

# 刘鑫

13162866856 | liuxin52534@gmail.com | 上海

微信: Sonambulo\_0827

在校生

## 教育经历

东华大学 211 双一流

2020年06月 - 2026年06月

信息管理与信息系统 本科 旭日工商管理学院

上海

• GPA: 3.87 排名: 前15%

## 实习经历

网易互娱 万民长歌项目组

2025年12月 - 至今

玩法策划

上海

- 图鉴系统设计** 针对项目基于真实历史改编的特性,解决庞大历史文本与游戏性结合的难点,从数据构建开始实现图鉴系统demo。设计可拖动交互的时间轴系统及历史地图映射功能;对全游戏的大事年表与三国历史风俗进行系统化整理与配置,为后续剧情系统提供数据支撑。
- UGC编辑器功能搭建** 为丰富游戏内容生态,参与构建低代码UGC编辑器功能。
  - 参与编辑器界面交互逻辑,内置编辑器接入OpenCode与Aion UI,打通“spec生成HTML → MCP协议映射UE-UMG资产”的技术链路。实现玩法原型的快速落地
  - 建立结构化文档解析机制,利用MCP和skill工具链生成交互逻辑,将复杂蓝图节点固化为底层代码。
  - 引入自研AI Skill工具,按指标自动检测引擎内的美术资源与编译问题。实现自动化测试报告输出,支撑美术及时调优,并持续完善MCP/CLI工具链的工程化验证。
- 势力AI玩法设计** 为解决传统策略游戏AI逻辑单一、反馈刻板的痛点,参与了游戏内势力AI的差异化设计与实现。基于自迭代Agent框架设计生成代码级规则,使AI能根据局势动态调整外交与军事策略,提供了差异化的体验。

腾讯 互动科技创新部 START产品中心

2025年08月 - 2025年12月

平台产品运营

深圳

- 外部游戏厂商合作与商业化落地**:参与制定平台对外厂商合作策略,协同商务与技术团队完成从0到1的合作方案落地。成功引入《鸣潮》《二重螺旋》《逃离塔科夫》等头部产品上架START云游戏平台并沉淀对外合作模式。
- 体验优化与技术支持**:针对外部厂商关于云游戏体验、算力成本、兼容适配等问题提供支持,维护合作方关系;基于行业视角与痛点,针对支付链路、跨端登录、移动端Touch适配等核心环节提出优化方案,有效提升了云游戏用户的转化率与操作留存。
- AI自动化运维提效**:结合AIGC技术设计并落地“云服务器CGS自动化告警系统”。利用Coze搭建智能Agent,实现服务器日志的自动抓取与规则库匹配,自动化触发企微告警,使运维异常响应效率提升40%,降低监控成本。

深圳奥拓盖母科技有限公司

2023年11月 - 2025年02月

技术策划

深圳

- 技术选型与管线搭建**:负责实时AI角色生产管线的搭建。根据美术风格定制模型,基于迭代便利性与生成效果的考量,主导了从底层框架到上层应用的技术选型,构建了高扩展性的生成服务架构。
- 性能优化与推理加速**:优化自然语言到图片的流程。使用Diffuser TensorRT搭建图片生成后端服务,压缩时间成本15%,为产品搭建节点式GPT多重调试到SD出图工具,使用gradio表格预览。
- AI玩法深度落地(UGC)**:参与设计“AI驱动实时生成剧情”玩法,实现基于用户UGC生成的个性化角色,实时生成符合要求的AI任务流程,并于AI道具功能结合,打通从玩家输入到即使反馈的链路。

演示视频: <https://www.bilibili.com/video/BV1HjnozHElr>

腾讯 光子工作室群 H工作室

2023年04月 - 2023年10月

角色设计(AI技术)

杭州

- 管线前置与工具研发**:在预研期深入2D美术生产流程,针对项目风格研发定制化AI美术工具和模型,解决NPC风格匹配与产出效率问题,并对上色模型进行性能优化,提高整体AI修改效率。并在腾讯内部进行多次分享。
- 与美术和技术团队沟通**,进行LoRa,checkpoint,controlnet等AI绘画主流模型的训练,建立主流AI模型的标准化训练流程与验收体系,大幅缩减美术资产效果验证周期,实现美术资源的“降本增效”。
- AI玩法原型探索**:结合策划需求探索AI+游戏的新型玩法。利用本地内嵌小型AI模型接入游戏内场景,搭建轻量化小玩法原型,辅助策划团队进行低成本的创意验证与迭代。

## 项目经历

Multi-Agent互动游戏实践——复刻斯坦福小镇

2025年06月 - 2026年07月

- 记忆流构建**:引入长短期记忆机制与RAG,通过对环境事件进行权重打分,将数据规范化存储为关联记忆、暂存记忆与空间记忆,提升核心数据的存储与调用精准度。
- 环境感知与事件流优先排序**:搭建基于Tile网格的空间感知模块。系统通过生成当前事件的情感倾向分数并按事件类型分类,结合物理距离对周围环境事件进行计算与优先级排序,为Agent的注意力机制提供依据。
- 长短规划与认知反思机制**:将Agent行为链路拆解为长远目标规划与短期动作执行。设计条件触发式的反思逻辑(Reflection),使模型能够基于底层记忆提炼规律,动态演进角色的性格与特征。
- 动态响应与深度对话生成**:实现完整的Reacting响应机制,通过筛选有效事件执行对话或等待动作。提取目标角色信息并调用大模型总结人物关系,结合当前动作与历史记录重构语境进行二次检索,最终利用逐句迭代算法产出连贯的社交对话。

演示视频: <https://www.bilibili.com/video/BV1amTvxXE8q>

2022 腾讯游戏策划公开课

2022年06月 - 2022年10月

玩法策划

- 参与游戏玩法优化方案的设计与讨论。主要围绕系统,玩法,引导等体验优化方向,提出若干个优化方案文档。并负责了怪物行为树的配置设计,经验获取曲线的设计等,并最终落地实现。
- 负责输出主要的UI美术需求。学习并总结了美术概念设计工作流、形成美术需求方案的方法流程。对制作过程中不同种类的美术资产的验收标准进行了总结,最终产出美需文档。
- 其他:流程中提炼总结成员发言,形成会议记录;积极迭代核心玩法,并与组员交流沟通,收集并创作大部分音效资产以及关卡

美术资产，进行关卡怪物资源的配置。

## 2023 CIGA Game Jam

2023年06月 - 2026年07月

### 玩法策划

1. 协同队友根据现场给出的主题确定游戏制作的类型与方向，同时对核心玩法进行了拆解并最终落地
2. 根据选择的展示方向主导设计了展示的核心玩法和循环，并主动进行了优化迭代，并最终成功落地。
3. 与程序队友对接开发需求，基于核心的3C操作插件结合玩法进行了迭代，最终完成设计的落地验收。
4. 与场景美术合作完成了游戏地图环境，进行了UI与场景贴图的配置，实现了对展示效果的完善。

演示视频：[www.bilibili.com/video/BV1W34y1p7QS/](http://www.bilibili.com/video/BV1W34y1p7QS/)

## 🎮 游戏经历

对游戏保持敏锐和兴趣，了解大语言模型技术的原理，并跟踪最新进展，对前沿新技术有好奇心，沟通能力和学习能力强。对独立游戏、内容向二次元和AI Gameplay感兴趣，有Gamejam和AI在游戏中工程化落地的经验，并对游戏制作抱有长期热情。

- 竞技网游: LOL 10年以上 | 650级 5000+小时  
Apex 300小时 | 最高段位大师  
炉石传说 200小时 | 最高传说300名  
云顶之弈 300小时 | 四赛季大师段位
- 二次元/手游: 明日方舟 400小时 | 开服玩家全图鉴收集  
明日方舟终末地 80小时 | 二测玩家，满级全图鉴  
原神 200小时 | 58级近半年深渊满星全通过  
鸣潮 79级 | 41金 深度体验，平台引入对接
- 单机游戏: 小丑牌 50h+ | 全牌组通关  
逃离鸭科夫 50h | 通关全结局  
动物井 120h+ | 全彩蛋达成  
33号远征队 70h+ | 全流程全成就收集  
GTA5 100小时 | Steam全成就收集，在线模式50+小时  
赛博朋克2077 50小时 | 全结局通关  
荒野大镖客2: 救赎 | 90小时 全成就收集  
艾尔登法环 100小时 | 全结局通关  
空洞骑士: 丝之歌 50小时 | 全收集  
Hades 70+小时 | 全成就全结局达成收集  
暗黑地牢 100小时 | 全成就收集

## 🛠️ 技能/证书及其他

- 技能: 精通ComfyUI, Coze等AI workflow设计, 了解UE和各类AI辅助开发工具经验; 具备AI应用工程化落地能力
- 证书/执照: Python, SQL, Tableau
- 兴趣爱好: 吉他, 摄影
- 语言: 英语 (CET-6, 雅思6.5)

## 📁 作品集



[AI游戏实践](#)



[HADES系统拆解案](#)



[模型制作参考](#)