

个人简历

- 姓名：王斯佳 性别：男 年龄：39 民族：汉
- 学历：本科 专业：水工艺工程 毕业院校：兰州交通大学
- 电话：18511291971 Email: ink.see@gmail.com
- 个人优势：
 - 扎实的数学功底，可熟练使用Mathematica+Excel进行数学建模，熟悉Python、SQLite、MYSQL的使用
 - 十五年游戏研发经验，精通游戏玩法、机制、数值设计技术，擅长数值工作管理、经济系统搭建及用户数据分析调优
 - 担任过百万同时在线产品(《天龙八部端游》)、IOS畅销榜第2产品(《天龙八部手游》)主数值
 - 四年独立创业经历，熟悉游戏产业的商业流程，参与过多款线上游戏的运营数据分析、挖掘及数值调优
 - 擅长协助制作人梳理游戏结构、追求线、节奏，具备良好的沟通能力，逻辑思维强，较强的报告撰写能力

履历

2016至今：搜狐畅游

- 职位：主数值
- 项目：2016-2020《天龙八部手游》
- 项目简介：腾讯代理发行，以端游经典内容为蓝本，结合手游平台及新用户特点进行创新，最高活跃用户上百万，总流水已接近百亿
- 工作成果1：经济系统、付费设计及相关数值
 - 主导设计了元宝-银两-铜钱的三层货币体系及玩家商店+拍卖行的经济流通架构
 - 根据端游特点制订了前期宝石+中期头衔令牌+后期装备/珍兽的游戏基础付费结构
 - 根据产品特点进行商品定价、中前期付费渗透设计及各类付费活动规划
 - 设计制作各类资源投放、养成节奏、道具流转等经济相关功能与数值
- 工作成果2：协助制作人梳理游戏结构、追求线、游戏节奏
 - 根据经济系统及付费规划，调整游戏系统功能结构，如装备强化、打造、珍兽技能、帮会任务、跑环任务等
 - 根据核心玩法及养成节奏制订玩家各阶段追求点，提供各玩法功能定位及开放节奏的方案
 - 协助制作人制订战力验证体系框架（爬塔、头衔、银两商店、PVP玩法、帮会活动）
 - 根据产品及用户定位，制订玩家在各类玩法中的时间规划及挂机、低效行为、找回等调节玩家游戏节奏的功能
- 工作成果3：数值组工作管理
 - 主导经济、战斗、养成等数值工作的分配、跟进、统合

- 数值人员招聘、培养及新人轮岗的数值导师
- 检查验证战斗、养成数值，对职业平衡及养成系统设计提供建议
- 主导上线后数据挖掘与数据分析，组织数值会议，为制作人提供下阶段数值相关工作建议
- 项目：2020-至今《灵笼》
- 项目简介：与B站、艺画开天合作，以末世、机甲为主题的开放世界MMORPG
- 工作成果：经济系统、追求及付费框架搭建
 - 内容型MMO经济框架
 - 更符合末世主题及IP用户的半开放经济循环体系
 - 介于头部型与长尾型之间的付费结构
 - 以装备、机甲为核心追求线，以“人类命运共同体”为情感主题玩法框架

2015-2016：北京掌漫星空网络科技有限公司

- 职位：策划主管
- 项目：类COC端游《机动战士敢达OL》（由久游网委托开发）
- 职责：
 - 日本项目的本土化调整
 - 运营对接
 - 策划工作管理

2012-2015：北京五色石互动科技有限公司

- 职位：CEO
- 项目：手游SLG《乱斗桃园》/《我的三国志》(台)
- 职责：
 - 产品设计、制作及经济数值
 - 产品运营及市场
 - 投资关系与公司管理

2010-2012：北京乐乐堂科技有限公司

- 职位：游戏制作人
- 项目：端游MMORPG《裂天之刃》
- 职责：
 - 产品原型设计及框架搭建
 - 策划组工作管理
 - 战斗、经济数值工作

2008-2010：北京金山炼金科技有限公司

- 职位：策划主管、联合创始人
- 项目：端游MMOARPG《上古神殿》

■ 职责：

- 产品框架搭建
- 策划工作管理
- 关卡、怪物AI设计及制作

2006-2008：搜狐畅游

■ 职位：数值策划、数值策划主管

■ 项目：端游MMORPG《天龙八部》

■ 职责：

- 关卡设计及制作
- 装备系统数值设计
- 线上运营数据分析及调整决策
- 数值组工作管理及新人培训

2005-2006：北京目标软件科技有限公司

■ 职位：普通策划

■ 项目：端游MMORPG《傲世OL》

■ 职责：

- 剧情任务设计及脚本编写
- 关卡设计及脚本编写
- 生活技能设计及数值计算
- 国战战场设计及脚本、数值

职业技能

熟练使用Mathematica搭建数值模型以及进行数据查询、分析、报表生成

案例：角色升级函数设计

下图为使用分段幂函数设计升级曲线，调节参数配置在excel表中，图中代码完成了公式拟合、曲线计算、单调性验证、曲线查看及数据导出系列工作。

```
升级函数
即點設計數據：等级经验规划.xlsx -> Config -> DayLv
升级曲线使用分段幂函数, Para["Linear"] 調節區間曲度;

In[ ]:= ClearAll[lvconfig, getLvByDay, funcsRoleLv, getDayByLv, x];
lvconfig = excleData[FileNameJoin[{Directory[], "等级经验规划.xlsx"}], "Config", "DayLv"];
funcsRoleLv = Table[Fit[{{lvconfig[n, "Day"], lvconfig[n, "Lv"]}, {lvconfig[n+1, "Day"], lvconfig[n+1, "Lv"]}}, {1, x} lvconfig[n, "Linear"]], x], {n, 1, Length[lvconfig]-1}];
funcsRoleLv = PrependTo[funcsRoleLv, x];
getLvByDay[day_] := Module[{index = FirstFirstPosition[lvconfig[All, "Day"], n_ /; n >= day, {Length[lvconfig]}], funcsRoleLv[[Min[index, Length[lvconfig]]] /. x -> day];
getDayByLv[lv_] := Module[{index = FirstFirstPosition[lvconfig[All, "Lv"], n_ /; n >= lv, {Length[lvconfig]}], Solve[funcsRoleLv[[Min[index, Length[lvconfig]]] = lv, x][[1, 1, 2]]];

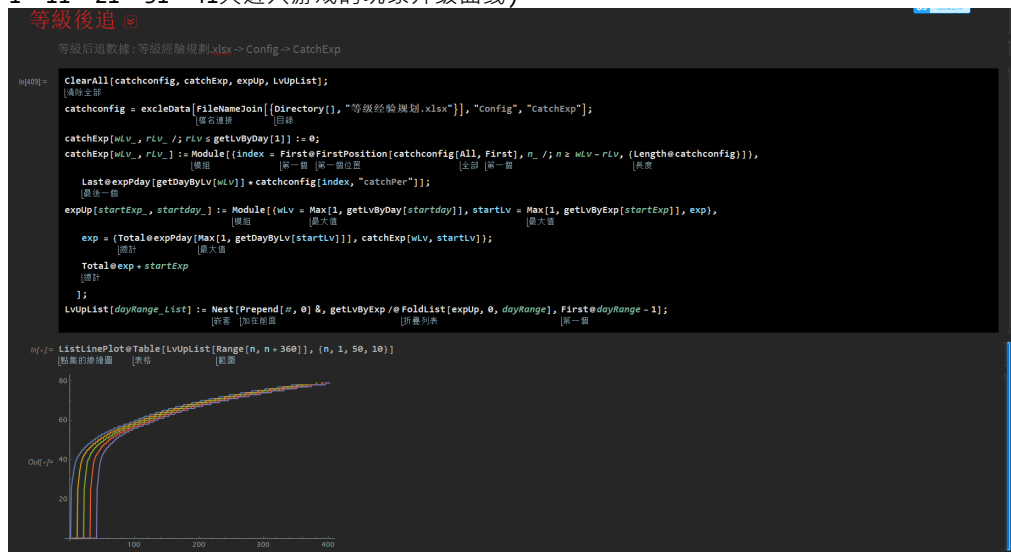
单调递增性:
In[ ]:= {OrderedQ[Table[getLvByDay[n], {n, lvconfig[Last, "Day"]}]], OrderedQ[Table[getDayByLv[n], {n, lvconfig[Last, "Day"]}]]}
[正序次... [表格] [最佳一箇] [正序次... [表格] [最佳一箇]

函数图像: x -> 起始時間, y -> 結束時間
In[ ]:= {Manipulate[Plot[getLvByDay[n], {n, x, y}], {x, 0, 360}, {y, 1, 360}], Manipulate[Plot[getDayByLv[n], {n, 0, x}], {x, 1, 90}]}
[交互式操作] [繪圖] [交互式操作] [繪圖]

In[ ]:= CellPrint[Cell[BoxData[ToBoxes[Piecewise[Table[{funcsRoleLv[[n]], x <= lvconfig[n, "Day"]], {n, 2, Length[funcsRoleLv]}], "Abstract"]], "Text"]];
[儲存格列印] [L] [万塊數據] [產生假符] [分路函数] [表格] [萬度]
```

案例：角色等级后追

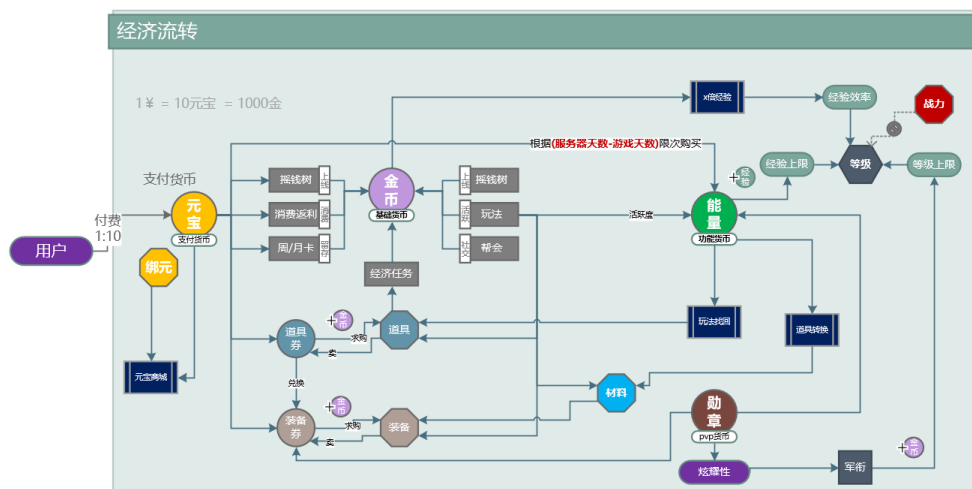
下图为等级后追设计，在结合角色等级曲线及经验放出数据后画出等级后追曲线（图中展示了1、11、21、31、41天进入游戏的玩家升级曲线）



熟练掌握主流商业游戏的玩法系统及经济框架搭建



案例：以内容型为基础，后续可向社交扩展的经济流转模型



熟悉玩家时间价值与付费价值的平衡并可基于用研数据设计调优方案

- 通过产品定位、用户模型、收入预期建立合适的平衡关系
- 搭建数值框架模型、运营输入模型及用户体验模型
- 在数值工作中不断调整、优化原始模型，并以此指导数值工作
- 上线后提取真实运营数据对原有模型修正，反复进行第3步

深入参与《天龙手游》项目用户数据分析、挖掘工作，并颇有成效

- 挖掘各付费层级玩家养成进度及留存数据，对各养成系统进行平衡调优，并规划后续养成模块
- 分析各类商品销售数据，对各运营活动、主题月活动、游戏内积分商城、拍卖行等销售内容进行调优
- 挖掘各职业玩家选择、留存、活跃、付费、转职人数，对职业平衡进行调优
- 跟踪挖掘合服前、合服后活跃及付费数据，优化合服策略