



Resume

石昊雨

游戏系统策划 / 玩法策划 / 执行策划

QQ 1515818293 | QQ邮箱 1515818293@qq.com

河北保定

1份

完整系统拆解

50+款

1000h+游戏

20+人

团队统筹

About Me

关于我

视觉传达与游戏艺术复合背景，关注规则、信息与体验之间的关系。能够从核心循环、地图、经济、技能和商业化等维度拆解系统，并以分级约束和证据支持判断；具备 Unity 3D 与视觉设计基础。

Projects

项目与策划

2026

《无畏契约》系统拆解 个人研究

- 建立核心循环、地图与对局、经济、技能、商业化、排位和竞品分析框架；用 A/B/C 证据等级区分亲测、公开资料与推断。
- 围绕地图全量信息、小地图可读性和克制型 UI 提炼问题，并提出新手信息、地图平衡与长期目标的改善方向。

2024

视觉传达与游戏体验 专题研究

- 结合《艾尔登法环》《黑神话：悟空》《奥日》等案例，研究视觉符号、色彩、弱引导和空间情绪对探索与沉浸的影响。
- 将视觉传达方法转换为游戏体验分析语言，强调信息可读性与环境引导。

2024-26

《钢城拾遗》与 3D / AR 实践 毕业设计 / 个人项目

- 将工业遗产品牌、画册与 AR 场景整合为完整体验；完成机械角色建模、材质和渲染流程。

Education

教育经历

2024-26

视觉传达设计 本科 | 马鞍山学院

2021-24

游戏艺术设计 大专 | 马鞍山职业技术学院

Awards

获得奖项

优秀毕业设计 / 乡村振兴赛道优秀毕设一等奖 / 大广赛校级二等奖 / LiblibAI 模型训练比赛二等奖

Skills

技能掌握

系统策划

核心循环 / 地图与对局 / 经济与技能系统 / 商业化 / 竞品分析

工具基础

Unity / Visio / Photoshop / 3D 制作流程

AI 应用

使用生成式 AI 辅助资料检索、竞品归纳、需求拆解、策划文案与方案迭代；能够将 AI 输出转化为可验证的策划假设与结构化文档。

Overview

游戏广度

长期覆盖 RTS、MOBA、战术竞技、ARPG、开放世界、生存建造、4X 与模拟经营等品类；累计深度体验逾 10000 小时，重视从玩家行为、目标结构、数值反馈与社交协作理解产品。

Deep Experience

深度品类体验

RTS / MOBA

《魔兽争霸》3000h+；《300英雄》2500h+

长期体验对局节奏、英雄技能、地图资源与版本环境；理解 PvP 中公平性、博弈与正反馈设计。

沙盒 / 生存

《我的世界》2000h；《泰拉瑞亚》130h+；《七日杀》100h；《无人深空》20h+

关注采集-制作-建造-探索闭环、成长目标与多人协作；能从内容消耗与长线留存角度观察系统。

策略 / 模拟

《文明》400h；《骑马与砍杀》系列约200h；《群星》150h+；《金铲铲之战》100h

关注科技树、资源循环、扩张节奏与宏观决策；熟悉自走棋的经济、阵容构筑与回合节奏，理解多系统耦合下的可读性与选择成本。

动作 / ARPG

《艾尔登法环》80h+；《怪物猎人：世界》60h+；《雨中冒险2》20h+

观察战斗节奏、技能构筑、Boss 机制、关卡引导和风险回报，具备动作系统与 Build 体验分析能力

竞技 / 射击

《永劫无间》800h，坠日段位；《Apex 英雄》57h+；《绝地求生》137h+

熟悉高压对局下的操作反馈、信息获取、局内成长与排位驱动，能结合实战感受提出体验问题。

Broad Experience

广泛体验与观察

已体验《赛博朋克 2077》(50h+)、《方舟：生存进化》(30h+)、《全面战争：战锤3》(49h)、《无主之地3》(46h)、《幻兽帕鲁》(34h)、《冰汽时代》《纪元1800》《深海迷航》《上古卷轴5》《求生之路2》《恐鬼症》《黑神话：悟空》等。

AI Workflow

AI 应用能力

资料与洞察

使用生成式 AI 快速整理竞品信息、版本资料与玩家反馈，形成可追溯的问题清单与分析框架。

方案与表达

辅助完成玩法脑暴、任务与数值思路发散、策划文案润色、汇报大纲和原型说明；保留人工判断并进行事实校验。

工作方法

将 AI 作为提效工具：先定义问题与约束，再验证输出，最终沉淀为结构化策划文档与可执行方案。