



# Resume 栗临风 Lin Feng

系统策划-1年

♂ 男    📅 1997-10-23    📍 深圳    🎓 东北大学-本科  
☎ 13632855942    📧 838887979@qq.com



## 个人能力 Ability

- ▼ 能够根据主策的模糊需求，在对竞品进行分析的基础上进行独立思考，并且结合游戏的整体框架进行简单的数值规划，独立完成系统设计；
- ▼ 能够按照项目计划提前规划系统进度，并且主动进行细致的跟进和测试系统；
- ▼ 能够看懂简单代码，比较顺畅地和程序沟通跟进开发。

## 项目经验 Experience

### 手机SLG项目-海南尤达科技有限公司（广州）

2020-5至2020-9

- ▼ 担任系统策划
  - ▲ 设计小局制中关键城市的玩法，以及单局内争夺特定资源进行局内短线成长的玩法；
  - ▲ 负责好友、阵法等系统的设计与开发。

### 手机休闲项目-海南尤达科技有限公司（广州）

2020-10至 今

- ▼ 担任核心系统策划
  - ▲ 立项初的唯一策划，从零开始开发该项目，并且已经完成60%的内容；
  - ▲ 确定游戏基础玩法，确定游戏的经济循环和角色的成长公式；
  - ▲ 确定战斗系统和战斗数值及伤害公式；
  - ▲ 协助早期确定游戏美术风格，世界观和角色设定。



## 个人技能

- ▼ 熟练使用Word, Excel, Xmind, Visio等软件
- ▼ 熟练使用Photoshop, FairyGUI
- ▼ 较为熟练使用Blender, Unity3D
- ▼ 能够简单使用lua, c++语言

## 自我评价

- ▼ 热爱游戏，有超过300款端游的游戏经验，并且会持续关注体验当下热门的手游；  
同时也会以设计者的角度去思考游戏，对游戏系统进行拆分分析，从中获取经验；  
(附件1：《死亡搁浅》系统拆解)
- ▼ 对二次元文化非常熟悉，对二次元卡牌养成游戏（如《明日方舟》）有一定的理解；
- ▼ 积极学习，空闲时间会进行一些利于工作的软件学习，比如u3d和Blender；
- ▼ 热爱美术，空闲时间会进行一些利于业余的平面设计；（附件2：平面设计作品）
- ▼ 擅长社交，积极与同事相处，保持良好关系，从而在工作中进行更高效的沟通。

※附件见：<https://github.com/KurikoSu/Resume>