

## 🎓 教育经历

山东大学 - 人工智能 本科

2020.09 - 2024.06

## 💻 专业技能

Unity ( 熟练 )、C++ ( 熟练 )、C#、SVN、Visio、Axure、PhotoShop

## 🗣️ 自我评价

- 1、**热爱游戏**：各类游戏体验款数100+；自学游戏设计相关知识，并产出十余篇分析文章、游戏**拆解**、策划案(见作品集)。
- 2、**沟通能力**：擅长换位思考，富有同理心，有多次项目经历和实习经历，多部门**沟通**经验丰富。
- 3、**逻辑思维**：校辩论队成员(比赛场次20+)，专业计算机相关，逻辑思维充分锻炼。
- 3、**执行力**：目标感强，做事**计划**周密，曾用一年时间自学游戏设计知识，成功入选腾讯游策课。
- 4、**责任心**：工作主动性强，精益求精，敢于承认错误，做事有**担当**。

## 💼 实习经历

北京畅游天下网络技术有限公司 - 系统策划实习生

2023.07 - 至今

工作内容：

- 1、在某放置休闲游戏项目中负责**新手引导**的设计，首先通过分析竞品，结合项目自身玩法制作草案，再程序、**美术**部门的同学**沟通**，优化流程细节和美术表现，然后反复优化节奏和表达，最终以演讲的形式进行**玩家测试**，最终得到优秀评价。后续会跟进设计优化和程序开发。
- 2、负责游戏月签到功能的**策划案**撰写，**结合**竞品游戏在此功能上的优点，并优化界面**表现**和**交互**逻辑，设计出适合本项目的月签到功能，后续会跟进程序开发。

**个人收获**：策划思维、多部门沟通、团队合作、文字表达、游戏分析设计能力均得到提升。

## 🎮 项目经历

2022腾讯游戏策划公开课Minigame-《魔阵地牢》- 策划、美术

2022.07 - 2022.11

**项目说明**：幸存者like双摇杆射击游戏，玩法是在地牢中不断杀敌，坚持存活6分半。核心机制是**魔阵**，一种可以强化经过的子弹的地砖，玩家通过消灭敌人升级获得新魔阵，组成各种**套路**，消灭不断出现的敌人。

**负责内容**：玩法设计、关卡设计、数值设计，跟进测试和平衡；自学美术，绘制所有地块的图标和新手教程NPC。

**项目成果**：获得**银奖**。

**个人收获**：玩法设计、归纳总结、沟通能力得到提升。

2022网易游戏高校MINI-GAME挑战赛-《信使奇旅》- PM、策划、程序、美术

2022.09 - 2022.10

**项目说明**：2D横版竞速平台跳跃游戏。玩家要扮演信使在规定时间内将信送到五位NPC手中，每找到一位NPC能解锁一项**能力**，为后续路程节省时间，游戏核心机制是“**时间回溯**”，利用该机制，玩家可以回到过去，重新选择路线。

**负责内容**：项目管理、策划案撰写、需求文档撰写、程序开发、关卡设计，跟进测试。

**个人收获**：项目管理、团队合作、多部门沟通，引擎使用能力得到提升。

2022Unity萌新开发挑战NewbiesJam-《Eight seconds》- Solo完成

2022.10

**项目说明**：Top-Down视角动作游戏。玩家要在8秒内用剑击杀5名敌人，敌人的血量和移动路线会随时间**循环**。玩家要利用时间循环机制分析敌人的移动路线和血量变化规律，同时消灭多名敌人。

**项目成果**：b站演示视频获得1200+播放量，评论区获得好评。

**个人收获**：积累了独立设计开发游戏的经验，玩法**设计**能力得到提升。

2023Global Game Jam-《A Story Of A Tree》- 策划、程序

2023.02

**项目说明**：类跳舞的线**跑酷**游戏，玩家扮演沙漠中的树苗，在沙地中左右躲避障碍，收集水源。

**负责内容**：程序开发、关卡设计、跟进测试迭代。

**项目成果**：b站演示视频获得1000+播放量，评论区获得好评。

**个人收获**：玩法设计、引擎使用能力得到提升。

## 🎮 游戏经历

二次元手游：原神（开服玩家、充值1500+）、明日方舟（充值1000+）、崩坏星穹铁道（开服玩家）、崩坏三。

MMO：逆水寒手游、幻塔。

ACT：鬼泣5、贝优妮塔3、战神4。

MOBA：王者荣耀（15层印记、25星）、英雄联盟手游（大师）。

放置挂机：一念逍遥、剑与远征。

开放世界RPG：塞尔达传说荒野之息（全神庙）、王国之泪（全神庙）、艾尔登法环（全成就）。

## 🏠 社团和组织经历

2022和2023年两届**腾讯游戏策划公开课**学员、校辩论队成员。