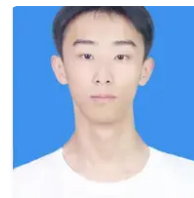


# 周文泰

男 | 年龄: 21岁 | 电话: 15374487092 | 邮箱: 1925049534@qq.com

求职意向: 游戏策划



## 教育经历

江苏科技大学 本科 物联网工程

2023-2027

主修课程: 数据结构, 操作系统, 计算机网络, 数据库

## 专业技能

- 编程语言: 掌握C# (Unity开发), 熟悉C++
- 游戏引擎: 熟练使用Unity引擎 (2022+版本)
- 办公软件: Xmind, Visio, office, Excel等
- 工具与协作: 熟练使用Git进行版本控制, 熟悉GitHub workflow
- 熟练使用vibe coding以及会使用各大流行agent工具

## 项目经历

### 洛克王国世界商城系统反策划案

2026.04-2026.05

对商店系统进行拆解, 根据其系统形成一份策划案

### 杀戮尖塔深度体验和拆解报告

2026.01-2026.04

对《杀戮尖塔2》进行深入的玩法拆解, 涵盖战斗系统、角色成长、卡组构建与游戏循环设计。通过分析核心游戏机制, 提炼出玩家体验和系统设计的关键要素, 形成了完整的玩法文档和优化建议。

### [Survivor] - Unity 类幸存者 Roguelike 游戏 独立开发

2026.03-2026.04

项目描述:

一款基于Unity开发的类幸存者动作游戏, 核心玩法聚焦于大规模敌人同屏战斗与角色Build构建。探索AI Agent在游戏逻辑生成与重构中的应用, 实现了高效的迭代开发。

核心工作与产出:

AI辅助开发 workflow: 搭建基于MCP的开发环境, 利用Claude Code进行基础逻辑代码生成与Bug排查, 通过Prompt Engineering引导AI理解项目架构, 显著缩短了核心功能的开发周期。

设计经验获取曲线与等级成长节奏 (控制玩家成长速度)

定义角色基础属性 (攻击、攻速、范围等) 及其成长方式

设计“战斗 → 获取经验 → 升级选择 → 强化Build → 持续战斗”的核心循环

强调玩家在高压环境下的即时决策+构筑

通过敌人刷新频率与数值成长控制游戏节奏 (前期发育 / 中期成型 / 后期割草)

### [2D Advantage] - Unity 动作游戏Demo 独立开发者

2025.10-2026.01

技术栈: Unity 2022、C#、新输入系统、UGUI、Cinemachine、2D物理、ScriptableObject、协程

项目描述:

一款2D横版卷轴动作游戏Demo, 实现了完整的玩家控制、敌人AI、UI 状态栏、场景切换、数据存档及移动端触控操作, 已完成PC/Android双平台打包测试。

## 个人优势

热爱学习：自学游戏策划，游戏引擎相关知识。

创新思维：喜欢挑战技术难题，解决复杂问题时能够灵活运用多种工具和方法，追求高效的解决方案。

团队沟通：能很好的和团队沟通，找自己的定位。

具有良好策划思维：能做到玩家思维到策划思维的转变

## 游戏经历

### MOBA

英雄联盟 3000h+ (充值1000+) 王者荣耀500h+ 决战平安京 300h+

### FPS

无畏契约1000h+(充值3000+)超凡 三角洲行动900h+ (充值500+)

CSGO 700h(充值3000+) APEX500h+ 战地一150h+

### ARPG

黑神话悟空 60h+ 全成就解锁 空洞骑士丝之歌50h+ 100%完成度 ori1+2 50h 通关

### 二游

火影忍者300h+ 上影 洛克王国世界120h+ 明日方舟100h+

### 其他

卡牌策略游戏：杀戮尖塔 150h+ 通关A20 杀戮尖塔2 120h+ 通关A10 皇室战争300h 10000杯

沙盒游戏：Minecraft 600h+ 泰拉瑞亚 200h+ 星露谷物语 50h 饥荒 100h+

平台跳跃游戏：蔚蓝30h A面全通关 茶杯头25h 通关