安浩哲

求职意向：游戏系统策划实习生 **意向城市：**深圳 / 杭州 **到岗周期：**每周 5 天，可实习 4 个月

联系电话：13523054517 **电子邮箱：**bschili123@Outlook.com

教育背景 EDUCATION

中国传媒大学 | 数字媒体技术（本科） 2024.09 – 2028.07（预计）

核心课程：游戏机制设计、游戏系统脚本、生产与领导力、游戏心理学

核心项目经历 PROJECTS

拾荒远征 回合制“搜打撤”策略原型 系统设计

- **核心循环与风险权衡：**搭建“战斗成长—装备拾取—撤离结算”核心循环，围绕探索深度与带回收益构建动态风险决策机制。
- **数值调优与测试验证：**调整体力消耗与恢复曲线，定性复测中普通攻击使用频率提升；结合历史地图统计校验升级成长节奏，并自主搭建测试场景验证。



构造测试场景与战斗界面

AGENT总管 经营模拟原型 系统设计

- **产能规划与任务闭环：**设计“接单—派工—验收”经营核心循环，结合任务期限、资金流转与工作槽位限制规划系统产能。
- **方案拆解与交互收敛：**设计两套维修方案并明确结算边界；依据测试反馈收敛统一操作入口，同时保留多角色并行调度能力。



接单派工与多角色调度界面

小镇配送 第一人称配送原型 系统设计

- **成长体系与引导优化：**设计配送成长机制，结合试玩反馈迭代优化取货需求信息展示、目标方向指引与距离提示逻辑，提升交付体验。



取货需求与任务指引界面

实习与竞赛经历 EXPERIENCE

科大讯飞 | 助理软件开发工程师（实习） 2026.02.02 – 2026.02.24

- 协助推进自动化流程开发与脚本落地，积累工程化开发规范与团队协作经验。

北京邮电大学 Game Jam《洄火》 | 系统策划 2026.11.14 – 2026.11.15

- 在限时开发周期内负责核心游戏系统与机制设计，并辅助完成前端功能开发与原型落地。

专业能力与游戏研究 SKILLS & RESEARCH

- **原型落地与 AI 提效：**主导两款可试玩 Demo 的玩法与系统设计落地，熟练运用 AI 工具辅助原型开发与测试验证。
- **竞品机制拆解：**结合《忍2》实际游玩体验与《忍3》公开攻略资料，分析技能释放时机与战斗节奏（注：暂未进行《忍3》实机验证）。
- **动作与养成系统体验（《影之刃零》《怪物猎人：世界》）：**重点关注动作派生节奏与耐力/资源管理，以及装备驱动下的狩猎成长与正反馈循环。
- **玩法循环与协作机制（通关《渔力全开（How to Fish）》《双影奇境》）：**拆解休闲收集与数值成长闭环，以及双人异构能力耦合下的关卡机制与协同交互设计。

作品展示与试玩链接 PORTFOLIO

游戏系统策划作品集 提取码：zpj1 地牢远征试玩版 提取码：demo AGENT总管试玩版 提取码：demo