

陈 灿 富

2000-09-08

23岁

广东

生日

年龄

籍贯

13434354208

857064462@qq.com

广州

联 系 信 息

基 本 信息

游 戏 策 划

wpsF442wps4C51

教育背景&技能

项目经历

**广州新游网络科技有限公司**  **游戏策划 2021.02—2022.02**

工作经历

**《我在江湖》**

**描述：**

* ARPG手游

**工作内容**：

* 后期运营活动的维护，写运营活动案子，配置运营活动
* 协助数值策划修改运营活动的数值
* 优优化运营活动，测试运营活动

**广州科贸学院**计算机应用 专科

2018-2021

3ds Max

Office

Photoshop

Cad

工作内容

**广州市典华数码科技有限公司 模型设计师 2022.03—2023.02**

游戏经验及个人看法

**能力优势**

* 熟悉游戏研发流程。
* 跟过动画制作，了解动画制作过程
* 计算机专业毕业，更清楚需求的实现成本与功能逻辑梳理。

**性格优势**

* 热情开朗，待人友好，为人诚实谦虚
* 逻辑思路强，求索心强，服从团队安排，善于总结分析。

**沟通优势**

* 善于倾听他人的建议，综合多方意见，想出最优解。

**爱好优势**

* SLG游戏爱好者  
  （三国志战略版、万国觉醒、等等）
* 熟悉并且喜欢MOBA竞技类型  
  （救救狗头、疯狂骑士团、咸鱼之王）
* 熟悉并且喜欢回合制游戏及卡牌游戏  
  （阴阳师、剑与远征、杀戮尖塔等等）
* 熟悉并且喜欢Roguelike类型  
  （暖雪、霓虹深渊：无限、吸血鬼幸存者等等）
* 熟悉并且喜欢休闲类游戏  
  （救救狗头、疯狂骑士团、咸鱼之王）

自我评价

* 与设计院敲定设计方案，沟通建筑、市政、动画项目的设计思路
* 根据方案搭建3D模型、搭配场景与后期特效
* 提供模型材质库各材质的参数配置
* 提供渲染、后期特效搭配的交接文案

|  |  |
| --- | --- |
| 游戏名称 | 游戏看法 |
| 沙盒探索类 1.饥荒、我的世界、鬼谷八荒 | 可单机可联机，可玩性很高，主要是考验玩家在特定的环境中收集物品，生产物品，里面的世界由玩家自由创造，极大地满足了玩家的自我创造成就感。沙盘游戏之所以是现在的热点，最主要的原因就在于其可以提供持续的游戏乐趣。沙盘游戏的核心，可以概括为两个点：自由，有意义的互动 |
| SLG类型 1.三国志战略版、万国觉醒、 | 1.三国志战略版：三国IP,整体美术品质较高，画风在同类产品中较为出众，地图设计非常专业，对IP粉丝有一定的吸引力，游戏整体节奏快，社交性强，有一定的策略体验，但策略组织过程简单易上手。 版本迭代以“赛季”的方式包装，每个赛季进行合服、新卡牌投放、新玩法上线等一系列更新，玩家接受度较好，对长留有较大的贡献  但付费点少，目前付费点就只有抽卡。  2万国觉醒:美术画风表现力强，角色的特点突出，适用广泛用户，能操作能自由移动部队，而不是单纯的数值比较。打架有操作空间，统帅养成周期长。 游戏里有很多活动，但大部分时间还是是种田，真正打架只有游戏前期（开服前40天）和游戏后期KVK1（开服后100天）  眼前一亮的设定：探索未知领地的感觉非常好。同时每次探索需要花费的时间很少，又起到了拉动在线和上线的作用，大地图寻路绝对算是创新点了。 |
| MOBA竞技类型 1、端游：英雄联盟，DOTA  2、手游：王者荣耀、决战平安京、非人学园、英雄联盟手游版 | 与其他竞技游戏游戏相比，这类主要为3个特点   1. 即时性强 2、英雄多 3、玩法多   前期基本上玩的都是端游，从端游转到手游的过程，从此类moba类游戏游戏设备的变化可以看出，玩家现在更倾向于使用手机玩游戏，再加上此类端游对玩家操作有一定要求，而moba类手游在一定程度上简化了游戏规则以及降低了玩家的操作门槛，使更多在端游的“手残玩家”能步入此类游戏门槛。  moba游戏文化元素，王者荣耀里的历史人物，决战平安京里通用的阴阳师式神设定，以及非人学园的萌二文化，都能吸引不同阶层的各类玩家。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 回合卡牌类游戏 1.剑与远征、江南百景、阴阳师、忘川风华录、 | 剑与远征：独特的美术风格，卡牌养成放置挂机玩法，不同的阵营组合有不同的策略性  江南百景图拥有独特的水墨美术风格，加入了各大古代名人的卡牌养成，主要以实现开垦荒地城市繁荣为目的的经营游戏  传统的卡牌培养系统，升级升星、技能升级、角色升星等等，再加上各类角色装备套装配置效果，以及根据各个角色的技能效果，组合出不同的策略型阵容。  越来越多的卡牌养成游戏新增经营系统，类似猫居、餐馆、好感度系统以及家园装修等玩法，增加玩家的代入感 |
| Roguelike类型 1、暖雪、霓虹深渊：无限、吸血鬼幸存者 | 玩家拥有非常多的可能性，随机生成的游戏要素组合之后可能会发挥出意想不到的效果  玩家每次开局随机生成的环境与资源武器都不相同，在考验技术的同时还增加了一种拿到“天选之局”的运气比拼，这也是很多人对肉鸽欲罢不能的重要原因之一。  其次就是爽感了，大量大量的怪物倒下，合成并解锁新武器的过程。 |
| 剧情单机类型  1. 仙剑奇侠传系列、古剑奇谭一、幻想三国志系列 2. 手游：楚留香、天涯明月刀 | 1类以回合制为主要战斗方式，其中有一些QTE模式小游戏，亮点主要在于游戏中角色个性分明，剧情跌宕起伏，引人入胜。  2类单机游戏战斗以及时制为主，在场景方面，剧情各有特色深度，个人觉得爱丽丝的游戏可玩度较高，无论是打怪练级还是关于剧情的物品收集 |
| 休闲类  1. 救救狗头、疯狂骑士团、咸鱼之王 | 这一类游戏主要有3个特点 核心玩法简单：休闲游戏的核心玩法较为单一，且绝大多数的休闲游戏的玩法都不具有竞技性，创新玩法并不是休闲游戏的亮点和重点。  画面风格简洁：休闲游戏的画风一般都较为简单，操作界面也不会过于复杂，能够让玩家一目了然。  游戏时间碎片：休闲游戏可以随时随地打开进行娱乐，如在上班地铁上就能打开，且玩家不必花太多时间进行任务探索等，十分方便。 |