

赵文博

18800125107 | 18800125107@163.com | 厦门
1999-09
正在找工作 | 游戏系统策划



工作经历

厦门泡游网络科技有限公司

2023年01月 - 2023年07月

高级市场分析师 市场部

厦门

- 游戏分析框架搭建**：根据体验时长、分析用途建立不同标准的分析框架，用于日常专题游戏案例与窜榜游戏分析
- 竞品分析、游戏体验**：搭建部门游戏玩法观察体验库，个人拆解游戏数量20+，通过玩法、系统、版本、市场表现等多方面体验评估
- 专题游戏品类内容分析**：根据22年/23上半年行业分析结果选择合适游戏赛道，针对游戏案例进行内容整合提炼，研究游戏发展方向，找到合适游戏赛道
- 日常市场数据观测与收集**：通过SensorTower、热云数据、点点数据等渠道收集游戏表现，进行市面新兴游戏玩法、题材等分析整理并总结归纳

祖龙（天津）科技股份有限公司

2022年12月 - 2022年12月

版本策划

- 各区域各渠道版本比对同步**
- 执行策划文件修改与内容对齐**

北京竞技世界网络科技有限公司

2021年01月 - 2022年09月

休闲游戏策划 竞娱组

- 主要工作内容**: 系统设计、数值设计、内容策划
 - 系统设计**：针对公司要求在同一游戏品类（休闲）下做出不同类型游戏的系统搭建、核心战斗思路、交互逻辑和交互流程，分析该游戏类型的市场前景和用户画像。
 - 竞品分析**：针对相同或相似游戏产品进行系统全面的分析，对项目相关竞品进行多维度（系统、玩法、社交、数值、商业化）拆解与研究，归纳总结优缺点，为公司产品提供优化参考依据。
 - 数值设计**：针对现有游戏产品进行交互流程的优化和数值的调整，调整后日流水增长10%。
 - 活动运营**：设计新游戏内容与游戏活动以活跃用户，最近一次活动策划日营收增长15%，DAU增长12%
 - 关卡/地图设计**：利用公司自研引擎进行新角色的生成配置，测试当前配置环境下各角色强度，利用地图生成工具产出具有局内互动且有差异化的优秀交互地图。

北京新剧元工作室

2019年09月 - 2019年12月

- 地面交互设计**：负责第二届上海进出口博览会松下展厅沉浸式交互投影的地面场景搭建，通过Uity与激光雷达的数据分析实现跟随脚步的效果利用广角摄像头和OpenCV实时识别观者的人体骨骼，并根据手部骨骼的位置实现不同的交互效果，调整交互区域确保交互区域覆盖整个场景
- 优化交互功能**：优化场景交互体验降低Uity场景功耗，利用OSC时间传输确保墙体与地面之间的实时时间对应关系准确。
- 音频交互/粒子交互设计**：在《乐界》大型舞台演出中首次使用Notch负责部分场景如开场和对弈交互的实现和设计，通过实体碰撞与定点渲染等特殊的表现效果实现场景内虚实相生、阴阳结合的意境，实时抓取获得的音频并根据音频强度改变场景内棋子的震动频率和幅度实现场景与现场的音频互动。

项目经历

JJ千炮捕鱼-已上线

2022年05月 - 2022年09月

- 游戏策划 北京**

主要内容：活动策划，内容设计

丰富游戏内容，包括游戏内新鱼种设计、新系统模块设计、新玩法设计

根据节气进行活动排期与内容设计

以闪亮之名（女性向）-已上线

2022年12月 - 2023年01月

- 版本策划 北京**

- 对游戏多版本多国家地区进行内容同步，根据策划需求整理版本信息，调整游戏内容，确保无误后进行打包输出

王牌坦克大战 (Brawl Stars-like) - 已下线

2021年01月 - 2021年09月

- 游戏策划 北京

调整游戏核心玩法，针对游戏目标人群进行游戏休闲化轻量化设计

处理多系统数值平衡，控制玩家游戏内pvp游戏体验和对局过程中成长体验

根据节气安排进行游戏活动内容设计，填充已有系统的游戏内容如角色设计、游戏对战模式设计等

优秀毕业设计《数字净土》

2011年09月 - 2021年06月

- 《数字净土》是一个基于人机交互与沉浸体验的新媒体艺术空间
- 负责内容:场景设计 技术实现
 - 1.利用Unity推出的VFX Graph大规模粒子特效生成实现场景内粒子效果，使用timeline动画与镜头调度
 - 2.加强场景在不同输出端口的表现强度，调节模型的骨骼以及节点动画实现流畅自然的动画效果，
 - 3.利用HOKUYO雷达数据在处理后再在Jnity内实现跟随脚步的自然交互效果，利用Rayfire成熟的破碎物理系统实现场景内墙体剥落的效果，在现场进行投影空间的搭建以及利用Arena完成投影空间的融合和不同场景之间的过度。

游戏经历

手游：

1. 模拟经营类：Township、Familly Fram adventure、frozen city、Drogenscape adventure、桃源深处有人家、开罗系列（合战忍者村、各种物语）等
2. 动作/moba类：崩坏2 3、和平精英、APEX、王者荣耀、Pokemon Unite、元气骑士、qq飞车、敢达 争锋对决、第五人格、天下、一梦江湖、荒野乱斗
3. 休闲/卡牌/放置类：JJ斗地主、捕鱼大咖、明日方舟、少前 云图计划、西图小镇、迷雾侦探、滑雪大冒险、无悔华夏、一念逍遥、万象物语、月圆之夜、道友请留步、魔卡之耀、AFK、江湖悠悠、神医、COC、海岛奇兵、Everland、皇室战争、骰子元素师、世界弹射物语、纸嫁衣系列、最强蜗牛、小小五千年、金铲铲之战、军团、理智边界、召唤与合成、放学别跑、赤核、灵魂宝戒、愚蠢的死法1 2、碧蓝航线、pokemon masters ex、游戏王 决斗链接 大师决斗、疯狂动物园

PC/主机：

1. 生存类：饥荒、我的世界、缺氧、泰拉瑞亚、坎巴拉太空计划、DayZ等
2. 角色扮演：空洞骑士、银河战士、恶魔城、血污月之仪式、洛克人、索尼克、马里奥 奥德赛 银河、塞尔达 大地的汽笛 三角力量 梅祖拉的假面 梦幻岛 荒野之息 黄昏公主、真三国无双、奥日 黑暗森林 萤火意志、蝙蝠侠三部曲、古墓丽影 暗影、死亡细胞、盗贼遗产、黑暗之魂3、艾尔登法环、只狼、暗黑破坏神2 3、荒野大镖客1 2、GTAV、战神2 4、巫师3、death door等
3. 策略类：全战三国、文明、城市 天际线、火焰纹章、Loop Hero、欺诈之地、陷阵之志、杀戮尖塔、冰汽时代、怪物列车、红色警戒 2 3、星际争霸、魔兽争霸、这是我的战争、口袋妖怪全世代等

教育经历

中国传媒大学 211 双一流

2017年09月 - 2021年07月

数字媒体艺术 本科

北京

- GPA：3.5/4.0
- 相关课程：设计心理学(95)、虚拟现实创作与实践(97)、人机交互技术与应用(95)、互动艺术创新思维(96)
- 荣誉/奖项：
 - 于2018年获校社会活动单项奖
 - 于2018年10月参加第三届隆里国际艺术节
 - 于2019年7月至9月参加加拿大数字媒体中心交流学习项目
 - 于2020年7月获北京市动漫设计竞赛三等奖

其他

- 技能：C#，Axure，Unity，Xmind，Sketch，Office，策划，配置，Pr，Ps，Opencv，系统设计，活动策划，框架搭建，社会活动，人机交互，数据分析
- 语言：英语

个人总结

- 目前在市场分析方向**提升自己的观察视野**，多类型多平台游戏风向观测，锻炼自己游戏产出与市场成绩的挖掘能力。
- 在毕业后进入竞技世界作为休闲游戏策划工作近一年半学习到许多流程上的知识，在祖龙作为版本策划进一步规范了自己的文档及表格格式与内容输出能力。
- 在工作过程中也没有停下自己对游戏创作与学习的过程，因为熟悉Unity，**拥有自己产出原型的能力，参与了许多游戏比赛来制作原型作品**，在工作中也帮助自己验证了一些想法的准确性。
- **希望进一步发掘和规范自己的产出能力和设计思维方式，向着自己心中的目标稳步前进**