# 简历

姓名：褚智勇 年龄：28 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

# 工作经历

* 2014年5月~2015年6月：

**公司：**成都网成科技

**参与项目：**诸神寂(3D卡牌，类似酷酷爱魔兽)

**任职：**ulua+openresty逻辑程序

**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
* 熟悉服务端逻辑编程，了解nginx, redis, protobuff.
* 熟悉unity。
* 认识到策划是游戏开发的核心
* 2015年8月~2016年12月

**公司**：第九城市

**参与项目**：红龙传说(3D ARPG海外叫圣骑士之歌)

**任职**：数值策划

**主要成就：**

* 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
* IOS只刷付费榜，2个服10天30W流水（拉表看的）。安卓服也取得不错的成绩。（当时还是比较弱，如果有现在的认知，一定会做的好的多）

**个人成长：**

* 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。
* 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

**参与项目：**咚嗒嗒冒险（一款添加了英雄的横版皇室战争）

**任职：**数值策划

**主要成就：**

* 设计兵种的技能与策略关系
* 设计兵种的数值框架
* 设计游戏产销投放

**个人成长：**

* 自主完整的搭建数值框架，并推进上线，在tap上取得良好口碑。
* 从数值角度审视系统，从体验角度提出系统需求。
* 2017年7月~2018年8月
* **公司：**北京青果灵动

本想去混个完整的大型项目的上线经验，然而这边项目废废立立，蹉跎了1年。

希望找个项目稳定，能施展拳脚的平台。

**个人成长：**

* 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3月
* **公司：**极致互娱（一家挂靠豪腾嘉科的小公司）

**参与项目：**放置星舰

**任职：**主策

**取得成绩：**小程序平台，一款重度数值成长的放置游戏。在半成品状态下，导量2000（豪腾嘉科游戏盒子）+1000（腾讯新作品量），1月累计收入3500，付费率7%，日活200多，每日广告收入70左右。如果接着让我做，基本必成的项目。然而老板过度干预细节设计，再加上价值观不合（我认为方向选对后，游戏好好做才能赚钱；老板的价值观是选对方向，尽快做出来就能赚钱，不好使再换项目）。觉得在这里继续做没太大意义，就在过年前离职了。

**个人成长：**

* 练手，实践在《狂暴之翼》团队学习的制作方法论，并取得一定成绩。
* 2019年1月~今
* **公司：**蓝鲸时代

**参与项目：**镇魂街

**任职：**数值策划

**取得成绩：**

* **完成游戏内所有系统的属性和经济投放，并进行多个版本的迭代**

细数一下：

经济系统-产出：

挂机产出，关卡产出，通天塔，日常本，传记副本，世界BOSS，主-支线任务，7日活动，商店产出。

经济系统-消耗：

队伍经验；守护灵升级，守护灵突破，守护灵魂火，守护灵升星；寄灵人洗练，寄灵人升星；装备锻造，装备强化，装备洗练；神器升级；专属武器解封，专属武器强化。

属性系统：

卡牌：升级，突破，魂火，升星，洗练

装备：初始，强化，洗练，套装

神器：碎片，连携

专属武器：解封，强化

* **在更大的项目中，验证我的导表工具**

稳定，实用，高效，近1年验证，无BUG，深受好评

**成长与启发：**

* 在更大的项目中验证之前项目总结的方法论
* 要有产品经理思维，要和优秀的人一起工作，要用更精益的思维做项目组决策。
* 与其他优秀的数值策划合作项目，增强信心，同时看到自身优势与不足。

# 个人能力

## 策划篇

**擅长项目**：数值向ARPG，数值向卡牌，MMO

**想参与的项目：** MMO（有社交性，同时有数值成长感），数值向卡牌，卡牌+MMO（鼓励集中养1张卡，与人合作）。

我比较喜欢的项目组特征有以下几点：

1. **立项点清晰，立项后执行力强**

知道自己项目的主打在哪里，有哪些用户会玩我们的游戏，与渠道内其他同类产品有什么竞争力，对前景有预期。不要为了“找事做”而立项，也不要抱着“侥幸心”去立项。但确定方向后，快速执行验证假设，完善思路，不要“拍脑袋”式摇摆。

1. **不堆系统**

系统制作上，有清晰的设计目的，不是为了堆量而做系统。在公测版时，尽量做到各系统不重不漏。系统策划在“抄”系统时，确保自己深入体验过这类游戏系统，理解其优劣，不要点点UI就抄下来了。

1. **与时俱进，不要把用户当傻瓜**

接受近3年的优秀产品的设计。尊重事实，而非停留过去，以掩耳盗铃的心态求取降低风险的自我安慰。游戏深度由浅入深，逐渐让用户沉浸，不要一味把“做快餐”当成政治正确。

1. **认清优先级，但不忽视细节体验**

在制作过程中，认清哪些是主要矛盾，优先去解决。非“关键路径”上的细节，先不去优化，节省时间。在“关键路径”上的细节体验，优先去优化，提高验证的精度。不要忽视体验，乱开枪，做得不出结论的上线实验。

1. **精益创业的思路做决策管理**

不要以月时间点为项目阶段性节点，而是围绕我们下一步要验证什么制定版本规划，设定大时间点。优先做出能验证出假设的MVP，有空余时间再去做非关键性功能。合理安排进度，合理分配资源，做经济的企业，而非蛮干的企业。

1. **服务意识，但不要文青**

做公司是为了赚钱的，但同时也是为我们的用户提供服务的。不要过于文青忽略经济利益，也不要用“操用户”“割韭菜”的心态来做游戏。

**欣赏并深玩的产品：**镇魔曲（手），少三（我的帝国H5），大皇帝-页（攻城三国-手），一些横向养成的卡牌（如刀塔传奇，火影ol，不推荐立项），神都夜行录，小众类（二战风云2，文明大爆炸，欧陆风云，放置江湖等），纯娱乐（WOW，LOL，炉石）

**策划优势：**

* 数值框架搭建严谨，以感受为出发点建立以产推消的严谨数值模型，设计表讲求清晰联动，易于调整。
* 对系统有较深理解，能从玩家群体定位、游戏体验、付费功能引导、筛选需求等方面提出系统制作和修改意见。
* 可以在立项初期，讨论做哪些系统，产销如何分配，想要做出什么样的感受，并能给出清晰的逻辑自圆其说。
* 有程序基础，表结构制定严谨合理，有利于团队执行推进，也有利于功能拓展。

## 程序篇

程序方面，我虽不精通，但功底扎实，涉猎广泛，这使得我规则设计逻辑清晰，表结构设计合理，与程序合作融洽。对一些工具的需求可以做到自力更生。对程序有同理心，能听懂程序术语，能看懂程序的英文文献，能理解当前的技术瓶颈，较有根据的预估完成时间，在实现目的重要性和人员配置情况间做权衡。

程序上，其实我仍保有兴趣。我程序上的兴趣，不在写具体的游戏功能上。而是搞一些能让团队成员（包括策划和美术）开发效率更高的东西，少一些搬砖，多一些设计，多一些陪伴（大公司请忽略这一段`・ω・´）。

熟悉语言：c++，c#，lua

熟悉引擎：ulua-framework

功底：算法，基础的渲染知识

个人github地址： <https://github.com/hataksumo/DesignerDoc>

# 求职意愿

希望能获得一个产品经理职位，立足数值策划，从商业利益出发，有产品设计权，有决策建议权。

# FAQ

**这个链接有很多我对一些游戏的分析，游戏数值系统制作的SOP。**

<https://note.youdao.com/ynoteshare1/index.html?id=d93955766e8f2725b0bfd8e770185189&type=note>

## 作品展示（ctrl+滚轮放大看）

1. **能看一下你导表工具的功能么？**

工具开发方面，详情可见：

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

C#的工程是导表工具