

胡华慧

18329140438 | huahui.hu@outlook.com | 上海
4年+工作经验 | 随时到岗 | 游戏策划



工作经历

上海回形文化发展有限公司

2025年11月 - 2026年05月

AI游戏策划

上海

项目介绍：AI+开放世界叙事游戏（Unity开发），Demo

工作目标：构建“玩家行为→NPC感知→世界反馈”的AI叙事闭环，验证AI在开放世界沉浸体验中的可行性

- 搭建AI叙事核心机制，提升沉浸感与玩家影响力
 - 负责设计“玩家行为影响NPC反馈”的**系统规则**（行为→记忆→情绪→反馈）。
 - 构建NPC情绪与记忆系统，使NPC能基于玩家行为产生持续反应。
- 推进LLM驱动的NPC交互落地
 - 独立完成MVP**剧情与角色设定**，并接入LLM生成对话。
 - 设计对话约束与人格规则，优化生成内容稳定性，实现可用Demo级AI对话体验。
- 设计**环境反馈系统**（世界层设计）
 - 构建“玩家行为→环境变化”的反馈机制（轻世界状态变化）强化了世界真实感与可探索性。
- 高效Demo推进
 - 使用AI工具链（Codex）提升开发效率。
 - 一周内**独立完成AVG可玩Demo**，实现项目快速进入验证阶段。

上海咪可艺网络科技有限公司

2025年05月 - 2025年11月

游戏策划

上海

日本女性向游戏头部厂商Cocone上海工作室。

- 市场与产品方向分析
 - 分析女性向用户偏好与市场趋势
 - 输出关键数据与方向建议，支持项目立项，最终推动项目进入评估与启动阶段
- 系统设计与落地推进
 - 负责**玩法与功能设计**（设计文档+原型），并**利用AI工具制作Demo**验证可玩性。
 - 跟进开发落地，协调程序与美术资源，最终版本顺利上线并通过验收。
- 本地化策略设计
 - 基于市场调研提出本地化风险与优化方案，最终项目获得更多设计开发时间。

杭州慌木科技有限公司

2022年03月 - 2024年08月

系统策划

杭州

项目介绍：《驱入虚空》TPS、RPG（Unity开发，PC&移动端）；已公测。

系统模块

- 模块开发：负责编队、图鉴、成就等系统的策划与实现，基于世界观等设定和项目特性，撰写详细的**设计文档**，涵盖设计目的、体验目标、功能规则（包括配置表结构）、交互原型等。
- 交互设计：通过Figma**设计交互原型**，搭建Unity预制体，并根据高保真效果图配置资源，利用Lua脚本调试交互。
- 扩充任务内容：根据剧本或者玩法目标，**设计任务流程**，提出相应的资源及功能需求，最后利用任务编辑器配置任务。
- 功能优化：基于内部反馈和玩家测试，持续测试、迭代系统功能，提升用户体验品质和角色表现，确保模块的稳定性和可玩性。

剧情演出

- 剧情功能开发：设计并开发多种剧情演出功能方案，适配不同场景需求，确保剧情流畅度和沉浸感。
- 演出设计：参与演出**分镜设计**，使Inky、动画状态机和Timeline编辑器配置虚拟相机、角色动画及场景特效。
- 跨职能协作：与文案、关卡、导演及音乐多方团队协作，**拆解剧本输出美术、关卡、任务等需求文档**，配置资源，优化演出效果，推动演出落地。
- 音效与音乐：为剧情片段设计并配置音乐，使用Wwise进行调试，提升整体演出表现力。

教育经历

英国爱丁堡大学

2020年09月 - 2021年12月

电影策展 硕士

英国爱丁堡

相关课程：电影与观众，电影节体验设计，纪录片美学，电影节研究，媒介研究

法国图卢兹高等商学院

2016年09月 - 2019年10月

管理学 本科

法国图卢兹

相关课程：创新管理，市场营销，市场调研，经济，金融，项目管理

杭州外国语学校

2013年09月 - 2016年06月

文科 高中 全日制

杭州

文科，课余热衷写杂文随笔、参与社团的宣传活动，产出为海报和视频的形式。

项目研究经历

2021 英国谢菲尔德纪录片节研究项目

2021年04月 - 2021年08月

独立研究员

谢菲尔德

硕士研究生毕业研究项目，主要研究线上线下结合（hybrid）电影节展映形式，其中探索不同展映环境（如：私人空间、艺术馆、电影院、虚拟空间）对观众体验的影响。以2021谢菲尔德纪录片节艺术单元为研究实例，进行人类学田野调查（包括：体验，观察，采访）；最终产出7000字书面研究报告和12分钟的视频论文。

技能/证书及其他

- 技能**：熟练：Unity、Figma、Codex、Excel、Xmind、StoryboardPro；入门：SQL、Lua、C#、JavaScript
- 语言**：英语（IELTS：7.5）；日语（N3）；法语（A2）
- 兴趣爱好**：Vibe coding；豆瓣观影记录1500+；GameJam x3；织毛线；遛狗 个人博客：<https://kitkid.github.io/>
- 自我评价**：善于专注思考、快速学习、注重细节；多样化背景帮助突破思维习惯；喜欢挑战和探索，熟练适应工具切换；关注新奇前沿的事物和独立游戏，不定期写游戏分析文章

游戏玩家经历

射击

- Apex Legends（PC1100小时+；NS：5小时+；TWITCH：100小时+）
- Warframe（PC：90小时+；iOS）
- 三角洲行动（iOS）

SIM

- 动物森友会（NS：300小时+）
- 星露谷物语（PC：300小时+）

冒险

- A Short Hike
- 黑神话：悟空
- 塞尔达传说：旷野之息
- Control

其他

- 猛兽派对（70h+）
- 空洞骑士（100h+）
- 空洞骑士：丝之歌（200h+）
- 解谜类游戏，如《Phonopolis》等（300h+）