Momoe

博客/作品集：https://momoeqwq.github.io/portfolio/
技术栈：C++、Unity、UE5；熟悉数据结构与性能分析
实习中使用 Agent 独立落地原型 demo、生成 UX 案并部署内部前端工具。
具备 prompt 设计能力，能使用 plan mode 进行架构设计。
求职意向：系统策划 到岗时间：2027.7 后可全职到岗（2027.12 毕业）

教育背景

华威大学	游戏工程（硕士在读）	2026.09-2027.12
南京理工大学	网络空间安全	2022.09-2026.06

实习经历

Garena——FreeFire UGC策划实习生 2026.04~2026.07

- 参与 OB54 九周年及 OB55 版本迭代，独立负责多项 P2 级功能需求，完成需求定义、策划方案、开发评审、提测验收及问题闭环，推动功能按版本节点落地。
- 负责九周年社交大厅及自定义房间邀请系统升级，围绕组队邀请、房间进入与异常状态等场景梳理交互链路，优化多人社交体验。
- 为提高UGC社区创作效率，自主设计了一种新的UI控件和空间管理方案，上线后创作者社区反馈积极、功能使用率理想，且较先前方案显著降低性能开销、提升易用度。
- 基于 UGC 编辑器开发半自动跑测原型插件，降低重复测试与验证成本；参与 UGC 内置 AI、MCP 工具及内部 AI 工作流升级的产品方案讨论与原型验证，推动工具完成初步AI-native转型。

个人项目

Dungeon Adventure（C++无引擎，华威课程项目） https://github.com/MomoeQWQ/Dungeon-Adventure

- 独立完成，不使用游戏引擎，基于像素级绘制接口从零实现渲染、位图字体、Tilemap、输入与自研动态数组容器；中途将单文件原型重构为 Game/World/Entities/Render 分层架构。
- 设计战士（高血量近战，格挡）、游侠（高机动远程，爆发加速）、法师（低血量高伤害，魔法弹）3 种英雄，并实现刷怪、法力拾取、炮台/陷阱/机关门等关卡机制及无尽地图、存读档。
- 引入均匀网格(Grid)空间划分加速最近实体查询：2000 敌人时逻辑更新 16ms→2ms，帧率 43→150FPS。

AVG+策略卡牌 demo 视频链接： https://www.bilibili.com/video/BV1T9SZBKE64/

- GameJam 参赛作品，担任策划和程序。使用 Unity 实现 AVG 与策略卡牌对战的概念场景，设计基础卡牌类与“合成”玩法，并制作卡牌配置工具，便于文案/策划协作、复用与拓展。

UE5 战斗玩法 demo 视频链接：https://www.bilibili.com/video/BV1hBXbBeE7s

- 从 0 实现白盒关卡中第三人称 ACT 的核心功能：3C、连段、闪避、弹反、敌人 AI、伤害系统、UI。

《守望先锋》猎空 (Tracer) 战斗拆解案 https://momoeqwq.github.io/2026/03/18/OW_tracer_Dismantling_Case/

- 从战斗体验设计、实现逻辑双视角拆解 Tracer 的英雄设计。

游戏经历

热爱竞技游戏和游戏内容创作，精通 MOBA/策略卡牌，MMO/手游等主流品类均有涉猎。

- MOBA：英雄联盟 一区大师；守望先锋 钻石；Dota2，王者荣耀数百小时游戏时间
- FPS：CSGO 平台分 2000+；Apex 数百小时，钻石。
- 策略：炉石传说 多次月榜前百；
- 单机游戏：《艾尔登法环》《血源诅咒》《只狼》《宇宙机器人指南》《最后生还者》系列全通关
- 手游：二次元文化爱好者，对 ACGN 文化有深入了解，曾玩内容向 AVG 若干，独立游戏若干，长期游玩《明日方舟》《鸣潮》，累计充值数千。

其他经历

- 布里斯托大学海外交流集训营；南京理工大学 CTF“萌新杯”二等奖
- 密码学科研项目：具有隐私保护的可验证空间关键词检索系统