



核心能力

「设计力」储备

作为主策划/全栈策划/核心策划深度参与放置卡牌、MMORPG、VR、女性向、休闲游戏等项目的核心系统设计、数值设计、战斗设计、商业化设计。具备快速拆解、原型制作和数据验证的能力。

研发实操与项目管理

拥有不同技术类型、玩法类型的完整项目研发经验，熟悉游戏研发环节具体的“策美程”问题与解决。曾架构并落地自研工具“VR剧情编辑器”，优化3D资源 workflow。

独立制作人视角 (AI-powered)

剧情策划入行，700万播放量节目策划，独立游戏项目 (AI-Powered) 制作中。
自媒体、娱乐综艺、影视音乐等艺术与流行文化的重度关注者。

教育经历

工学学士，重庆大学（“985”工程，材料科学与工程）

经济学学士，重庆大学（“985”工程，国际经济与贸易）

工作经历

全栈策划

上海益伍网络
2024.09-至今

- 多品类原型与立项：主导或配合发行，独立完成多品类（背包合成、横版肉鸽、弹球肉鸽、农场Like）的产品立项和玩法框架搭建；
- 全栈职责：负责制定项目开发计划，进行系统/数值/美术设计，并统筹各环节开发进度。
- 玩法和数值打磨：深入分析竞品，尤其是休闲游戏的用户体验、混变产品的数值特性等，聚焦关键点。
- 混合变现与数据优化：负责多款IAA/IAP微信/抖音小游戏的系统策划。通过数据分析和优化方案，提升产品商业化效率，快速迭代。

负责项目

微信小游戏IAA：合成玩法《火力对决》等，横版冒险肉鸽《枪王精英》，休闲益智《疯狂切方块》（人均访问4次，人均停留30分钟，活跃7留30%），农场Like《天天送娃娃》（次留55%，月留13%，人均停留2小时，人均pv13）

Steam：美漫像素风弹球肉鸽《一枪头》

TG小游戏：肉鸽打僵尸like《Zombie Rush》

抖音小游戏IAA&IAP：二战写实皇室战争like《指令突击》

主策划

上海浮狸网络
2023.05-2024.06

- 产品调研、立项：深入了解欧美VR游戏市场，确立项目方向，制定玩法框架；
- VR核心交互体验设计：独立设计的VR场景下换装、恋爱养成、排球、舞蹈等复杂玩法，负责游戏各环节的VR交互体验设计；
- 自研工具-剧情编辑器架构：负责编辑器设计，编辑器集成NPC表演控制、物品场景控制、交互控制等功能；
- 项目开发管理：策划团队管理，版本进度把控，美术、程序等各部门研发统筹。

负责项目

多平台派对VR游戏《云端派对》（运营中）（上线首日Pico免费榜第一）

欧美VR恋爱游戏《第二人生》（研发中）

系统策划

上海京翎网络
2020.02-2023.01

1. 作为核心策划参与搭建MMO系统玩法框架，参与制定迭代版本的优化方案。包括养成线设计、玩法规划、首日节奏设计、运营活动等。
2. 独立负责系统与玩法的策划案撰写，包括系统规则、界面交互、模型示意、文案美术表现需求、配置需求等。主要负责的有：「府邸家园」、「男主角系统」、「寻宝玩法」、「秘宝」、「剧情系统」、「新手引导系统」等。
3. 方案跟进、跨部门沟通、验收。同U、模型、程序、文案、测试等多部门配合，确保方案落实。
4. 项目期间负责了游戏内所有3D角色模型、3D角色动作、3D场景模型资源的制作跟进。负责制订了3D动作的程序规则，以及模型、动作、程序的工作流方案，优化了开发效率。

项目 3D女性向古风写实MMORPG手游《盛唐烟雨》（运营中）

其他工作及项目经历

2025.01-2025.10 组建团队独立游戏制作《学园祭前日》

2019.12-2020.02 上海京翎网络 **系统策划**

传奇Like手游（已停服）

拆解传奇体系，撰写游戏系统案、技能战斗方案等。

2019.04-2019.12 上海盛戏网络 **世界观架构师**

奇幻放置H5手游《仙境神域》（已停服）

【系统化叙事与落地】独立负责的全局表现设计、世界观、剧情及对白，基于H5引擎的脚本进行表现落地。

2016.12-2019.02 福建网龙网络 **游戏剧情策划**

B站发行二次元3D卡牌手游《终焉誓约》（运营中）

【RPG世界观架构与剧情创作】主导游戏世界观设计，独立负责大部分英雄和NPC设定，独立制作了游戏第一片区主线剧情设计，成为玩家首要的剧情核心体验点。

【关卡设计】负责了游戏部分系统剧情、支线剧情、副本任务的剧情设计、表现设计、对白制作等。

【运营项目策划】主导策划了游戏官网设计，参与了线上/线下运营活动的策划，如ChinaJoy、Tokyo Game Show（东京电玩展）、游戏微博、游戏论坛等。

2016.06-2016.12 福建网龙网络 **文化创作编导**

腾讯运营MOBA端游《英魂之刃》（运营中）

【游戏运营与传播创意】负责《英魂之刃》周边多个视频栏目策划，编导的《英魂神逻辑》系列在腾讯视频累计播放量超过700万，单集最高播放量超过20万。公众号累计关注人数超过40000人，单篇图文阅读超过15000次。

【电竞相关】参与了线下电竞赛事和直播平台比赛的媒体策划，进行了访谈稿件的撰写，对主播、电竞领域等相关内容有一定了解。

能力

多媒体软件 Photoshop、Finalcut、Logic等

办公软件 Windows Office、Visio、Axure等

游戏引擎 Unity、laya

英语及应用 CET6-506, BEC-60

音乐制作入门