尊敬的策划人您好，

我看了你B站上绿梦广场的视频，是一款非常精彩的横版格斗游戏。

我来自字节跳动，在这样的互联网大厂，我接触到了各种商业闭环和流量变现逻辑。但是其实，内心深处我是非常单纯的想创造一些优质的游戏体验的。所以我认为，我们的价值观是相符的，而这种价值观是相对稀有的。

当然，从事互联网产品开发工作的我，别说做一款精彩的动作游戏，连做一款精彩的游戏的经验都可以说微乎其微。动作游戏这对我来说将会是巨大的挑战。

不过，作为制作人的你，在需要承担更多责任的同时如此看好我，我没有理由退缩。我还年轻，正好借着这个机会了解自己，要么成神，要么退圈。所以，既然你敢赌，我就敢跟，来试试看，我们能不能共同创作出下一个圈内神作。

另外，我也玩过一些其它动作类游戏，比如Transistor，其中对技能系统和战斗模式上都做出了创新，以及Bastion，有着独特的场景生成方式和多种武器。所以我也可以试图参与打击感以外的系统设计。

我附加了一份对于《鬼泣5》中重剑技能的拆解，对比和分析，以及如果我再被问到重剑相关的问题会如何回答，以此弥补一下我面试准备的不足。