

栾昕芸

电话: +86 15102401600

邮箱: lxyunyun485@163.com

年龄: 21

求职意向: 游戏策划实习



教育背景

东南大学 (985)

建筑学 - 本科

2022 年 9 月 - 2027 年 6 月

主修课程: 建筑设计、场地设计、城市设计导论、艺术与媒介、建筑史论、环境行为心理

英语四级 559 分, 英语六级 521 分

专业技能: 空间体验分析、结构化表达、Python 数据处理与逻辑验证、UE5、Photoshop、Maya、Procreate、Office、Excel、Xmind

专业技能

空间体验分析、结构化表达、Python 数据处理与逻辑验证、UE5、Photoshop、Maya、Procreate、Office、Excel、Xmind

奖项

全国大学生数学建模竞赛

国家二等奖

2024.9

Kaggle RSNA 竞赛

银牌

2024.10

校园经历

专利 | 一种基于多智能体的社区养老设施规划诊断与反馈方法

发明人之一, 国家知识产权局受理, 申请号: 202510348644.8

参与社区养老设施规划相关方案的研究与整理工作; 围绕多智能体方法在社区养老设施规划诊断与反馈中的应用, 参与前期资料梳理、方案讨论与内容完善。

实习经历

逆水寒手游项目合作实习

AI 数据训练实习生

2025.06.27 – 2025.10.01

- 参与逆水寒手游项目相关的 **AI 数据训练与内容处理工作**，按照任务要求完成阶段性内容整理与结果提交。
- 通过实际项目协作，提升了对游戏项目内容标准与细节要求的理解。

项目经历

UE5 双场景解谜游戏原型 | 游戏设计

作品简述：以“借用时间完成未竟之事”为主题，构建过去与现在两个对应场景，通过切换视角、收集线索与推进谜题形成完整的探索式解谜体验。

- 围绕“**过去 / 现在双场景切换**”设计解谜玩法原型，构建场景转换、线索发现与谜题推进的基本流程。
- 使用 UE5 进行原型搭建与验证，并结合体验过程持续调整关卡节奏与引导方式。

Demo 演示：<https://www.bilibili.com/video/BV1fMXXBGEFp/>

城市规划主题桌游项目 | 游戏设计

作品简述：结合地块开发、任务推进与策略选择，构建具有规划逻辑与互动性的游戏体验。项目中参与规则设计、流程迭代与内容优化，关注可玩性、策略性与玩家理解成本之间的平衡。

- 参与 2-4 人城市规划主题桌游的规则与玩法框架设计，围绕资源分配、任务推进与互动构建核心系统。
- 参与卡牌、任务与版图等内容的设计与迭代，并通过测试反馈优化规则表达与整体体验。

文档链接：<https://shimo.im/file/vVAXMNZmaJtZIR3m/>

生化危机 2 重制版里昂表关警察局部分关卡拆解 | 独立完成

从关卡流程、空间结构、门禁回环、资源配置、环境叙事与节奏控制等维度进行系统拆解，总结探索型关卡中从陌生到掌控的体验塑造方式。

- 拆解警察局段的中枢探索、门禁回环、资源配置与环境叙事，分析玩家如何在反复解锁与回访中完成从陌生到掌控的体验转变。
- 将关卡流程划分为五个阶段，归纳主厅中枢、权限推进、安全屋节奏与情绪曲线等设计方法，提炼探索型关卡的可复用思路。

文档链接：<https://docs.qq.com/pdf/DSHpknFwUmRvZ1pM>

洛奇 mabinogi 类吃鸡竞技策划案 | 独立完成

为《洛奇》设计类吃鸡竞技玩法方案，从核心玩法、匹配规则、职业切换、资源与缩圈机制到界面交互和配置

表进行系统设计，探索 MMORPG 与大逃杀模式结合的可行性。

- 围绕 1v1 单排吃鸡、4v4 随机组队、战场拾取武器切换职业技能 等核心规则，构建兼具社交、竞技与跨职业体验的 PVP 模式。
- 补充完成 匹配与组队机制、资源点与安全区规则、奖励结算、主界面/匹配/任务/成就/战斗 HUD 等 UI 交互，并整理数值、资源与特效配置表，形成较完整的玩法策划案。

文档链接：<https://docs.qq.com/pdf/DSEFic096REJqRkxK>

明日方舟养成系统拆解案 | 独立完成

以《明日方舟》角色养成为对象，从系统结构、资源循环、成长反馈与设计目标等角度进行拆解，并尝试总结可迁移到其他游戏中的养成设计方法。

- 从干员获取、稀有度、技能、升级、模组、信赖、潜能与基建等维度拆解《明日方舟》角色养成系统，分析其如何通过多层成长线支撑策略深度、资源循环与长期留存。
- 结合养成资源投放、成长反馈与关卡验证闭环，反推系统在付费平衡、成长节奏与情感驱动上的设计目的，并进一步提出向迁移的复刻思路。

文档链接：<https://docs.qq.com/pdf/DSGxFV0hwb29ZaU1k>

怪物猎人崛起太刀战斗拆解 | 独立完成

以《怪物猎人崛起》太刀战斗为对象，从核心动作、逐帧表现、镜头特效与战斗循环等角度进行拆解，分析高操作武器如何通过资源管理与防反机制塑造节奏感与掌控感。

- 以太刀为对象，对踏步斩、气刃斩、见切、居合斩、飞翔踢与下坠突刺等核心动作进行逐帧拆解，分析其前摇、命中、后摇、特效与镜头反馈如何共同塑造战斗手感。
- 进一步总结太刀“攻击—资源积累—防反判断—爆发输出—循环重置”的战斗循环，分析玩家在进攻时机、刀色管理、防反选择与爆发释放中的风险收益决策。
- 文档链接：<https://docs.qq.com/pdf/DSEZteFBoTkZBRkpu>

自我评价

1. 热爱游戏行业，长期体验并关注多种类型游戏，希望未来在游戏策划方向持续深耕发展，重点关注关卡体验、玩法机制与玩家反馈。
2. 具备较强的学习能力，能够较快理解新工具、新内容和新需求，并主动完成资料整理、问题拆解与方案推进。
3. 在项目、竞赛与实践经历中积累了良好的团队协作意识，能够配合分工、及时沟通，并共同推进任务落地。
4. 个人兴趣爱好有普拉提、瑜伽、电影、读书等，平时持续保持对游戏、设计与相关内容的兴趣投入。

游戏经历

游戏平台	游戏类型	游戏名称	游戏时长 (h)	其他
移动端	塔防策略	明日方舟	600+	氪金 1000+
移动端	Mmorp	逆水寒手游	100+	氪金 1000+
移动端	Fps	和平精英	100+	星耀段位
移动端	即时策略 rpg	白荆回廊	100+	
移动端	模拟经营	开罗游戏全系列	200	全系列一周目
Ns 端	战棋	火焰纹章风花雪月	150	
Ns 端、3ds 端	AVG	逆转裁判系列	200	全系列一周目
Ns 端	Jrpg	女神异闻录 345	200	
移动端	自走棋	金铲铲之战	100	