

# 陈志腾

游戏策划 | <https://www.carstenchen.com>

两年策划经验 | 执行力 | 学习力 | 综合技能 | 自我要求 | 接受能力 | ACGN

+86 15251853265 | ztcarsten@gmail.com | 25岁 | 男 | 上海 | 伦敦 (10-12月毕业)



## 教育经历

伦敦艺术大学 University of the Arts London

2022.10-至今

游戏设计 硕士 (原型制作, 理解玩, 开发合作, 跨界游戏等)

当前GPA: A

卡内基梅隆大学 Carnegie Mellon University

娱乐技术 硕士 (因疫情与项目辍学)

南京邮电大学

2016.09-2020.07

数字媒体技术 学士 (计算机语言, 软件工程, 三维建模, 影视后期, 线性代数等)

GPA: 3.86 (3/70)

## 工作经历

莉莉丝 《剑与家园 II》

2020.08.31-2022.08.01 上海

系统策划

- **核心战斗迭代小组负责人:** 负责类皇室战争/类剑与家园战斗的相关系统功能设计与跟进, 规划小组成员Roadmap, 跟进开发并进行每周Review, 相应新版本本次留提升约6%
- **前期体验组成员:** 负责根据测试反馈迭代前期城建与战斗内容编排并设计任务与产出
- **更多独立系统负责人:** 负责设计城建/集结/联盟/战报/角色/百科/试炼/反馈等相关系统, 跟进UE/UI/程序/Review/QA, 保证系统按时落地进版本
- **临时受命人:** 负责demo阶段全系统数据打点整理, 跟进服务器与中台的数据对接
- **利维坦学员:** 完成卡牌/SLG/MOBA/ARPG/解谜等多个品类研究, 输出《浅谈卡牌游戏的成长体系》和《三战率土部队伤害削弱分析》两篇分析报告, 均获得优秀作业以及专家导师表扬
- **绩效:** 全绩效评定“超出预期”

腾讯 光子工作室设计中心

2019.07-2019.08+2019.11-2020.01 深圳

交互设计师实习生

- **系统交互设计负责人:** 负责设计《金铲铲之战》选秀系统以及《最强NBA》/《英雄杀》等游戏的多个系统交互
- **竞品分析负责人:** 负责深度对比分析《塞尔达传说: 荒野之息》/《堡垒之夜》/《赤潮自走棋》/《战歌竞技场》/《Dota自走棋》等竞品交互, 向上汇报作为参考

独立游戏与Demo (全部20+作品详见个人网站: <https://www.carstenchen.com>)

迷你超现实开放世界 《Lucidream》

2023.01-2023.03

主策划+主程序+PM+音乐音效

- **策划:** 提出并负责设计以呐喊逃脱/AI追逐为核心的探索玩法, 尝试超现实写作玩法, 协助关卡设计
- **程序:** 负责实现包括AI/数据存储/对象池在内的全部功能, 合入Shader/模型等
- **PM:** 负责组织讨论, 管理Roadmap
- **音乐音效:** 负责基于超现实与恐怖氛围搜索音乐音效
- **展出:** 在伦敦艺术大学校区公开展出, 拥有大量跨专业测试玩家

个人限时主题关卡Demo 《木头? 水生命!》

2023.06

- **策划:** 自拟以水木为核心元素设计, 设计以走格子与观察环境为核心的谜题以及以阻挡与AOE技能为核心的战斗
- **程序:** 在有限时间内实现包括谜题/战斗/关键反馈在内的全部功能

主策划+主程序+音乐音效

- 策划：负责设计核心剧情结构与两个核心玩法，在保证玩家输入统一的情况下，利用推箱子等复古机制批判游戏路点和游戏Tag等设计，讨论游戏设计的确定性如何给NPC带来不自由
- 程序：负责实现包括多功能NPC配置/叙事配置在内的全部功能
- 音乐音效：负责基于复古基调，搜索或制作16bit音乐音效

个人Ludum Dare 53 Game Jam (Delivery) 交互式游戏 《A Bag》 (极速开发)

2023.04

- 策划：描述了丢外卖的真实写照，获得大量评论与评分，Humor排名61/2309，评分数Top10

**游戏拆解** (以下内容详见个人网站: <https://www.carstenchen.com>)

**系统拆解 《崩坏：星穹铁道》**

- 主要批判性地分析了游戏定位/核心循环/成长线/周期活动/长期目标等

**关卡拆解 《原神》道成林**

- 主要批判性地分析了道成林地区须弥城内外的关卡玩法/怪物/地形/POI分布/动线体验等

**关卡拆解 《战神》索姆尔尸体**

- 主要批判性地分析了索姆尔尸体的关卡叙事/事件节奏/POI设计/动线体验等

**关卡拆解 《勇者斗恶龙：创世小玩家2》穆恩布鲁克**

- 主要批判性地分析了战斗岛穆恩布鲁克的事件节奏/战斗玩法/地形/POI设计/动线体验/资源分布/体素技术限制等

**案例研究 How Does Japanese Garden Design Inspire the Level Design In *The Witness***

- 跨学科地拆解《见证者》关卡设计中的园林设计成分，产出基于日本园林设计技巧的关卡设计框架

**游戏经历** (截至07.29)

- 《崩坏：星穹铁道》当前67级，混沌回忆30星，全主C大毕业，强力拐小毕业，成就290+，书架高收集度
- 《塞尔达传说：荒野之息》全神庙 | 《原神》开服玩家UID100X，主线通关，多队90级 | 《艾尔登法环》150+小时
- 《勇者斗恶龙：创世小玩家2》完美通关 | 《僵尸毁灭工程》100+小时
- 《三国志：战略版》pk赛季玩家，S1-S4赛季满红大R
- 《英雄联盟》7年退休玩家，最高大师段位，2000场卡特琳娜/《王者荣耀》，最高王者30星，江苏省第7武则天
- 《绝地求生》500+小时/《雨中冒险2》150+小时
- 《见证者》通关/《Baba is you》通关
- Chinajoy 2023 《动物派对》首战二连冠
- 《战神》 | 《刺客信条：奥德赛》 | 《双人成行》 | 《暗黑破坏神3》 | 《传说之下》 | 《哈迪斯》 | 《糖豆人》等

**相关技能**

- 程序开发：Unity 3D, Unreal Engine 4 蓝图, C#, Visual Studio, Github, P4, SVN, C, C++, HTML
- 原型设计：Unity ProBuilder, Xmind, XD, Sketch, Principle, Figma, Bitsy, 3Ds Max, Procreate, PS
- 其他：Aseprite, AE, PR, LR, Final Cut Pro, FL Studio, 英语(托福107/雅思7/GRE321)

**兴趣爱好与社会经历**

- 游戏 | 手办 | 动漫 | 科幻电影 | 钢琴 | 漫展 | 漫画 | 轻小说 | 复制原画 | 摄影 | 咖啡
- “天翼”江苏省大学生艺术团西洋乐团团长 | 南京邮电大学摄影社副社长 | 南京邮电大学动漫社Wota艺社成员

**获奖经历**

- 一等奖学金 | 二等奖学金 | 三好学生 | 优秀工作奖
- 江苏省“领航杯”大学生信息技术应用能力大赛一等奖 | “天翼”江苏省大学生艺术团才艺嘉年华一等奖