

明鑫

求职意向： 游戏策划(系统)

| 个人网站: <https://myself-web-3w8.pages.dev>

手机号码: 19236880316

| 个人邮箱: Limao233666@outlook.com

教育背景

集美大学 本科	戏剧影视文学	2022.09 -- 2027.06
主修课程：戏剧剧本创作，影视剧本创作，电影理论，艺术概论，中外电影史		

项目经历

Minecraft RPG地图 《乱世三国》	2017.10 -- 2018.04
作为地图的主策划负责撰写设计案，使用游戏的组件、命令构建关卡和编辑剧情。 设计了简单的关卡难度曲线与玩家成长路径互相匹配，采用了职业和身份等系统的设计为玩法增色。 在论坛发布后约帖子获得10万+点击，下载链接有17000浏览，3000下载。	
开放世界RPG 《上元古界》	2019.05 -- 2022.06
作为主策划，建立协作文档，与成员沟通美术，文案，脚本需求。 主导世界观构建与多角色主线剧情撰写。 项目因高考与团队变动原因未能完成，但从中建立了策划文档规范意识，精进了沟通，管理经验。	
心理悬疑动画剧本 《唤她真名》	2026.04 -- 2026.06
作为组长，撰写了剧本的完整梗概，并在成员与老师同学的反馈下，根据电影理论迭代梗概。 和成员一起探讨，跟进剧本人物的形象设计，借助拼贴工具完成美术概念图。 在梗概落地为剧本过程中，负责撰写剧本的结尾部分（12，13节）。	
JRPG 《童话冒险》 DEMO	2026.08 -- 2026.08
作为单人制作人，用 Godot 与 AI 辅助编程开发 JRPG 回合制 demo。 主导世界观、剧情与数值设计，统筹战斗、装备等系统落地。 通过「制作人把控框架→主脑AI拆解任务卡 → 助手AI 执行 → 联合验收」的协作流程， 规范高效，成本可控的情况下完成了游戏的序章可玩内容。	

游戏经历

经历概况
累计单机游戏时长6000+小时，从童年卡带游戏，手机JavaScript游戏，玩到steam平台游戏，涉猎 100+ 款作品，覆盖回合制策略、CRPG、叙事驱动、RTS、Roguelike 等十余种类型。
策略类细况
深度投入战棋与回合制策略品类（博德之门3、神界原罪2、战争交响曲、暗黑地牢、英雄无敌系列等），理解行动经济、地形利用、敌人配置与难度曲线的设计逻辑。注重观察其他玩家打法视频，汲取他人理解形成互补，深化个人游戏理解。
叙事类细况
通关大量叙事驱动作品（极乐迪斯科、死亡搁浅、428：被封锁的涩谷、逆转裁判系列、海市蜃楼之馆、人狼村之谜，去月球等），对分支叙事、多线交叉叙事、环境叙事等手法会进行系统性观察与反思。

个人技能

- 引擎与工具：Godot 引擎基础开发，能查阅英文文档解决实际问题；熟悉 Excel 软件运用，了解配置表格式规范和常见的数值曲线；能使用流程图工具进行系统与关卡设计。
- 代码与编程：具备基础代码阅读与调试能力，能借助 AI 工具辅助脚本编写。
- 策划与叙事：游戏剧本写作、过场动画分镜、系统设计文档撰写、世界观构建与角色塑造。