# 简历

姓名：褚智勇 年龄：29 学历：本科

手机：15617721173 QQ：690038817 邮箱：[hataksumo@163.com](mailto:hataksumo@163.com)

# 教育经历与学生时代成就

**学历：**本科，2014年毕业于大连东软信息学院，计算机科学与技术系

**英语**： 无障碍阅读英文文档(CET4大一过)

**计算机**：ACM国际大学生程序设计竞赛（一种算法竞赛）辽宁省1等奖，东北四省2等奖

# 个人能力

* 程序

**功底**：英文文档阅读（优秀），算法编写（优秀），设计模式（良好），图形渲染（认知），客户端源码阅读能力（优秀）

**编程语言：**C#（熟练），C++（熟悉），lua（熟练）

**框架：**c#-winform(熟练)，cocos2dx（熟悉），unity（熟悉），openresty(认知)，skynet(认知)

**个人demo:**

* 导表工具

链接：<https://github.com/hataksumo/ExcelToLua>

框架：C#-winform

功能介绍：

* 在Excel中配置数据，导出到lua。
* 支持多sheet，支持复杂表头，如pet[1].name,pet[1].skill[1].id，会自动以对应的lua结构导出到lua表中。
* 支持多sheet，并且支持多sheet合并到1张lua表中。
* 支持设置主键，多重主键。

意义：

* 体现复杂逻辑的编写能力。
* 在项目中使用，十分强大也十分方便，深受好评。
* AI五子棋

链接：<https://github.com/hataksumo/fiveStoneChess>

框架：C#-winform

算法：全局评估，极大极小搜索，alpha-beta剪枝，AC自动机

意义：体现算法编程能力

* MySkynetDemo

链接：<https://github.com/hataksumo/MySkynetDemo>

框架：客户端（unity+ulua），服务端（skynet），通信协议（sproto），数据库(mysql)

* 计划题材：渣美术版《文明大爆炸》
* 计划功能：客户端热更新，完整的UI逻辑框架。
* 计划逻辑：登陆注册，聊天，背包，人口调节，建筑，科技，商店，抽卡，PVE关卡，PVP占矿。

意义：对这几年工作的总结与学习。

* 产品

游戏数值策划出身，熟悉业务逻辑的设计。注重玩家行为的引导。擅长付费体验设计。

由于本简历着重程序能力的展示，故此处不赘述。下面讲一下数值策划的工作：

数值策划分经济数值和战斗数值。

经济数值更像是金融产品的设计师。设计要分几档价位的保险，用户如何付费，如何分红返利。同时这个金融公司还卖商品，针对不同付费的用户，商品有不同的打折力度。同时这个公司还贩卖奢侈品，帮高付费用户在其他人群中装13.

战斗数值更像一个数学工作者，计算不同职业的各技能的系数应该是多少，不同时期的怪物要多少血，多少攻。以达到既有特色有平衡的目的。

游戏中有大量的配置表，数值策划还需要设计配置表的结构，并把计算好的数据快速填写到表中，并导出成程序易用的格式。

# 工作经历

* 程序阶段
* 2014年5月~2015年6月

**公司**：网成科技

**任职**：全栈逻辑程序

**薪资：**6.5K（成都996）

**参与项目**：诸神寂(3D卡牌，类似酷酷爱魔兽)

**主要成就**：

* 编写了一些模块，如抽卡，游戏商店，背包，寻路，武将跟随。

**个人成长：**

* 熟悉lua
* 熟悉服务端游戏开发流程，熟悉ulua，熟悉openresty.
* 熟悉unity的ugui部分
* 策划阶段
* 2015年8月~2016年12月

**公司：**第九城市

**任职：**数值策划

**薪资：**8k（上海995）

**参与项目：**红龙传说（3D-ARPG）

**主要成就：**

* 学习总分流的数值框架搭建的方法。
* 调整翅膀相关的产出投放，取得优异成绩，受到主策表扬。
* 调节关卡难度，使前期感受更顺畅，坑放的更平滑，不影响付费的情况下提升了留存。
* 配合运营配置礼包，优化付费感受。
* 编写一些副本的脚本。

**个人成长：**

* 完整参与一款游戏的数值制作
* 增强对ARPG游戏的体验与认识

**了解玩家各时间点的目标与需求**。通过参与自家项目的数值规划，以及与玩家一起玩自家游戏，对玩家前中后期的目标与需求有了更深刻的认识。

**了解各类型系统玩家的喜好与影响**。通过观察玩家行为与了解运营那里发来的反馈，了解了ARPG游戏中，哪些系统更受玩家欢迎，哪些系统玩家十分反感，哪些设定有效的促进了玩家的付费，哪些设定会引起玩家流失，哪些设定会让玩家更热爱这款游戏。

* 2016年12月~2017年7月

**公司：**上海游岚

**任职：**主数值策划（小公司）

**薪资：**12k（上海，99大小周）

**参与项目：**咚哒哒冒险（横版皇室战争）

**主要成就：**

* 设计各兵种的费用，品质，特色技能，克制关系。
* 接受挑战，用相对严谨的数值模型，完成项目的战斗数值搭建。
* 在taptap上测试，受到较高口碑（说明特色设计和平衡做的还OK）。

**个人成长：**

* 完成较复杂战斗模型搭建，增强信心。
* 认识到做游戏（任何项目）不能只图好玩，还要关注商业化的可行性QAQ。
* 2017年8月~2018年8月

**公司：**青果灵动

**任职：**数值策划

**薪资：**15K（北京，996）

**参与项目：**狂暴之翼2

**主要成就：**这一年项目废废立立，以学习讨论为主。

**个人成长：**

* 向全国1流团队学习数值游戏商业化制作思路。
* 在公司课堂学习精益创业的产品经理思维。
* 加深了对MMO类别手游的认识。
* 分析拆解体验了一些游戏，制作了一些养成系统，提升了系统策划的能力。
* 熟悉狂暴之翼的一些数值和系统设计思路；数值制作上，摒弃总分的拍脑袋模式，形成从体验出发，以产推销的数值方法论。
* 2018年10月~2019年12月

**公司：**蓝鲸时代

**任职：**经济数值

**薪资：**20K（北京996）

**参与项目：**镇魂街-武神躯

**主要成就：**

* 完整制作卡牌项目的各系统产销以及属性投放（战斗相关另一个数值在做）
* 7日活动等商业化活动的设计。
* 在更大的项目中验证我的导表工具。

**个人成长：**

* 验证自己在上家公司所学到的理论知识，用以产推销的方式制作各系统的数值。
* 在高压力环境下，熟练数值制作。

**遇到问题：**

* 团队的产品定位不清晰，摇摆不定。
* 制作人用自己喜好做游戏，而不是以商业化成功为目标做游戏。
* 制作周期过长，收益预期不佳。
* 团队打算搬到深圳封闭开发，与自己发展意愿不符。