

吴彦哲

期望职位：系统策划 个人网站：<https://neilwu.space/>

电话：18006176089 邮箱：yw6472@nyu.edu

微信：wyzfgss12 (推荐) QQ：2354431770

创意项目

无尽爪爪文明

主策划、程序

- CIGA Game Jam 2024 - 上海“UGDAP”站点最佳
- 将康威的生命游戏与“幸运房东”进行创意融合
- 在2024“开创拓芯”中国大学生游戏展上展出
- 在个人网址制作了整个过程的项目记录

2024.7



细胞战争

主策划、程序

- 作为主策带领一只13人团队完成了一次21天的比赛
- 设计了一种集合自走棋与战棋的创新玩法
- 游戏中含有4个关卡，7种战棋单位，13种卡牌

2024.5



佣兵战团

玩法设计、卡牌设计

- 一款结合战棋与卡牌，产生涌现配合的二人对战桌游
- 迭代过5个大版本和12个小版本
- 尝试在丰富策略与可决策性之间寻找平衡
- 可在[桌游模拟器](#)试玩

2022.10 - 2024.2



德州扑克：作弊者

玩法设计

- 一款3v3的团队合作对战桌游
- 通过简单的规则实现了涌现的体验
- 基于德州扑克玩法的策略向迭代

2023.1



嗜罪

战斗系统设计、程序

- 一款关注“卡牌、敌人、装备”三者相互影响的2.5D动作游戏
- 设计目标是实现“玩家与敌人在战斗中的相得益彰”
- 编写了游戏底层逻辑，敌人ai行为树，卡牌系统，以及背包系统
- 因为项目太大而最终放弃开发

2023.9 - 2024.1

实习经历

扬讯科技

游戏策划实习生

- 搜集了500+游戏的创意灵感
- 产出20+游戏玩法融合方案
- 其中一个被选中进行细化，参与进一步的玩法讨论

远程

2024.3 - 2024.6

第七大道

游戏市场实习生

- 使用AI绘画制作自媒体内容，产出40+期图片与排版
- 参与“ChinaJoy”线下活动设计，制作表格，并且参与现场执行
- 每个月对5个自媒体账号，每个3个平台的数据进行统计与分析

上海

2024.6 - 2024.8

教育

纽约大学

Tisch学院, 艺术学学士

游戏设计与计算机科学双专业

GPA: 3.97/4

纽约市, 纽约

2022.9 - 2026.5

技能

系统设计, 敌人AI设计, C#精通, Unity玩法编程, 算法设计, 数学与统计, 数学建模, 游戏迭代, 团队沟通与协作, 问题的创意解决, 视觉排版, 项目管理

工具

游戏开发: Unity, GameMaker

游戏设计: Notion, Miro, Excel, WPS

项目管理: Trello, Github desktop

视觉设计: Adobe InDesign\PhotoShop\Illustrator