



教育背景

2020-09 ~ 2024-06

苏州大学应用技术学院

市场营销（本科）

相关课程：市场营销 广告策划 品牌策划 欧洲中世纪宗教文化鉴赏 文学写作
对克苏鲁神话，欧洲中世纪宗教文化具有一定程度的见解，能够构建符合要求与时代背景的世界观，



项目经历

2023-03 ~ 至今

《Code Hunter》

文案

类型：galgame，文字冒险游戏
工作内容：
负责可攻略NP的个人线剧情大纲、对白撰写
文字校对，根据玩家测试结果反馈对文案描述进行修改

2022-06 ~ 2023-03

《孤独奈肯拉斯》

总策划

像素冒险游戏
工作内容：
负责设计游戏世界观，背景设定以及npc人设
负责主线部分剧情大纲及剧情设计，让故事合理并且引人入胜
负责游戏中物品剧情描述，在物品描述中加入世界观背景相关或是角色支线故事描写，让整个故事变得合理化。



活动经历

本人在校期间，担任黑黎动漫社副社长，协同组织过诸如社团嘉年华、coser咖啡厅、黑黎漫展等活动
同时在班级中担任宣传委员一职，善于班级活动策划，文字功底扎实
参与机核boom game jam比赛，担任作品《Revenge》文案策划，负责设计游戏剧情，世界观背景，角色对话等工作。



个人总结

苏州大学应用技术学院在读
拥有一定的文字功底，具有构思世界观，角色设定和故事情节
喜欢考据游戏/文学作品中折射现实的元素
热爱《克苏鲁神话》及跑团，二次元文化，热爱接触流行的游戏、动画、影视作品
多次在课程项目中担任项目组组长，能对需求进行准确分析，并具有较强的抗压能力
沟通能力较强，曾负责组织过社团的大型活动，在独立游戏制作组中也与各方对接较为良好



证书/技能及其他

COC跑团（trpg）KP/PL：模组作者，进行过COC模组创作，并且在玩家社区进行分享，受到他人认可。
Bilibili视频up主：对手游《重返未来1999》进行角色考据/剧情杂谈，制作视频发布，受到粉丝的好评。此外，歌曲填词以及视频剪辑等。

同人文创作：基于《最终幻想14》的世界观下进行的同人文创作，以及《明日方舟》《黑塔利亚》



ACGN相关经验

游戏经验丰富，涉猎广泛，对《集合啦：动物森友会》《最终幻想14》《圣歌德嘉的晚钟》《弹丸论破v3》等游戏有深度体验及个人见解。

二次元游戏爱好者，热爱二次元文化，《明日方舟》《重返未来1999》《第五人格》等二游，三款游戏均为开服玩家，部分游戏后期弃坑。

桌游爱好者，对《克苏鲁的呼唤》有一定的见解，对其他《血染钟楼》《UNO》等也有一定的游玩体验。

喜爱流行番剧，电影，番剧漫画等等，在欣赏完作品之后，会尝试写一写对于该作品的个人评价，解析等等。