

个人概况 PROFILE

游戏开发硕士研究生，求职方向为系统策划、战斗策划与关卡策划。能够从体验目标出发设计核心循环、资源关系、输入节奏与敌我交互，也擅长通过实战观察、循环推导和数学模型拆解成熟游戏系统；可将设计想法实现为可测试、可迭代的 Demo，并以 2D / 3D 美术能力支持角色、UI 与场景表达。

教育经历 EDUCATION

Savannah College of Art and Design，美国

2024.09 - 2026.12

游戏开发硕士 · M.A. Game Development 学习游戏设计方法、系统与战斗设计、关卡设计、游戏脚本、角色设计与 PBR 工作流；多次获得奖学金。

上海理工大学，上海

2018.09 - 2024.06

工学学士 · 工业设计专业 由应用化学专业转入工业设计专业；学习高等数学、交互设计、设计心理学与体验设计，多次获得奖学金。

核心项目经历 SELECTED PROJECT EXPERIENCE

FFXIV 6.0 黑魔法师系统拆解与玩家策略构建

FFXIV 6.0

SYSTEM ANALYSIS / COMBAT STRATEGY / MATHEMATICAL MODELING

查看项目

- 6.0 黑魔法师长期被玩家视为最难上手、最容易让人望而却步的职业之一：长咏唱要求提前预判，火/冰循环、有限机动资源与副本时间线使一次移动就可能影响整轮技能轴。与此同时，社区也广泛认可它的趣味和独特性：熟练玩家能在同一机制中选择多条有效线路，通过站位、滑步、资源保留、压冰和未来观测把战斗当作持续解题，形成区别于其他职业的强烈掌控感。
- 作为长期主职黑魔法师玩家，我曾在装备劣势下取得国际服 FF Logs ASP 世界第一，并保持多周；这段实战经验与持续研究共同构成攻略分析的基础。
- 担任合作攻略核心主笔，完成 60% 以上内容并参与其余章节；运用 PPS、相对威力、二项与超几何分布、期望收益、广义压冰、全局替换与模 3 未来观测比较循环和副本排轴。
- 形成 7 万字以上中文攻略；两份视频攻略累计播放 65 万+，文字攻略浏览量 10 万+，并由玩家社区自发制作实体纪念书。

法师 ARPG 输入与战斗系统

2025

SYSTEM DESIGN / COMBAT DESIGN / SOLO DEVELOPMENT

查看项目

- 围绕“计划 - 施法 - 应对 - 回流”设计战斗循环，以月相、MP、Liberchant 与 Auralis 组织标准/自由输出线路，让蓄力、移动与资源保留形成持续决策。
- 用普通闪避中断与完美闪避完整结算建立风险收益；攻击与完美闪避推动敌人失衡，击晕返还资源。通过 UML、交互矩阵和数值表验证规则并完成可玩 Demo。

法师 ARPG 关卡设计

2026 · 开发中

LEVEL DESIGN / ENCOUNTER DESIGN / ONBOARDING

查看项目

- 把战斗系统扩展为 15 - 20 分钟开篇关卡，通过训练场、数据驱动教学与双敌人组合逐步验证施法、移动、闪避、资源线路和敌人失衡。
- 使用顶视路线、符号系统与 3D Blockout 规划三段压力曲线；独立完成角色立绘、教程 UI、敌人动画、视觉反馈与关卡逻辑。Flying Fish 终局 Boss 正在开发完善。

项目经历 (续)

PROJECT EXPERIENCE • CONTINUED

Merge & Split | 多形态物理解谜关卡

2026

SYSTEM DESIGN / PUZZLE LEVEL DESIGN / PLAYTEST

[查看项目](#)

- 设计人形/球体切换、分裂、合并、附身与重量映射；最终多层区域要求玩家预留球位，并多次分配球数、位置和重量以打开路线。
- 设置 7 个隐藏要素及数列规律谜题；试玩后识别最终流程过长、失败重做成本高与中央空心建筑引导不足，并提出检查点和空间提示方案。

Trail of Blade | 方向组合 Roguelike 卡牌战斗

2025

COMBAT SYSTEM / CARD GAME / 2D ART DIRECTION

[查看项目](#)

- 参与行动轴同步结算、四向斩击、相反方向连击、对位招架与状态结构设计，并负责主菜单、Logo、战斗 UI、角色、敌人、卡面视觉与全部角色动画。
- 复盘中识别方向组合对牌序依赖过强的问题，提出增加抽牌、控顶、保留、过牌，并把万能方向牌加入初始牌组的迭代方案。

《梦日记》：拉康派游戏设计研究

2026

CRITICAL GAME STUDIES / PSYCHOANALYSIS / VISUAL CULTURE

[查看项目](#)

- 完成 23 页英文论文，以拉康的话语理论、镜像阶段与欲望理论分析《梦日记》如何通过缺失、沉默与低功利用途形成区别于目标 - 奖励范式的体验。
- 把精神分析、当代艺术与系统分析结合，讨论规则如何组织玩家欲望、主体位置和意义生产；论文、Proposal 与 Reflection 均可在作品集阅读。

实习经历

INTERNSHIP

止间设计工作室（银川） | 设计实习生

2024.06.20 - 2024.08.31

- 参与家庭客厅与室内家具装修设计，围绕亲子交流、共同娱乐与儿童创造力培养梳理使用情境、空间关系与核心功能。
- 参与从概念构思、草图和纸质原型，到家具结构、材料选择及方案迭代的全过程。

视觉与美术项目

VISUAL & ART PROJECTS

雾中之城

独立完成 Maya 模块化建筑、ZBrush 雕刻、PBR 材质、UE5 灯光与体积雾，并输出 84 秒场景展示。

[作品页](#)

Kurage 角色设计

从水母×古希腊主题的正式立绘、生产三视图推进至 ZBrush 雕刻与 Polypaint，完成 2D 到 3D 的角色制作闭环。

[作品页](#)

2D 角色插画

个人二次元插画合集，覆盖角色造型、线稿、上色、单人特写、群像和场景构图。

[作品页](#)

专业能力与兴趣

SKILLS & INTERESTS

设计与制作

- 系统/战斗：核心循环、资源结构、风险收益、敌人变量、数值模型与设计文档。
- 关卡：路径与空间规划、教学、遭遇节奏、谜题结构、玩家测试和迭代。
- 视觉：角色设计、数字绘画、2D 动画、UI、Maya、ZBrush、Substance Painter 与 PBR。

跨领域与游戏经历

- 关注哲学、拉康派精神分析与社会理论；曾在 Bilibili 搬运和翻译理论介绍。
- 会主动持续接触新出的主机/桌面平台游戏，无论是主流新作还是看起来有趣的独立游戏，不限定品类。
- 习惯从系统、战斗、关卡与玩家体验角度分析游戏；Steam 评测主页可点击查看。