

吴彦哲

期望职位: 技术策划

微信: wyzfgss12 邮箱: yw6472@nyu.edu 电话: 18006176089

QQ: 2354431770 个人网站: <https://neilwu.space/>

教育经历

纽约大学

Tisch学院, 艺术学学士

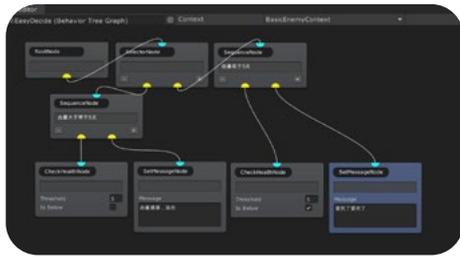
游戏设计与计算机科学双专业

GPA: 3.95/4

纽约市, 纽约

2022.9 - 2026.5

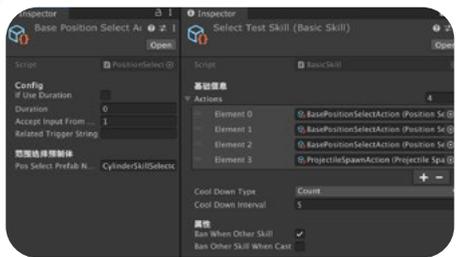
编辑器工具制作



节点化敌人AI行为树

2026.2

- 开发 Unity 节点化行为树工具, 支持图资产化与可视编辑
- 引入上下文类型校验机制, 实现节点兼容提示, 方便上手
- 自动扫描注册新增节点类型, 提升扩展效率
- Codex 生成基础, Claude进行部分Debug



可拆分技能编辑工具

2025.12

- 设计技能框架, 基于可组合的Action构建Skill执行流程
- 使用SO资产化技能元素, 支持参数配置与复用
- 基于运行时上下文注入驱动技能逻辑, 保障无状态设计与高复用性

游戏项目

马戏团大师

策划, 程序

2025.2-2025.5

- 2025CUSGA决赛“怪”好玩奖入围
- 核心玩法是策略传球自动机
- 实现核心传球玩法和可继承扩展的动物
- 通过类似股票的动物价格机制, 创造趣味经营策略



无尽爪爪文明

策划, 程序

2024.7

- CIGA Game Jam 2024 - 上海“UGDAP”站点最佳
- 基于生命游戏概念设计的类“幸运房东”玩法
- 在2024“开拓芯”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



细胞战争

策划, 程序

2024.5

- 在21天中制作了一款“战棋+自走棋”的策略游戏
- 实现六边形地图上的棋子信息、移动、buff、交互等
- 构建了战斗内外的信息存储与复原系统
- 设计了7种战棋单位, 实现相生相克以弱胜强的关卡体验



Inflate

2026.2

关卡设计

- 开拓芯2026“奇点律动GameJam”学院奖 (1k奖金)
- 基于“触碰即膨胀”制作了一款平台跳跃解密游戏
- 设计了其中10个关卡，对膨胀程序问题提出解决方案



神经元海

2025.2 - 2025.5

程序

- 2025开拓芯大学生开发大赛“最佳美术奖”入围
- 实现2D平台玩法、交换物体机制、和5种关卡元素
- 用ShaderGraph制作扰动、调色后处理等效果



佣兵战团

2022.10 - 2024.2

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



Ai探索

小红书封面效果模拟

2026.1

- 使用Base44制作自媒体运营工具
- 可以上传图片查看封面显示效果

Steam每日新游推送

2026.1

- 使用n8n搭建自动 workflow
- 获取每日新游，Ai分析总结
- Ai生成邮件Html，通过Resend推送

Ai生图

2024

- 生成Ai动漫图，在[自媒体平台](#)更新
- 为[鲜花饼品牌](#)生成包装图

Openclaw探索

2026.2

- 完成部署和沙箱设置
- 正在进行Agent协作探索，构建一个持续自我更新的Agent团队，根据任务目标自己研究需要的技能，添加Skill/向使用者申请帮助

大量Ai辅助程序经验

- 之前项目中的程序基本都是由Ai编写
- 自身主要负责架构、指导Debug方向

实习经历

破荒者游戏—策略肉鸽项目

游戏策划实习生

上海

2025.6 - 2025.8

- 参与战斗系统的重构，提出法力系统方案并制作demo进行验证
- 设计了新角色与配套藏品，通过操作主轴与反馈引导构筑
- 目前仍在开发，重构系统与藏品得到内部认可

第七大道

游戏市场实习生

上海

2024.6 - 2024.8

- 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

- 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

游戏经历

二次元游戏：明日方舟、终末地、鸣潮、无期迷途、银与绯

单机3A：美末1(通关)、古墓丽影暗影(70%)、黑神话(80%)

其余游戏经历：Dark and Darker、哈迪斯2、Dispatch、恶意不息、Thronefall、艾尔登法环、矩阵零日危机、地狱潜兵2、死亡循环、Portal2、塞尔达王国之泪、守望先锋、永劫无间、雨中冒险2、哈迪斯、博德之门3、DreadHunger、彩虹六号围攻、猛兽派对、森林、死亡搁浅、夜族崛起

明日方舟

- 深度体验萨卡兹肉鸽，产出了与其他好坏肉鸽对比的[玩法拆解](#)
- 在[森空岛](#)更新对各种活动的深度思考

Dark and Darker - 中世纪塔科夫300h

- 产出了偏向于界面交互逻辑的[拆解](#)案，深入分析其市场经济对塔科夫类游戏痛点的影响

技能

游戏开发：UnityC#编程，UE蓝图，编辑器工具制作，Shader制作，程序化生成

游戏设计：AxureRP界面制作，玩法demo开发与迭代

AI自动化：Ai workflow搭建，AiSkill

团队协作：团队沟通协作，项目管理

视觉设计：排版，3D建模，特效

数学：数学与统计，数学建模，现代密码学

工具

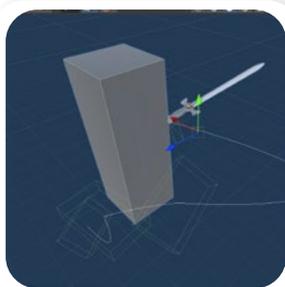
游戏开发：Unity, UE5, AxureRP, Github desktop, ShaderGraph, VFXGraph, Blender

游戏设计：Notion, Miro, Excel, WPS

视觉设计：Adobe InDesign\PhotoShop\Illustrator

AI自动化：n8n, Openclaw, Base44, 各式LLM

其他内容



物体移动的动画
工具

2023.10



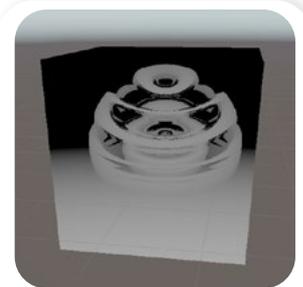
火焰Slash特效

2025.12



程序化地牢/房
间地形生成

2025.5



RayMarching效
果尝试

2025.10