

史明柱

16692876246 | 1918171891@qq.com

求职意向：游戏策划



教育经历

河南城建学院

数字媒体技术 本科

2020年9月-2024年7月

荣誉奖项：第11届未来设计师全国高校数字艺术设计大赛河南赛区二等奖。

相关课程：操作系统，数据库原理，游戏开发、C#开发、3ds Max建模等。

个人技能

- 熟练使用Unity引擎，熟悉常用API及组件的基础使用，熟悉Unity性能优化。
- 熟悉3dmax, c4d等建模软件。
- 了解UE4, C++制作游戏流程。
- 熟练Word, Excel, ProcessOn, XMind, Axure等工具。
- 可以深度游戏体验，并撰写游戏拆解报告。
- 各类游戏可以快速上手并分析玩家体验。
- 读过《游戏造梦师》《通关游戏设计之道》《游戏设计艺术》等游戏策划相关书籍。

实习经历

河南古游今网络科技有限公司

2023年10月-2023年12月

游戏策划实习

- **项目名称：**《楚》
- **项目介绍：**玩家在游戏中通过扮演战国时期的楚国人了解战国时期人民的生活状况，体验楚国的历史文化，并与不同势力进行交互和斗争。在游戏中，玩家可以选择不同的职业身份，如士兵、商人、文人等，每个身份都有其独特的玩法和挑战。
- **负责内容：**
 1. 书写游戏开发流程表。
 2. 书写游戏UI界面的功能介绍。
 3. 对开发需求进行整理并于美术，研发等部门沟通。
 4. 整理用户调研数据，基于用户数据对游戏进行优化
 5. 协助其他策划完成系统和玩法相关工作。

项目经历

二维RPG游戏Demo《降临》

2023年6月-2023年9月

- **引擎：**Unity
- **项目概述：**通过Unity制作的横版RPG冒险游戏，玩家在二维的异世界中不断冒险并收集素材提升等级，不断挑战自己并打败最后的boss。
- **负责内容：**
 1. 设计游戏玩法、背景及系统框架，设计并优化游戏素材，其中包括UI，角色和怪物模型，地图瓦片等。
 2. 通过TileMap设计并制作游戏关卡地图。
 3. 设置玩家，怪物的攻击力，防御力，血量等属性的数值
 4. 设计角色的动作系统。

•引擎：Unity

•项目概述：利用Unity制作的3D模拟仿真游戏，游戏中玩家可以模拟真实的安装主机的流程，随着等级的提升挑战更难关卡。

•负责内容：

- 1. 设计了游戏的整体流程和大致框架。
- 2. 撰写游戏开发计划书及开发日志。
- 3. 利用UGUI设计游戏UI界面。
- 4. 通过3ds Max设计游戏模型素材，通过PS设计游戏UI素材。
- 5. 利用模型素材搭建游戏场景。

校园经历

学生会办公室部门

2020年9月-2021年6月

•职位：普通成员

•工作内容：

- 1. 负责统计计算机学院各专业学生、班级及学生会各部门的量化积分。
- 2. 协助老师完成学院的活动和会议内容的安排。
- 3. 以学生会的名义发布布告、通知和公告，传达老师的通知和日常工作安排。

游戏经历

- 《艾尔登法环》：游戏时长200h+，游戏素材全收集，Steam全成就，全结局通关。
- 《怪物猎人世界》：游戏时长120h+，了解武器派生招式，游戏进程到聚魔之地。
- 《永劫无间》：游戏时长1100h+，玩家等级388级，无间修罗段位，征神之路十殿门坠日段位，神识等级760级。
- 《逆水寒手游》游戏时长半年，账号等级69，多副本通关，氪金200+。
- 《PUBG》：游戏时长700h+，KD1.8，氪金300+。
- 《APEX英雄》：游戏时长500h+，铂金段位，氪金200+。
- 《明日方舟》：105级，萨米肉鸽N3通关，主线14章通关，氪金300+。
- 《极限竞速：地平线4》：游戏时长100h+，终极版玩家，剧情通关。
- 《Hades》：游戏时长40h+，多热度通关。
- 《原神》：两年游戏时长，游戏等级60，氪金500+，多版本深境螺旋达到12星满星。
- 《刺客信条系列》：游戏时长100h+，《刺客信条大革命》为通关水平。
- 《仁王2》：游戏时长150h+，3周目通关。
- 《王者荣耀》：游戏场次5500+，氪金500+，大部分时间在游玩游戏休闲娱乐部分，游戏段位星耀。

自我评价

- 沟通能力：具备较强的沟通能力，能够快速和周围打成一片。
- 工作态度：以结果为导向，分析并解决过程中的问题。
- 严谨细致：日常工作学习中认真负责，注重细节，善于发现不同。
- 团队协作：对团队负责，对项目负责，善于沟通团队内工作联通。
- 游戏能力：擅长多种类型游戏，对各种游戏有自己深刻独到的理解。