩法】游戏提供了多种不同的玩法来探索地图或击杀 boss。玩家可以通过法术、技能树、武器装备、饰品等一系列的选择构筑自己喜欢或是针对特定 boss 机制的 build，增加了游戏的趣味性。但是部分 build 不太成熟，可用性低，需要日后继续的补充与挖掘。
6. 【关卡】关卡设计较差，大多为对游玩路线的设计，路径上相关的联动较少（如没有太大作用的“近路”，开或不开都无所谓的门），需要玩家依靠一些机制（轻解密）通过的路径也很少。个人认为，即便没法做到魂类游戏这样的优秀关卡设计，也应该增加关卡方面的内容量。
7. 【地图】地图的许多地方看似可以探索，但是会被空气墙拦截，打击了玩家的探索欲，且游戏前后设置不统一（如虎依 boss 场地为没有空气墙的桥），削弱了玩家的学习体验；有的地方（如极乐谷）过于空旷，沿途没有标识提示，非常影响探索体验，可以后续增加五彩石等记号用道具。

《沙威玛传奇》- 休闲

1. 游戏主要玩法为，在规定时间内（顾客生气离开前）完成订单赚取金币，使用金币在商店解锁新的内容与玩法，从而提升卷饼价格，赚取更多金币，并完成营业进度与总目标（5w 收益）。
2. 游戏节奏很快，在看广告的情况下大约每 2-3 把就能解锁新内容，从而触发新的玩法和挑战，整体游戏进程颗粒度小，所以全程新鲜感拉满，让玩家想一直玩下去。
3. 每当有新的玩法出现，隐性的游戏子目标也在变化，玩家需要转变原先的习惯和策略（如最开始的隐性目标是更快地做出卷饼，后面逐渐变为快速完成客户不同的订单，最后变为如何快速而准确地完成客户订单），在新的学习中感受到沉浸感和满足感。
4. 个人觉得这种形式比关卡制，且每关有星级评分的游戏更容易玩下去。沙威玛每关没有具体要赚多少钱的目标，玩家在游玩时单纯是为了以上两点提到的趣味性，没有为了完成目标而产生的压力。当然反过来，这个游戏会更休闲，不适合想持续挑战自己的玩家。
5. 游戏内提供了多语言翻译与语音，扩大了游戏的传播范围与受众。
6. 完成订单中的一项时，顾客的心情值不会恢复，灵活度低。
7. 给顾客错误的卷饼时，会按顺序匹配订单中的卷饼，而不是以配料最接近的匹配，无形中增大了对玩家犯错的惩罚。