

教育背景

Education

2013.09-2017.06

西华大学

汽车服务工程

个人优势

- 有 0-1 完整项目经历，从立项开始在最核心岗位深度参与研发，有独有的设计方法论。
- 擅长 RPG 游戏战斗设计，从战斗白模搭建开始到最后落地至可玩；有完整的架构和实现思路，能有效抓住核心反馈并将其抽象为可玩性设计，融入框架内。
- 参与并主导完成过的大型 3d 游戏的完整关卡设计，从规划文档到白盒搭建并细化落地，有自己的一套完整的关卡设计理论与实操经验。
- 有处理中、重度项目大量的系统、数值设计问题的经验，并将其落地，包括不限于自己调优、写方案需求等.....
- 能独立完成一个项目中的所有数值架构问题，包括不限于经济系统、战斗、关卡。
- 擅长战斗策略中的 BD 设计，能从 0 到 1 设计、落地、调优所有 BD 设计，对玩法策略有独到理解，可以做到设计 70 余个角色（技能 or 机制）无废项，其都能在**核心玩法**中发挥作用。对于游戏节奏有独到的理解，能通过节奏变化和感知创造“可玩性”。
- 可独立通过 UE 及蓝图，制作关卡交互、动作系统、怪物 AI 及行为树，并架构设计、落地完成整个**可玩关卡**流程。
- 有较丰富游戏阅历，每年玩 30-50 款左右单机，50-100 款手游（做手游期间），覆盖我设计需要的所有类型。能快速理解其中的设计意图，并将其抽象为可用的设计思路。

工作经历

Work experience

关卡策划

深圳神盾未来科技有限公司

2025.08-2025.11

《曹操传》：大型 3d 动作冒险游戏、魂 like、 UE5、PC

工作内容：

- 负责大型 3D 游戏箱体关卡设计。
- 主要内容：
 - 关卡设定与流程设计，规划关卡核心流程，包括概念、布局、任务事件等，并输出为文档与最简逻辑图
 - 关卡结构设计，根据流程构建关卡逻辑，并细化为完整的关卡结构

4. 配合 LA、文案等确定美术概念，搭建并细化关卡白盒
5. 输出关卡完整平面图以及关卡文档，配合其他部门完成关卡制作
6. 此外根据自己对其他系统的经验和理解帮助战斗与系统策划完成基础架构，并反馈到关卡设计的内容、思考以及规范上
7. 配合策划组书写关卡流程规范，并帮助其他关卡策划规划其任务以及协助其关卡制作

主策划

小有内容-尤达科技有限公司（成都分公司）

2024.08-2025.05

《九州传说》：弹幕动作 rouge、生存、3D Unity、PC

工作内容：

- 负责项目包括立项文档在内的所有设计、实现内容。
- 战斗系统：
 1. 设计所有的武器模组，包括：外观、特效、Icon 等美术需求；攻击帧数、范围、轨迹等交互设计；属性、技能、套装、词条等 GP 相关内容
 2. 设计所有角色，包括：角色 ui、碰撞等美术、物理交互效果；属性、技能、天赋等 GP 相关内容
 3. 设计所有怪物，包括：怪物 AI 行为、技能、属性、特性、形象、动作、特效等
- 功能系统：
 1. 设计所有道具，包括：道具 UI、描述、属性、技能、投放等
 2. 设计所有功能系统及其 UI，包括：养成、商店、角色、战斗辅助、成就、设置、主界面等
 3. 辅助功能设计，包括：镜头、震动、音效等
- 经济系统：

架构经济系统及循环，包括：所有道具、天赋投放、金币产出和消耗、稀有度规则、随机系统、宝箱等
- 关卡设计：

设计所有关卡，包括：地图表现、地图尺寸、怪物布置、怪物刷新、资源产出、关卡难度、关卡节奏等
- 每 2 周撰写开发流程和进度报告。

《汉家城市》: RPG 游戏、战斗策略、3D 国风二次元、Unity、手机网络游戏

工作内容:

- 从立项开始深度参与项目研发, 几乎覆盖所有研发流程, 项目时间较长个人经历主要有 3 个阶段。
- **第一阶段**, 从立项到第 1 次测试:
 1. 战斗系统规划及设计, 独立完成战斗的架构以及战斗系统策划案的撰写, 与负责 GP 架构程序讨论并落地战斗系统框架, 并在之后拓展和优化。
 2. 核心系统设计, 包括: 装备系统、角色系统、道具系统、商店、背包、核心基础玩法等.....
 3. 初始关卡的流程、怪物设计。
- **第二阶段**, 从第 1 次测试到第 2 次测试:

项目调整, 本人接过数值全部工作, 将所有数值设计相关内容全部推到重做, 并兼职战斗设计其中包括:

 4. 经济-养成系统, 重新规划, 重做所有系统产出和投放, 调试出符合当时系统架构的经济循环和投放。
 5. 战斗数值, 从白模开始从 0 全部重构, 所有英雄模板和属性规划、投放重做, 所有战斗公式重新设计, 所有属性成长节奏、投放重做; 定制新的战斗节奏。
 6. 英雄设计, 所有英雄设计按照我对策略+BD 组合的理解全部重做, 构成新的 BD 设计, 定制 6 种不同的战斗节奏, 保证 BD 逻辑和机制有趣的情况下, 给予了足够的自由度。
 7. 关卡设计, 重新调整所有关卡的怪物布置、战斗节奏、难度、投放。不同类型玩法做出差异性, 与英雄 BD 设计配套。
 8. 怪物设计, 重做所有怪物, 根据已有的战斗环境, 重新规划分类定制特性, 为策略战斗这一核心玩法提供自由化搭配 BD 的基础, 即: 创造不同的战斗环境, 对应不同的解题思路, 且使其有自由度。
 9. 重新规划所有核心, 划分成 4 大类, 分别对应不同的战斗环境, 与之前的设计形成配套, 并将其落地。
 10. 其他设计, 包括: 成就、任务、神兽、活动的所有配置和数值设计。由本人独立完成, 策划配置表每一个数据 95%以上是本人亲自创建和调试的。

- **第三阶段**，从第 2 次测试到第 3 次测试：

11. 针对付费问题优化，调整养成节奏、奖励投放节奏，修改产、销缺口。
12. 重构付费设计，将所有付费项内容全部重新设计。
13. 配合其他策划的系统落地，完成其所有数值设计、制作、配置。
14. 优化战斗内容，增加核心 bd 的逻辑及趣味性

玩法策划

成都问水山居科技有限公司

2020.08-2021.04

《姬斗无双》：RPG 卡牌养成游戏、3D 奇幻、Unity、手机网络游戏

工作内容：

- 全部英雄技能设计，按照当时对机制的理解进行英雄技能设计和落地，能做到好玩、BD 思路明确，玩家有目标追求与讨论度。
- 大型玩法设计：
 1. 幻境对决-大型 GVE 玩法，需要玩家在地图中搜集资源合理分工、资源管理最后一起攻略副本。

进行了该玩法的设计、跟进、调优与数值搭建；进行该玩法的地图设计和关卡编辑，设计资源投放点、地图结构和地图表现。
 2. 大乱斗-大型 PVP 独立竞技玩法，独立游戏机制，考验玩家的资源管理能力、反应和碰撞判断。

进行了该玩法的地图关卡设计和编辑，还有角色、道具、技能设计，资源点和触发编辑及策划案的编撰。
- 小型系统及玩法设计，如：运营活动、部分常驻副本、任务系统、天赋系统等.....
- 核心系统和玩法的投放设计，以及其难度、数值设计，并完成配置和落地。
- 部分经济系统的投放设计，如：养成、活动、主线奖励、任务奖励、成就奖励、卡池产出等

游戏经验

有大量游戏经验，以下仅举例展示：

动作冒险类：《艾尔登法环》75 小时白金全成就，110 小时 Dlc 全流程、《黑魂 3》55 小时全探索（非全成就）、《黑魂 1》45 小时全探索、《只狼》50 小时全 boss 通关、《血缘诅咒》20 小时真结局通关、《黑猴》35 小时真结局通关、《匹诺曹的谎言》32 小时真结局通关、《卧龙》36 小时真结局通关、《仁王 2》20 小时未通关、《猎天使魔女 1》、《猎天使魔女 2》、《鬼泣 4》、《鬼泣 5》、《战神 3》、《波斯王子 2》、《波斯王子 3》、《刺客信条 1》、《刺客信条 2》、《刺客信条 3》、《刺客信条 5》、《刺客信条 8》、《神秘海域 4》、《美末 1》（未通关）、《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》（仅开头，懒得找汉化暂时搁置）、《塞尔达：天空之剑》、《塞尔达：旷野之息》、《塞尔达：王国之泪》、《塞尔达：智慧再现》、《怪物猎人世界》、《怪物猎人荒野》等，未记录通关时间

动作冒险 (2D)：《ORI》14 小时真结局、《空洞骑士》49 小时流程打到 5 门、《怪物圣所》30 小时真结局+全搜集、《神之亵渎 1》17 小时真结局、《神之亵渎 2》18 小时真结局、《武士零》、《雨世界》、《血污》22 小时真结局、《茶杯头》（未通关）、《终焉莉莉》20 小时全搜集、《终焉木兰花》20 小时全搜集、《Grime》20 小时全搜集、《失落遗迹》6 小时真结局、《ribiribi》（未通关）、《盐与避难所》12 小时真结局、《洞穴探险》（未通关）、《Tunic》18 小时真结局、《皮皮蝠与诅咒溜溜球》《风之少年：克罗诺亚 1》、《风之少年：克罗诺亚 2》、《密特罗德生存恐惧》、《暗黑 2》、《地牢围攻》等

冒险角色扮演类：《博德之门 3》、《神界原罪 2》、《耻辱 1》、《耻辱 2》、《FF7》、《FF9》、《FF15》、《FF7re》、《女神异闻录 4》、《女神异闻录 5》（未通关）、《神之天平》、《古剑 3》、《破晓传说》、《八旅》、《超时空之钥》（没通关档坏了，后面买正版重新玩）、《巫师 3》、《老滚 5》、《GTA2》、《GTA5》（没打完）、《荒野大镖客 2》（未通）等

平台跳跃类：《马里奥 1》、《马里奥 2》、《马里奥银河》、《马里奥奥德赛》、《马里奥 3d 世界》、《马里奥惊奇》、《蔚蓝》38 小时 C 面全通+全隐藏、《信使》13 小时真结局、《阿拉丁》等

Rogue 类：《背包乱斗》、《超时空方舟》、《杀戮尖塔》、《以撒》、《邪恶铭刻》、《暖雪》、《黑帝斯 1》、《黑帝斯 2》、《Run! ZombieFood!》、《RogueLegacy2》、《坏北》、《土豆兄弟》等

解密互动类：《动物井》、《潜行公司 2》、《超阈限空间》、《双人成行》、《Braid 时空幻境》、《画中世界》、《Gris》、《Inside》、《生化危机 4》、《寂静岭：PT》、《Gorogoa 画中世界》、《见证者》、《传送门 1》、《传送门 2》、《史蒂芬的烤肠》、《PuddleKnight》、还有大量含 JumpScare 的恐怖解密不列举了。

战旗&战略类：《英雄无敌 2》、《英雄无敌 3》、《英雄无敌 5》、《英雄无敌 6》、《英雄无敌 7》、《风花雪月》（未通关）、《神兽之王》（未通关）、《王国保卫战》、《三国志》、《PVZ》、《帝国 2》、《帝国 3》、《红警 2》、《War3》（包括 war3 里面海量 rpg 地图）等

竞技合作类：《马里奥赛车 8》、《任天堂全明星大乱斗》、《马里奥排队》、《剪纸人》、《暴走山地自行车》、《暴力摩托》、《数码宝贝大乱斗》、《火影忍者：究极觉醒 2》、《火影忍者：究极风暴 4》（剧情没打完）等

模拟经营类：《RimWorld》、《铁路大亨》、《怪怪水族馆》、《饼干点点乐》、《开罗游戏系列》、《点杀泰坦》等
还有 FC\SFC\GBA\PS2 的经典游戏不多赘述

网络游戏 mmo、**手游**、**竞技**、**打牌网游**等太多，篇幅有限不详细列举。

个人期望

希望能与有想法、有热情的团队共事，与志同道合、审美相近之人结交，一起做“好游戏”。