

实习经历

武汉格正网络科技有限公司 | 游戏策划实习生 | 2026.10—至今

海外休闲游戏项目，独立负责评分奖励、每日任务及热气球连胜系统设计。

- ▶ **评分奖励系统 | 增加评分参与、改善商店评论均分**：针对原评分引导过早、跳转商店操作繁琐的问题，结合玩法与道具体验调整邀请时机，通过奖励反馈及双端原生评分入口降低参与阻力；设计原版、新版及不同触发时机的三组对照实验，以游戏内评分参与率和商店新增评分均分评估方案，兼顾评价数量与质量。
- ▶ **每日任务系统 | 延长游玩时间、促进资源消耗**：以游玩时长与累计通关任务建立每日短期目标，通过阶梯奖励推动玩家从完成单关转向持续游玩；基础游玩即可达到满档奖励，同时允许消耗道具资源替代部分任务投入，让玩家在投入时间与消耗资源之间自主选择，将资源使用接入日常目标循环。
- ▶ **热气球连胜系统 | 推动失败后的广告与金币复活**：以10阶段进度构建连续闯关目标，将大奖集中于最后3个阶段，强化接近终点时的奖励吸引力；设置仅一次容错，使失败后的进度保留更具价值，推动玩家在关键阶段选择观看激励广告或消耗金币复活，继续挑战后段大奖。
- ▶ **交付推进**：每日任务与评分奖励系统已开展评审会及需求对接会，完成UI、美术、动效需求对接，预计下一版本上线；热气球系统已输出策划方案，待后续对接。

项目经历

海外休闲游戏关卡与机制拆解

- ▶ **体验拆解**：结合Royal Match、Block Blast的关键体验节点，分析目标、空间压力与信息可见性如何影响规划、卡关和继续游玩的意愿；针对后续方块不可见的问题提出预览道具假设，为道具设计提供思路，并以通关时长、重开次数作为验证指标。
- ▶ **竞品对比**：对比Bus类游戏的车位限制、车辆阻挡、乘客补充顺序及新机制引入节奏，分析相似玩法下难度差异的来源，识别新手阶段的空间压力与规划门槛，为关卡难度、教学节奏及道具救场设计提供参考。

自制小游戏 Demo《躲避 & 点小球》

- ▶ **设计核心循环**：让走位躲避与点射清理争夺玩家注意力，形成“先保命还是先清目标”的取舍；通过分阶段难度与即时反馈，使挑战随存活时间递进，支持玩家在失败后调整策略、再次挑战。
- ▶ **设计局外系统**：以皮肤收集与排行榜建立长期目标，用重复补偿保留重复抽取的资源价值；借助AI交付可试玩HTML原型，将玩法、奖励与反馈串成完整体验，为后续试玩与迭代提供基础。

《无畏契约》捷风战斗系统拆解

- ▶ **分析角色定位**：将机动能力理解为对位置、高度及交战角度的资源控制，结合回合经济与团队协同，分析捷风如何创造进攻空间、其收益依赖什么条件，为角色定位与技能取舍提供判断依据。
- ▶ **提出平衡方案**：结合版本调整与机动角色对照，权衡操作上限、反制空间和团队收益，提出带代价及验证指标的改动假设，避免只以伤害数值判断强弱；交付拆解文档与交互网页。

能力与游戏经历

- ▶ **系统设计**：能围绕体验目标拆解规则、奖励、资源收支、解锁节奏、周期刷新与异常流程，形成可配置、可交付的策划方案。
- ▶ **AI工具应用**：熟练使用Codex等AI工具，并融入日常策划工作，辅助方案梳理、文档编写与原型迭代，提升工作效率。
- ▶ **游戏积累**：竞技射击、MOBA、自走棋及Steam游戏经验丰富；无畏契约2000h+、神话段位，另有海外休闲益智品类体验与拆解积累。