

# 刘天琪

求职方向：游戏系统策划 / 系统策划实习生

手机 17889946847

邮箱 3271585709@qq.com

作品集 【填写视频/网页链接】

## 教育经历

海南师范大学 | 软件工程 | 本科

2023.09—至今

## 项目经历

MICSTAR | 微缩家装建造原型

2026.05—至今

项目角色：独立系统策划 / UE5 原型开发

开发环境：UE5.3 | Blueprint | UMG | HISM | SaveGame | Enhanced Input

项目简介：面向偏好低压力、自由创作体验的玩家，独立完成一款微缩方块 DIY 家装游戏原型的需求定义、核心循环、系统规则、交互流程及 UE5 原型验证，形成可独立打包演示的垂直切片。

- 核心玩法**：针对传统方块建造难以精细创作的问题，提出“逐级细分建造”机制，支持从 1 米至 6.25 厘米的五档尺度，构建“粗搭结构—逐级精修—打印家具—家园展示”的 UGC 创作体验。
- 用户流程**：设计“工作台进入创作空间—方块创作—保存与继续—打印家具—预览摆放—旋转、移动与删除—退出恢复”的完整操作闭环，并补齐主世界建造存档与暂停退出流程。
- 原型验证**：使用 UE5 Blueprint 独立搭建可交互原型，实现任意 RGB 颜色、5 类材质、跨关卡传递、家具打印及 SaveGame 持久化，用可玩结果验证系统规则与操作流程。
- 问题迭代**：在多尺度混合建造测试中发现误删除、颜色材质串位等体验问题，沿“玩家操作—实例状态—存档恢复”链路定位 HISM 索引重排根因，重构五尺度配置逻辑并建立数据校验机制，保证连续创作与读档结果一致。
- 项目成果**：独立输出市场研究、竞品分析、玩家画像、核心循环、功能优先级、测试指标与风险评估等策划内容；完成核心功能回归测试及 Windows Development 打包，形成“策划文档 + 可玩原型”的作品集成果。

## 专业技能

**策划能力**：具备核心循环、系统规则、UGC 玩法、功能拆解、交互流程及优先级设计能力，能够结合竞品分析、玩家需求与测试反馈推动方案迭代。

**Unreal Engine 5**：熟练使用 Blueprint、UMG、Enhanced Input，掌握碰撞射线、HISM 实例管理、材质参数、SaveGame 存档及 Windows 打包流程，能够独立完成玩法原型验证。

**编程基础**：具备 C++、C#、Java 的学习与实践经历，掌握面向对象、数据结构及基础程序设计，能够阅读和编写基础代码，辅助玩法逻辑拆解及技术沟通。

**工程工具**：熟悉 Git、Visual Studio 及 UE 日志与蓝图调试工具，具备问题定位、测试回归和打包交付能力。

**证书与语言**：红帽认证系统管理员（RHCSA）、大学英语四级（CET-4）

## 个人优势

能够从玩家需求与目标体验出发，拆解核心循环、玩法规则、交互流程和功能优先级，并独立完成系统策划与原型验证。擅长通过测试发现体验问题，将抽象创意转化为规则清晰、流程完整、可持续迭代的游戏系统。