

# 袁康妮

求职意向：关卡策划

## 联系方式

- 18602871572
- icannyuan@gmail.com
- cannyuan.com/zh (作品集)
- canny2011

## 技能

### 游戏设计

关卡设计 / 任务设计 / 叙事设计

### 编程技能

C / C++ / UE Blueprint

### 游戏引擎

Unity / Unreal 5

### 创意软件

Adobe Photoshop / Illustrator  
3DS MAX / Blender  
Premiere Pro / Axure

### 语言能力

中文/ 英文 (熟练)

## 教育经历

南卫理公会大学, Guildhall 学院  
Southern Methodist University  
2022-2024 达拉斯, 美国

Master of Interactive Technology  
关卡设计专业

中国传媒大学, 动画与数字艺术学院  
2010-2014 北京, 中国

Bachelor of Engineering  
数字媒体技术 (游戏设计方向)

## 工作经历

### 小智游创 (前完美世界天智游)

任务策划 / 11月 2024 - 12月 2025

- 参与设计一款UE5二次元开放世界动作冒险游戏
- 设计并用编辑器实现4条角色支线任务、9条迷你任务
- 参与地图大区域的任务规划, 20条任务提案通过6条
- 负责输出部分任务界面及联机任务功能的系统策划案

### 腾讯游戏

游戏策划 / 8月 2018 - 12月 2021

- 参与设计制作一款幼儿英文教育游戏
- 深入调研目标动画IP, 并撰写游戏提案, 获IP方认可
- 设计实现并迭代游戏系统及玩法

叙事策划 / 01月 2022 - 6月 2022

- 参与设计一款3D动作肉鸽项目
- 设计叙事概念、撰写叙事大纲及剧本

### 编程猫

游戏策划 / 11月 2016 - 6月 2018

- 参与设计及制作编程教育方向的少儿游戏
- 核心玩法设计, 关卡设计、动画剧本撰写及人员招聘

### 网易游戏

游戏策划 / 7月 2014 - 12月 2014

- 参与设计两款三消休闲设计手游
- 设计关卡, 撰写游戏剧本、PVP系统文档及美术需求, 与程序、美术及外包沟通需求, 测试及迭代游戏

## 个人项目 at SMU Guildhall (更多作品可查看作品集网站)

### 金属之心

关卡策划 / 1月 2024 - 4月 2024

- 使用《辐射4》关卡编辑器做了一个科幻题材多结局关卡
- 使用Adobe Illustrator绘制关卡设计图, 并撰写关卡文档
- 设计并编程实现分支任务及隐藏剧情, 塑造生动的人物
- 撰写辐射风格的对话, 并且编程实现NPC和敌人AI
- 搭建关卡白盒并测试迭代, 使用美术资产最终实现

### 逃出生天

关卡策划 / 10月 2023 - 5月 2024

- 使用《消逝的光芒》关卡编辑器制作了一款跑酷和战斗结合的第一人称射击Mod
- 使用Adobe Illustrator绘制关卡设计图, 并撰写关卡设计文档 (LDD)
- 搭建关卡白盒, 并测试迭代修改; 用美术素材最终实现
- 关卡发布到Steam已有5102人访问, 1033人订阅

### 厄苏黎雅之烬

战斗策划 / 8月 2023 - 11月 2023

- 参与使用UE5制作的一款第一人称弓箭射击游戏, 于2024年发布Steam
- 设计并迭代所有敌人及一个Boss的设计
- 设计Boss战斗区域, 搭建关卡白盒并迭代, 最终实现
- 使用Unreal行为树和程序合作实现敌人AI
- 使用Perforce进行版本控制