



李智源

游戏策划

作品集网站：www.zhiyuan.games ■ 13599028384 ■ 331746709@qq.com

个人简介

- 快速学习：可以很快的适应并上手新的环境与工作内容，善于学习新的事物
- 团队沟通：主导多个团队的游戏项目工作，对项目管理和团队协作有丰富的经验
- 逻辑思维：善于分析并总结事物，玩游戏时会主动分析游戏玩法和系统的设计目的
- 资深游戏玩家：多平台多品类游戏玩家，上百款游戏经历，深入游玩/全成就50+游戏

教育

DigiPen Institute of Technology | (全球前5游戏设计学院)

2026

专业：Bachelor of Arts in Game Design (游戏设计)

- 主修：游戏设计（关卡、系统、战斗、叙事、任务）
- 辅修：游戏引擎蓝图技术、用户研究、UI/UX、C#编程、用户心理学
- 毕业时间2026年5月

实习

麦极文化传媒

6月 2025 - 12月 2025

游戏策划实习（独立游戏项目）

- 参与项目组独立游戏项目的早期研发，从0到1的产品开发
- 主要负责玩法系统与核心循环构建，以及关卡白盒的设计。期间参与设计核心玩法系统与循环结构，将战斗系统从概念完善成完整系统，制作demo关卡白盒以及解谜玩法，并帮助程序编写Ai行为状态机逻辑以及与场景美术协作设计关卡环境
- 通过编写策划文档与配置数据表帮助团队在迭代中稳定推进核心功能落地，熟悉如何撰写策划案与状态机逻辑图方便程序进行开发、学习配置元数据表、分析拆解竞品游戏。最终帮助团队完成了游戏的核心玩法系统与关卡白盒，并完成了demo的落地跟后续的测试

游戏项目

Heirloom | 虚幻5

1月 2026 - 至今

制作人/关卡、系统策划

- 一款第一人称的心理恐怖解谜游戏，玩法类似《Visage》，玩家扮演一名调查员来调查一栋神秘的老房子，探索曾经居民们的过往故事
- 作为制作人并负责项目的所有关卡设计以及系统的设计，将关卡与核心系统进行结合，通过核心系统循环与关卡流程设计，将探索、解谜、追逐、叙事与恐怖氛围整合进统一体验中。
- 设计并优化了核心的玩法系统，结合关卡的level streaming运用，通过灵异事件触发、隐性环境引导流程节奏，在有限空间内提升沉浸感、心理压迫感与关卡复用效率。设计表里世界的关卡架构，利用空间与恐怖节奏控制上的有效性，形成更完整的核心循环，进一步升级玩家的流程体验。通过多轮迭代与玩家测试，获得了大部分测试者的认可。

OUT OF FRAME | 虚幻5

1月 2025 - 4月 2025

制作人/关卡、系统策划

- 一款第一人称恐怖探索类游戏，玩法类似《逃生》，以相机和拍照为核心机制，通过解谜与迷宫为主的逃生游戏
- 作为游戏制作人管理10人团队，负责任务分配以及团队协作与沟通，同时首次负责项目所有关卡设计与部分系统的设计。期间制定了协作与分工、分配团队资源，调节了队内的矛盾与沟通问题，制作了所有游戏中的关卡以及部分系统设计。带领团队从试玩与测试的反馈中总结问题并进行优化与迭代。
- 最终丰富了关卡策划在团队中的职责以及工作流程，学会如何更好的与环境美术进行协作。完成项目80%核心机制开发。熟悉制作人的职责，学会如何建立稳定的团队协作方式。游戏落地后成功受到了校内教授以及学生的一致认可。

SHRINE SPRINT | 虚幻5

10月 2024 - 12月 2024

关卡、叙事与技术策划

- 第一人称古墓探索跑酷游戏，灵感来源于《神庙逃亡》，玩家扮演一名探险家在古墓中跑酷寻宝，并试图逃离危险
- 负责关卡与环境叙事，以及玩法功能的开发（蓝图实现）。期间完成了80%的核心机制开发，并参与部分关卡的白盒制作以及构建场景的叙事环境。
- 丰富了虚幻5引擎的各种机制开发与经验，帮助团队解决了50%技术上的问题，保证项目在期限内成功落地。并且学会利用环境叙事来包装关卡达到预期叙事效果。

EQUES ARCANUM | 虚幻5

9月 2024 - 10月 2024

关卡、系统与技术策划

- 恐怖解谜游戏，核心玩法为在怪物追逐下完成迷宫关卡
- 负责核心玩法与关卡设计，以及担任技术策划。期间完成了部分的游戏玩法设计以及关卡的设计，搭建了主区域的关卡环境，并完成了50%游戏机制的蓝图开发。
- 学会如何在虚幻5引擎上进行完整的游戏开发，熟悉如何从搭建关卡白盒到最终落地的关卡设计流程，学会如何更好的把游戏核心玩法机制融合到关卡设计上，最终制作出符合游戏核心玩法的关卡，并得到了团队成员与玩家的认可。

技能

■ 英语（精通）

■ Unity引擎（蓝图、状态机、Animator、2D、3D）

■ 虚幻引擎（蓝图、动画、状态机、行为树、3D、UEFN）

■ C#编程