

王彬

电话: 13232209032 | 邮箱: mumushan2022@gmail.com | 所在地: 广州

求职意向: 系统策划 / 玩法策划 / 系统策划助理 / 玩法策划助理



教育背景

广东工业大学 | 给排水科学与工程 | 本科

2022.09 – 2026.06

项目经历

Web 端音乐打击游戏 Demo | 个人项目 | 玩法策划 / 原型设计 | 2026.05

【项目简介】基于自定义音乐生成谱面，玩家根据音乐节奏完成打击操作，系统根据判定、连击和得分给予反馈。

【职责与成果】

- 设计「上传音乐 — 生成谱面 — 节奏打击 — 判定反馈 — 得分结算」核心玩法循环。
- 拆分并设计谱面生成、判定窗口、连击反馈、得分规则、难度体验等核心模块。
- 使用 AI 辅助完成 Web 原型实现，重点负责玩法规则定义、需求拆解、体验验收和迭代判断。
- 输出可玩 Demo、演示视频和项目复盘文档，记录当前问题与下一版优化方向。

[项目链接] <https://beat-surge.netlify.app/>

作品集

《洛克王国》精灵旅行系统设计案：围绕精灵养成生态设计轻社交扩展系统，包含系统定位、玩家流程、核心规则、UI 需求、数据配置、埋点与测试验收；附 Excel 配置表。

链接: [填写]

《洛克王国：世界》家园系统拆解与优化方案：拆解家园系统的资源生产、空间建设、精灵驻留与轻社交循环，分析作物用途、食物周期、玩家分层、满级后目标承接问题，并输出优化优先级矩阵。

链接: [填写]

游戏经历

经营养成类：《洛克王国：世界》《星露谷物语》《赛尔号巅峰之战》

关注资源循环、成长系统、宠物养成、家园经营与长期目标设计。

社交互动类：《Sky 光·遇》《鹅鸭杀》《猛兽派对》《王者荣耀》《第五人格》

关注轻社交、团队协作、身份博弈、非对称对抗与情感反馈设计。

竞技动作类：《黎明杀机》(1400h+)《黑神话：悟空》《死亡细胞》《赛博朋克 2077》

关注角色能力设计、战斗反馈、成长体系与平衡设计。

合作生存类：《逆战：未来》《致命公司》《恐鬼症》《后室》《逃离后室》《港诡实录》

关注多人协作、探索驱动、随机事件与恐怖氛围塑造。

音乐节奏类：《Beat Saber》《跳舞的线》《滚动的天空》

关注节奏反馈、难度曲线、关卡编排与视听同步设计。

叙事探索类：《星际拓荒》《双人成行》《艾迪芬奇的记忆》《去月球》《小小梦魇》《古墓丽影》《INSIDE》《LIMBO》关注环境叙事、关卡引导、谜题设计与沉浸体验。

技能与工具

策划文档：Axure/Xmind/Word/Excel/PPT, 玩法规则整理、系统流程图、表格配置设计。

原型工具：Unity 基础、C# 基础

分析能力：能从核心循环、目标体验、玩家行为、系统规则、问题与改进方案角度进行游戏拆解。

其他工具：使用 AI 辅助代码实现、需求拆分、文档整理和原型迭代。

个人特点

具备较强游戏兴趣和自驱学习能力，近期独立完成一款 Web 音乐打击游戏原型。希望从初级策划岗位做起，重点发展玩法、系统或关卡设计能力。

能接受从执行文档、配置、测试和版本迭代等基础工作开始积累经验。