



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

- 就读游戏设计 (帝势艺术学院, 专业美国排名第一) 与 计算机科学 (文理学院)。目前大三在校, 预计2025年5月毕业。
- 完成课程《初级、中级游戏设计》(系统、关卡、叙事、原型制作), 《程序化生成(游戏)》, 《游戏引擎导论》, 《初级、中级 游戏开发》, 《游戏项目管理》, 《游戏学研究》, 《游戏视觉导论》, 《计算机系统架构》, 《数据结构》, 《基础算法》, 《应用网络技术》, 《自然语言处理》等。
- 平均绩点 3.80 / 4.0。入选 2023 院长名单。

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

- 就读信息技术-游戏 (信息技术学院) 与 计算机科学 (文理学院) 大一。
- 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, 担任项目晚会主持人。
- 平均绩点 3.82 / 4.0。荣获优秀学生代表奖项。

工作经历

腾讯游戏 / 光子H工作室 – 游戏策划培训生 (关卡方向) 2023年06月 – 2023年08月

- 参与光子H工作室在研3A开放世界项目, 负责2级POI设计; 为POI制作了白盒、谜题、叙事、任务, 并跟进 POI至三方会结束。
- 使用虚幻5引擎搭建POI白盒 (200*200m), 使用蓝图实现谜题。
- 参与设计多个世界通用谜题, 世界任务和玩家动线规划。
- 为整体关卡制定初步尺寸规范文档。

ScrollDen 卷中坞 [\[链接\]](#) – 程序, 技术策划 2023年04月 – 至今

- 参与在研3D建造模拟经营、神话题材游戏项目《ScrollDen 卷中坞》, 团队规模10人, 担任程序和技术策划, 负责设计和实现系统。
- 根据文档, 在Unity中设计和开发包括建筑建造, 角色探索和生产资源的AI, 资源生产和加工等系统和状态机; 制作各种自定义工具, 以便策划在配置关卡, 建筑和资源。
- 制定项目开发和工具标准, 在管线中使用敏捷开发制作快速原型, 并将原型迭代进入游戏。
- 项目计划2024年3月份在GDC 2024纽约州展台展出游戏Demo, 上架Steam愿望单。(可玩时长~1小时)

其他项目经历

GptNPC – 游戏内生式AI应用原型 [\[链接\]](#) – 设计, 开发 2023年02月 – 2023年03月

- 设计并开发基于GPT-3.5、davinci-003、langchain的游戏中语言模型AI原型应用 GptNPC。
- 在Minecraft游戏中搭建了一个岛屿村庄场景, 实现了AI动态生成的与NPC村民聊天, 通过聊天交易资源, 发布和接取任务, 询问游戏内的知识库信息。动态内容生成受环境、NPC和玩家状态影响。
- 随纽约大学参展 GDC 2023, 并在纽约州展台上展示项目, 与游戏行业人士进行讨论。在大语言模型刚被广泛关注时, 向行业和大众展示了AI模型在游戏中的应用, 以及跨引擎移植潜力。

第二、三届《益游未尽》公益 GameJam [\[链接\]](#) – 主办成员, 志愿者 2022年08月 – 2023年08月

- 参与主办第二、三届游戏向善 GameJam《益游未尽》, 推动“游戏拯救世界”主题, 与社会公益组织合作, 吸引约400名选手参加, 产出100+游戏作品。获得主流媒体的报道。
- 策划和制定赛事的规则和日程, 统筹选手相关事务。

Minecraft 服务器+社群《七彩之风》 – 策划, 开发, 运营 2016年06月 – 2022年08月

- 共同创建并运营《七彩之风》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》是由多个Minecraft子服务器组成的社区, 通过原版服务器配合插件、材质包, 创造了多个不同世界观, 不同玩法, 具有独特内容的生存和小游戏服务器。
- 社区聚集了1000+人的QQ群, 打造了一个高活跃度的游戏社区。(现已关闭)


游戏项目、原型、桌游和论文 – 设计, 开发 2021年09月 – 至今


- 制作了20+个游戏项目、原型、桌游和论文。这些项目试验和实践了游戏设计思路, 练习了Unity开发技能。多个项目参加了纽约大学和其他游戏展览。详细的项目列表和在线试玩请详见 [个人网站](#)。

- 部分项目如下:

 **课程项目:** Water Cycle (第三人称, 冒险解谜), [The Age of Cathedrals](#) (六边形网格, 休闲建造), [Unboxing](#) (休闲, 房间布置), [SkyGiraffe](#) (物理, 冒险), [PotatoRun](#) (本地多人, 聚会)

 **电子游戏原型:** Stone Soup (A* 寻路, 柏林噪声生成地形), [Oasis](#) (细胞自动机生成地形), [Elements of Box](#) (td工具开发), [Gundum Rising](#), [Smith](#), [ToggleCat](#), [Pubjack](#), [Plantower](#) (Unity开发课程原型)

 **桌游项目:** [TempJury Series](#) (机制, 演绎类型剧本杀), [In Dragestera](#) (跑团, 角色扮演)

 **GameJam / Hackathon:** [Mars Homecoming](#) (AR游戏, 建造), [Sensory Journey](#) (第一人称, 解谜)

 **文章 / 论文:**

AI / 自然语言处理:

- Comparative Analysis of NLP Models for Enhanced Annotation Tasks: A Focus on BIO Tagging (增强注释任务的 NLP 模型比较分析: 聚焦 BIO 标签) [[链接](#)]
- Conveniently Enjoy the Benefits of AI Language Model in Game Development: Minecraft NPC As An Example (自然语言模型在游戏中的应用原型: 以Minecraft NPC为例) [[链接](#)]

游戏研究:

- "Emergence" as a Tool: Shortcut to Successful Game Design (将 "涌现"作为一种工具: 游戏设计成功的捷径) [[链接](#)]
- Immersive Harmony: How Zen Elements Provide Aesthetic Effect (身临其境的和谐: "禅"元素如何提供美学效果) [[链接](#)]
- Identity Games: How Culture Constructed in MMORPGs (身份游戏: MMORPG 社群中的文化如何被构建) [[链接](#)]
- Digital God: Exploring Urban Complexity and Player Dominance in 'SimCity 2000' (数字上帝: 探索《SimCity 2000》中的城市复杂性和玩家主导地位) [[链接](#)]
- How Do Good Walking Simulators Get Away From Boring? (步行模拟器如何摆脱枯燥乏味?) [[链接](#)]

奖项

- 2023 PICO XR Dev Jam 北美地区 第 9/120 名
- GDC 2023 项目参展
- NYU Dean's List 院长名单 2023

专业技能

游戏引擎: Unity 2/3D/URP, Unreal Engine (蓝图), GameMaker Studio 2

开发: Java, C#, Lua (MoonSharp), Web前/后端开发 (HTML, JavaScript, CSS, Node.js, MySQL)

设计: Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, Premiere Pro, Blender, 有一定美术基础

项目管理: SCRUM, 敏捷开发, Git

其他技能及爱好

语言: 英语 (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, 陆续在哔哩哔哩视频网站上传了数个与《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。)

游戏经历 & 求职意向

- **生存建造 / 沙盒** - 我的世界 (Java版时长20000+小时), 星露谷物语(100+小时), Raft(50+小时), 城市:天际线, 幻兽帕鲁, 饥荒
- **UGC** - 我的世界 (开发插件、模组, 运营服务器&社群6年), 密室逃脱模拟器 (创意工坊), 传送门 2 (创意工坊), 动物森友会, 人类: 一败涂地
- **开放世界** - 原神, 塞尔达: 旷野之息、王国之泪, 阿凡达: 潘多拉边境
- **马力欧系列** - 超级马里欧: 奥德赛, 超级马里欧: 3D世界, 超级马里欧兄弟: 惊奇, 马力欧派对
- **其他** - 明日方舟 (开服玩家), 光遇 (国际服12翼), 艾迪芬奇的记忆, 赛博朋克2077, GTA V, 小小梦魇1&2, 双人成行, 奥日, 文明6, 八方旅人

作为游戏设计和计算机专业学生, 我对游戏行业拥有充足的激情和期待。在学校中, 我学习了游戏设计和开发两个方向的知识; 在过去的关卡策划实习中, 我收获了很多宝贵的开放世界设计实践经验, 并确定了未来的初步职业选择。

从去年开始, 我在我们的游戏项目《卷中坞》中负责技术策划和程序, 和策划一起设计和实现游戏系统, 并开发工具。我认为技术策划作为一个混合岗位, 能够充分发挥我的开发和设计能力; 我希望能尝试技术和策划有更多联系的岗位, 获得更多行业中的工作经验。除技术策划外, 我也想继续在关卡策划的方向继续深挖, 设计关卡和谜题, 精进自己的设计能力。