

# 谢昊天

电话: 15013711279 | 邮箱: 798860020@qq.com | 求职地点: 深圳



## 教育经历

### 美国密歇根州立大学

2017. 09-2021. 07

游戏开发和设计 | 本科

东兰辛 | 美国

- GPA: 3.6/4.0
- 课程: 游戏开发, 游戏系统设计, 游戏文案设计, 教育类游戏设计, 游戏玩法设计, 网页设计开发
- 专业技能: 前端开发 vue, Word, Visio, Excel, Unity3D 可视化操作

## 工作经验

### 上海里引科技有限公司

2021. 11-至今

游戏主策划 | 市场部

上海

- 上海里引科技有限公司是一家致力于 3D 交互开发, 3D 视觉交互方案, 3D 数字化以及虚拟现实内容开发的互联网公司。
- 担任开发 VR-FPS 类游戏主策划, 负责编写游戏开发档案, 担任游戏背景故事设计、玩法设计、场景设计等。
- 与程序配合沟通实现文档玩法内容等, 并持续更新改进文档版本。
- 协助技术部门开发设计上海里引科技有限公司的官网静态页面和布局等, 通过官网静态页面的开发复习巩固了前端开发技能。

### 深圳市鸿安货运代理有限公司

2021. 07-2021. 10

海外数据交流员 | 海外数据分析部

深圳

- 鸿安货运集团公司致力为客户提供进出口国际货运代理业务。
- 负责与北美洛杉矶总部同事交流和解决物流信息问题, 内容包括如何与来自柬埔寨, 泰国, 中国本地以及越南等东南亚国家的客户通过英文交流货物信息和具体物流信息。
- 协调进出口客户及北美总部三方, 与北美进口公司进行交流, 帮助东南亚国家出口客户进行信息交互, 与北美总部确认各类信息的真实性、准确性, 并输出可视化报告。

### 上海邮人体育

2021. 02-2021. 05

微博营销编辑 | 运营部

远程

- 邮人体育是一家为国际运动员、球队、赛事机构、品牌公司提供数字媒体营销和商业服务的公司。
- 负责北美英雄联盟战队 Evil Geniuses 中国官方微博账号、Evil Geniuses 北美推特账号以及 Evil Geniuses 北美 FaceBook 账号的日常运营及维护。
- 运营内容包括: 赛事预告, 比赛重要节点, 战果分享, 各战队日常等。编辑文案及制作模版图片并发布, 提高公号整体浏览量和阅读量。并进行日常粉丝运营, 获粉十万+。
- 组织与美国 EG 官方的在线会议, 负责翻译外语内容的工作。

## 校园经历

### 密歇根州立大学网页开发部 | 项目组组长

2020. 05-2021. 03

- 带领项目组成员研究网页开发难题, 课题包含 HTML5 格式问题, JS 的运用, CSS 和 Sass 的运用及 JS 的框架 (VUE 工程化) 运用, 并输出课题研讨报告, 加强了学习了前端开发语言的使用。
- 同项目组成员共同设置 Discord 的专业频道, 为其余部门成员及校友提供学习和交流的专业化平台。

### 密歇根州立大学游戏开发部 | 游戏开发成员

2018. 01-2019. 06

- 参与 Chaos King 游戏开发项目, 该游戏为 2d 横版多人对战游戏。
- 负责游戏内容的开发细节敲定及底层代码编写, 基于 Unity3D 平台, 使用 C++ 语言编写, 实现实时二维动画效果; 并负责游戏的剧情润色和内容审核。
- 参与密歇根州立大学游戏开发官网的评选, 作品 Chaos King 被学校收录为年度优秀游戏。

## 游戏经历

---

### MMORPG 类

**剑网3 (2014-2017)：**游戏体验原因：国风仙侠 IP 以及社交系统吸引人。剧情节奏流畅，副本设计进度平滑。游戏内社交系统较为完善（体现在副本合作性和游戏内置的各种社交动作语言以及活动等）并且游戏社区活跃。游戏性和画面在早期点卡计时类游戏中属于佼佼者。流失原因：后期没有剧情。每周活动较为固定，做完周常以后没有其他可游玩内容。并且随着服务器人数逐渐稳定，玩家群体相对固定。游戏环境对新人和独狼不友好，没有社交体验导致流失。

**最终幻想14 (2020-2021)：**游戏体验原因：日本国民级 IP，加上近期更新宣发加持。作为点卡计时类游戏，剧情优秀吸引人。并且与剑网三相似，社交系统完善。但是入门门槛偏高，需要一定背景知识才能熬过前期较为枯燥的新手期。后期副本难度较高，对新手和独狼不友好。所以也和剑网三相似，没有社交体验导致流失。

### 卡牌类以及卡牌 RPG

**原神 (2021-至今)：**体验原因：开放世界单机游戏加上游戏厂商加持。本质上属于卡牌 RPG 类的抽卡游戏。但是米哈游通过塑造角色个性和背景等方式，赋予角色生命力，让玩家心甘情愿为了热爱买单。同时游戏画面质量也很 ok。并且比其他卡牌 RPG 有更完美的游戏内容（不再是挂机自动战斗等），开创了卡牌 RPG 的一种新的游戏营收方式。但是也同样作为一款 RPG 剧情还没完善，打到后期容易出现每天游戏体验过于重复枯燥等。并且作为单机游戏社交性比较差，虽然后来推出家园系统。深渊是原神作为普通卡牌 RPG 的爬塔的替代品，也是全游戏唯一被认为是 PVP 的设计，难度平衡是很适中的。氪金玩家可以追求速度，不氪金玩家也可以过，极大增强后期玩家游戏体验。

### MOBA 类

**王者荣耀 (2017-2021)：**体验原因：多玩家竞技游戏，比较完善的社交系统。游戏玩家社群稳定，并且移动设备游戏方便，游戏时长也适中。工作室也尝试通过使用古人的名字塑造角色个性等。营收也主要靠卖皮肤流水。

**英雄联盟 (2014-至今)：**体验原因：宣发很强并且玩法符合现代人的价值观。从公测至今一直非常火爆，三十分钟左右一把的游戏时长可以满足大部分玩家的需求。同时也不需要过于花心思，每一把游戏都是重新开始的，符合现代玩家的游玩游戏的节奏。这类游戏一般营收主要靠卖皮肤流水，而且可以通过很多延伸产品营收。同时举办电竞赛事，增加流量和留存等。

### FPS/TPS 生存类

**PUBG (2017-2019)：**体验原因：IP 爆红加上玩法新颖同时画质更好。游戏整体带有抽奖机制但对游戏数值上没有影响，主要体现在外观。更新节奏很多，玩家数量和回流随版本不断改变。

### ARPG 类

**地下城与勇士 (2012-2020)：**体验原因：版本更替较多。早期主要卖点在于速通副本的竞速玩法，但是作为 RPG 本质上到了剧情结束等，就市区游戏体验了。后来出现团本玩法，回流较多。但是因为游戏运营时间过长，并且作为养成游戏不能有版本倒退的操作，导致数值膨胀过于严重，并且游戏环境也开始对新玩家不友好。主要靠玩家留存，处于游戏运营的末期。理论上应该将留存玩家平移引流到其他平台游戏让玩家重新创造价值。也可以通过新 IP 给玩家更多的游戏体验（比如 DNF 手游）。

## 自我评价

---

四年海外留学经历，有良好的英文沟通能力，在校期间完成十多款大型游戏分析及测评报告。性格沉稳，具有较强的学习能力和团队协作能力，逻辑思维能力强，热爱篮球和游戏。