



叶明轩

求职意向：游戏策划

☎ 17329855760 | ✉ 2839188366@qq.com

个人总结

热爱游戏，累计游戏时长超 15000 小时，覆盖 MOBA、FPS、ARPG、生存沙盒、Roguelike 等十余个品类。独立完成四款休闲游戏从概念到可玩原型的设计与开发。持续输出覆盖多品类的系统性分析——已完成 PoE2（暗黑类 ARPG）、解谜品类及海外三消市场共 4 份研究报告，具备跨品类游戏设计分析与文档输出能力。

游戏经历 累计 15000+ 小时，覆盖 10+ 品类，按品类分组展示

MOBA / 大逃杀竞技

王者荣耀 [MOBA] ~10000 小时 深度理解英雄平衡体系、装备迭代逻辑、段位匹配机制与长线赛季运营策略

Apex Legends [大逃杀 FPS] 1300+ 小时 关注英雄技能差异化设计、地图 POI 分布对玩家行为的引导、赛季通行证与限时活动节奏

永劫无间 [动作大逃杀] 1000+ 小时 分析近战格斗系统（振刀/霸体/连招）与飞索移动机制如何构建独特的生存竞技体验

ARPG / 动作狩猎

艾尔登法环 黑夜君临 [魂类 ARPG] 379 小时 关注开放世界探索引导的非线性设计、BOSS 战节奏谱与碎片化叙事手法

黑神话悟空 [动作 RPG] 已通关 分析西游题材的动作系统设计、BOSS 机制差异化与关卡美术叙事

怪物猎人 世界 / 崛起 / 荒野 [共斗 ARPG] 590 小时 深入研究 14 种武器动作系统的差异化设计、怪物 AI 行为树、装备成长曲线与多人协作体验

流放之路 2 (PoE2) [暗黑类 ARPG] 500+ 小时 深度理解技能宝石联动、天赋树决策空间与装备词缀经济，产出万字拆解文档

FPS / 英雄射击

使命召唤 (COD) [FPS] 700+ 小时 关注枪械手感调校三要素（后座力/散布/击杀时间）、快节奏对战的地图重生点设计

守望先锋 [英雄射击] 300+ 小时 分析英雄阵容搭配逻辑、推车/占点模式的攻防节奏设计与团队协作激励

Deadlock [TPS+MOBA] **163 小时** 关注第三人称射击与 MOBA 兵线经济的融合设计，理解品类杂交的创新空间

生存沙盒 / 模拟经营

泰拉瑞亚 [沙盒冒险] **450+ 小时** 理解「探索→采集→建造→Boss 战」的正向循环、内容解锁节奏与多阶段目标牵引

幻兽帕鲁 [生存建造] **200+ 小时** 关注宠物收集养成与生存建造的融合设计，分析缝合玩法如何产生 1+1>2 的体验

饥荒 [生存 Roguelike] **177 小时** 分析生存压力曲线设计、多角色差异化能力与资源管理的策略深度

星露谷物语 [农场模拟] **60 小时** 理解模拟经营类游戏的情感驱动设计：NPC 关系系统、季节循环与长期目标构建

Roguelike / 卡牌策略

杀戮尖塔 [卡牌 Roguelike] **280+ 小时** 深度理解卡牌构筑、遗物协同机制与随机性控制设计——如何在随机中保留玩家策略感

王国两位君主 [策略塔防] **54 小时** 分析极简操作下的策略深度：金币经济循环、坐骑差异化能力与日夜攻防节奏

其他深入体验

药剂工艺：炼金模拟器 [模拟经营] **15 小时** 关注配方探索系统与可视化交互设计——如何将抽象炼金过程转化为直观操作

求生之路 2 [合作 FPS] **20 小时** 分析 AI 导演系统如何动态调控怪物刷新与节奏，创造每次不同的合作体验

项目经历

消消乐 (Match-3) 2026.6 - 2026.6 独立开发 / 玩法与系统设计

Godot 4.7 独立开发，完整策划-开发闭环：从玩法文档、数值模型到代码实现一人完成

8×8 宝石网格 + 6 种手绘形状宝石，级联消除机制（消除→重力下落→填充→连击检测）实现链式反应爽感

三档难度设计：简单 3min / 普通 2min / 困难 1min，不同时限下目标分数差异化，形成清晰的难度阶梯

道具系统：颜色消除 / 洗牌 / 3×3 炸弹三种道具，困难模式额外随机获取一次，构建「资源稀缺→策略选择→爆发爽感」的使用节奏

ShelfMatch (柜子三消) 2026.7 - 2026.7 独立开发 / 玩法与系统设计

Godot 4.4 独立开发，完整策划-开发闭环：从玩法文档、数值模型到代码实现一人完成

核心循环：物品在柜子 3 层槽位堆叠，仅表层可移动，同柜集齐 3 个同类物品消除；清空过关、超时失败的限时目标

自研反向生成算法：从「完成态」反推 K 次合法随机移动生成开局布局，保证每局必可解且布局随机，规避传统随机生成的可解性风险

7 关难度递进（柜子 4→10、种类 3→8、限时 90s→60s）；道具系统（+10 秒 / 重新打乱）+ 步数统计 + 暂停 / 主菜单完整闭环

炸弹人（毕业设计） 2026.04 - 2026.05 独立开发 / 关卡与机制设计

Unity 引擎独立开发，以经典炸弹人玩法为原型，设计闯关→打怪→Boss 战的线性流程

核心炸弹系统设计：炸弹可被其他炸弹的冲击波连锁引爆，形成链式爆炸的策略博弈空间

独创机制——敌人技能可「吹熄」即将爆炸的炸弹，玩家需预判敌人行为窗口选择引爆炸弹时机，增加策略维度与紧张感

已完成演示场景搭建与完整炸弹爆炸逻辑（放置→倒计时→冲击波扩散→连锁引爆→吹熄判定）

小青蛙过河 2024.03 - 2024.06 独立开发 / 关卡设计

经典街机玩法复刻，操控青蛙穿越车流与河流到达终点

递增难度关卡：车辆速度逐步提升 + 障碍密度增大，塑造「易上手难精通」的体验曲线

生命值 + 得分双轨机制，合理平衡惩罚力度与正向激励节奏

游戏分析

《流放之路 2》Build 攻略

独立撰写 PoE2 深度攻略，累计浏览量 1000+，验证了内容表达与玩家社区影响力

从玩家视角拆解 Build 构建逻辑，涵盖技能搭配、天赋走向与装备词缀优先级

《流放之路 2》系统性拆解案

系统性分析技能宝石联动机制、天赋树决策空间与装备词缀经济学

提炼可复用的设计方法论：复杂系统的分层教学、Build 自由的边界控制、随机性与确定性的平衡

《解谜游戏分析报告》

针对解谜品类做系统性竞品分析，拆解多款解谜游戏的关卡结构、谜题设计逻辑与线索层级组织方式

总结解谜游戏的核心设计要素：谜题难度递进曲线、提示系统设计、多线索嵌套与转译机制

《海外三消游戏分析报告》

聚焦海外三消市场头部产品，分析其核心循环、道具经济与付费设计

对比国内外三消产品差异，提炼海外三消的关卡节奏控制、社交裂变机制与长线运营策略

教育背景

佛山大学 智能科学与技术 本科 2022.09 - 2026.06

相关课程: 数据结构与算法、人工智能导论、数据库、计算机网络

语言能力: 英语 CET-4

专业技能

游戏引擎: Unity (2D/3D)、Godot 4.x, 能独立完成从原型搭建到可玩 Demo 的开发

开发语言: C#、Python, 具备基本的脚本编写与调试能力

策划工具: Excel (数据表/数值建模)、AI 大模型 (辅助玩法设计与文档生成)

文档办公: 腾讯文档 / Word (输出万字级分析报告)、Markdown、Git 版本管理

作品链接

个人网站: <https://liixun.xyz>

GitHub: <https://github.com/heigui666hgsh>

消消乐源码 (Gitee): <https://gitee.com/YaLexxx/match>

PoE2 攻略 (浏览量 1000+) :

https://www.poe2ggg.com/modules/poe2_deep/discussion.html?buildId=6a21baa927bfbad21a77efb3

PoE2 拆解案原文: <https://docs.qq.com/doc/DYmR3Tndpa1Z3SnRW>

解谜游戏分析报告: <https://docs.qq.com/doc/DYnJBcGxTU0FrZWpF>

海外三消游戏分析报告: <https://docs.qq.com/doc/DYnnpnSkRkdXNNZ2hB>