

# 王博文

手机: +86 182-6864-6486 | 邮箱: bowenwangapp@outlook.com | 现居: 宁波 / 纽约

微信: 18268646486

性别: 男 | 年龄: 19岁

个人网站/作品集: <https://bowen.wang>



## 教育经历

纽约大学 New York University 游戏设计、计算机科学 – BFA 2022年09月 – 2025年06月

- 平均绩点: 4.0 / 4
- 在2022年, 梦想成为游戏设计师的我转学至纽约大学, 攻读游戏设计 (Tisch帝势学院, 专业美国排名第一) 与计算机科学 (CAS文理学院) 双专业。目前大二在校, 预计2025年5月毕业。修读相关课程包括: 《Games 101》、《游戏开发导论 Game Development 1》、《游戏设计导论 Game Design 1》、《游戏引擎导论 Intro to Game Engine》、《中级游戏开发 Game Development 2》、《视觉设计导论 Intro to Visual Communication》、《计算机系统架构 Computer System Organization》等。

罗格斯大学 Rutgers University 信息技术-游戏、计算机科学 – BS 2021年09月 – 2022年06月

- 平均绩点: 3.823 / 4
- 在 2021 年 – 2022 年期间, 我进入罗格斯大学主校区就读大一, 修读信息技术-游戏 (ITI 信息技术学院) 与 计算机科学 (SAS 文理学院) 双专业。修读相关专业课程包括: 《信息技术入门 Information Technology, Informatics》, 《计算机科学导论 Intro to Computer Science》, 《数据结构 Data Structure》等。

## 项目相关经历

制作《SkyGariffe》Unity 2D 平台冒险游戏 2023年03月 – 2023年03月

《SkyGariffe》是我最近制作的平台冒险游戏, 玩家需要控制天空长颈鹿在云层中躲避和越过障碍, 到达终点。游戏模拟了在云端移动的体验, 拥有非常有趣的物理效果。这是我的《中级游戏开发》课程的期中项目, 限制使用 Unity2D作为引擎, 制作完成流程的游戏, 开发时长为两周。整个游戏的设计, 美术和开发流程都由我单人完成。游戏Demo可以在个人网站页面试玩。

设计与开发 自然语言模型的游戏应用原型《GptNPC》 2023年02月 – 2023年03月

《GptNPC》项目是我最近设计与开发的一个基于GPT-3.5、davinci-003、langchain等自然语言模型的AI游戏原型。我构建了一个Minecraft中的岛屿村庄场景。在场景中, 玩家可以与所有的岛民NPC进行自由对话, 购买/出售物品, 接受任务, 查询信息。所有内容AI动态生成, 并会受到环境信息、自身和玩家状态的影响。项目展示了现有的AI自然语言模型在游戏中的快速应用, 并可快速移植至其他平台。在GDC 2023, 我带着这个项目在纽约州展台上进行了展示, 并与业内人士进行了讨论。

参与主办 第二届《益游未尽》公益 GameJam 2022年06月 – 2022年08月

作为《益游未尽》GameJam的主办成员和志愿者, 我参与了赛制组与选手组的工作; 负责组织制定赛制, 规则和日程, 以及选手方面的统筹内容。《益游未尽》是全中国最大的游戏向善活动, 以“游戏拯救世界”为目标, 由社会公益组织提供“向善”赛题。本次活动最终共有约400名选手参加报名, 并产出了超过100个游戏作品。比赛获得了主流媒体的广泛报道。

参与多场 Gamejam 游戏开发活动 2021年08月 – 2023年02月

我组织并带领队伍参与了多场Gamejam。以策划和程序的身份, 与团队成员协作, 完成游戏开发。

- 2023/02 – Global GameJam 2023 – Lifeseeds
- 2022/01 – Global Gamejam 2022 – Shading Light 光之影
- 2021/08 – 第一届《益游未尽》公益Gamejam – Elementum Sextum 第六元素

策划, 开发与运营 Minecraft 服务器《七彩之风》 2016年06月 – 2022年09月

我与朋友共同创建并运营了名为《七彩之风》的Minecraft服务器, 担任玩法创意设计、插件开发、社群管理和服务器运营等职责。《七彩之风》是一个由多个Minecraft服务器组成的群组社区, 拥有多个不同世界观, 不同玩法, 具有独特内容的子服务器。自创立以来, 社群吸引了约20,000名玩家加入, 成功打造了一个多元化的游戏社区。(现已关闭)

创立与运营《思洛题库》网站 2020年01月 – 2021年08月

我创建并运营了《思洛题库》CIE历年真题网站, 为CIE考试的学生和老师提供便捷的历年真题答案搜索、解析及相关资料。疫情开始后, 网站在本地高中, 其他学校和网络广受好评。在停止服务前, 网站共处理超过2万份试卷, 国内外累计访问量达10万次。

设计与开发 其他电子游戏、游戏原型、Gamejam项目和桌游

按时间从近到远排序 (各项目在线试玩, 详细描述和开发细节请详见我的个人网站)

- 2023
  - CardBoards(暂定名): Unity 3D, 休闲, 点击放置
  - ToggleCat: Unity 2D, 平台跳跃

- SkyGiraffe: Unity 2D, 冒险
- Lifeseeds: Unity 2D, Gamejam作品, 休闲 & 模拟
- 2022
  - PotatoRun: GameMaker Studio, 《游戏开发导论》期末项目, 本地多人 & 聚会
  - PubJack: GameMaker Studio, 卡牌 & 策略
  - Plantower: Unity 3D, 解谜 & 推箱子
  - Shading Light: Minecraft插件&模组, GameJam作品, 解谜与冒险
- 2021
  - TempJury 系列: 桌面游戏, 现场即兴扮演 & 侦探
  - In Dragestera: 桌面游戏, 角色扮演 & 冒险
  - Elementum Sextum: Unity 3D, Gamejam作品, 休闲 & 模拟经营
- 作品集 (2021–2022) (网站首页>下载): 包含了In Dragestera, TempJury, Shading Light和Plantower四款电子游戏和桌面游戏的设计思路, 美术设计与开发过程

## 校园组织及活动经历

---

### 纽约大学

在纽约大学期间, 我的作品《PotatoRun》参展游戏设计专业Game Center期末作品展。在GDC 2023, 我带着作品《GptNPC》随学校参展, 展示了自然语言模型在游戏中的实际应用。

### 罗格斯大学

在罗格斯大学期间, 我担任学生代表、学生联盟成员和学术代表, 协助项目负责人与教授管理100人规模项目的各课程进度和反馈。在学期末, 我担任项目晚会主持人, 并荣获优秀学生代表奖项。

### 浙江省镇海中学

在高中期间, 我创建了《思洛斯题库》网站, 便利学生和老师获取真题答案和教学资源。另外, 我创立了创客社团, 将‘创客’们聚集在一起。从高一到高三, 社团人数一直保持在20人左右。我们研究建模3D打印、网页开发、游戏开发和视频剪辑, 我们参与了多个校级的社团展演, 为老师提供工具网站, 并帮助数个班级制作毕业视频。

## 专业技能

---

**游戏引擎:** 熟练掌握 GameMaker Studio 2 的开发; 掌握《Minecraft》服务器插件, 模组与资源包的开发; 掌握 Unity 2D/3D, URP管线的基础开发;

**编程:** 熟练掌握编程语言:Java, C#, GML; 基本掌握Web开发语言: HTML, PHP, CSS, JavaScript;

**美术:** 熟练掌握 PS, AI, inDesign 等设计排版软件, Pr视频剪辑软件的使用; 有一定的美术基础

## 其他技能及爱好

---

**语言:** 英语(精通, 托福104分), 日语(基础)

**爱好:** 音乐剧, 歌剧, 钢琴, 动漫

**其他:** 社交媒体(自2016年起, 我陆续在哔哩哔哩视频网站上传了多个与《Minecraft》、《明日方舟》等游戏相关的二次创作内容, 以及科普和游戏展示视频, 累计播放量超过28万次。)

## 个人游戏经历 & 求职意向

---

我涉猎主机、PC、移动端等各种平台的主流游戏, 偏爱沙盒、解谜和JRPG类型。进入大学后, 我更多关注独立游戏的设计, 体验和研发。以下是部分我比较印象深刻的游戏:

- 沙盒/生存: Minecraft (Java版时长4000+小时, 开发插件、模组, 运营服务器&社群6年), Raft (50+小时), 饥荒 (100+天)
- 模拟经营/RTS: 星露谷物语 (100+小时), 城市: 天际线, 冰汽时代, 文明6
- RPG/JRPG: 八方旅人1&2 (1 全支线), 死亡搁浅, 塞尔达传说, 最终幻想14, 赛博朋克2077, 荒野大镖客2, GTA V
- 冒险: 艾迪芬奇的记忆 (全成就), 风之旅人 (全成就), 看火人, 万众狂欢, 小小梦魇1&2
- 解谜: 密室逃脱模拟器 (制作创意工坊内容), 疑案追声, Her Story, 画中世界, 笼中窥梦
- 移动端: 明日方舟 (开服玩家, 全干员), 原神 (开服玩家), 光遇 (国际服12翼), 托兰异世录
- 音游: 冰与火之舞, Phigros, Muse Dash, Bang Dream, 太鼓达人
- 桌游: 推理- 大搜查 (全系列通关), 瘟疫危机; 经营- 农场主, 洞穴农夫; 策略/资源管理- 璀璨宝石, 卡坦岛, 卡卡颂; TRPG- 山屋惊魂, 龙与地下城, 克苏鲁

作为游戏设计专业的学生, 我对游戏和游戏行业一直拥有充分的激情和热情。我在学校中对游戏设计和游戏开发内容系统性地进行了学习; 现在我希望能够将学习的知识转换为实际的内容, 通过宝贵的实习经历, 获得更多在游戏行业中的, 游戏策划的工作经验, 以及对游戏行业的结构和发展的更多和更深层次的理解。