

个人信息

姓名：周文彬 籍贯：广东省惠州市
出生年月：2004年10月 毕业院校：五邑大学
手机号码：15768859853 邮箱：2233541379@qq.com



教育背景

五邑大学 通信工程（计算机通信网络）专业 2023.09-2027.06

主修课程：计算机网络、数据结构、操作系统、数据库原理、通信原理、程序设计等。

项目经历

项目说明：三款项目均由本人独立完成玩法与系统设计；除设计外，代码、文案与素材整合主要借助 Cursor、Claude Code、Codex 等 AI 工具完成，本人负责需求拆解、提示迭代、整合、验收与优化。

命运藏书馆 独立设计/AI协作 2026.05-至今

技术基础：Unity、团结引擎、C#、ScriptableObject、Steamworks.NET

- 玩家在藏书馆整备牌组并选择地区远征，通过卡牌战斗、事件、炼金和牌阶晋升积累长期成长。
- 核心构筑包括小阿尔卡纳、卡牌融合度、天气/元素尊贵和可跨场景使用的牌阶技能。

魔塔战记 Web 版 独立设计/AI协作 2026.01-2026.06

技术基础：JavaScript ES6+、Canvas 2D、esbuild、Supabase、Vitest、Playwright

- 玩家探索程序化魔塔，以元素反应、符文三选一和随机装备词缀形成 Build，死亡后通过天赋树继续成长。
- 包含铁匠锻造、每日挑战、排行榜和 25 级噩梦难度，强调重复游玩与构筑差异。

魔塔战记 Unity 版 独立设计/AI协作 2026.03-2026.04

技术基础：Unity 6、C#、URP 2D、Mirror、ScriptableObject

- 第二个项目的 Unity 版本，保留程序化魔塔、元素反应、随机装备、符文构筑与局外成长。
- 在原玩法上加入 2-4 人合作、共享探索、职业技能、怪物仇恨和断线重连规则。

校园经历

院团委 秘书处部长 2024.09-2025.06

- 熟练使用 Word 完成通知、公文和会议记录等文档编排，使用 Excel 汇总名单、数据与活动资料。
- 使用 PowerPoint 制作活动汇报与展示材料；负责跨部门信息传达、需求确认与任务跟进，具备良好的沟通协调能力。

自我评价

2027 届通信工程本科在读，熟悉 Unity 与 Cursor、Claude Code、Codex 等 AI 编程/创作工具，具备三款可玩项目的独立设计与 AI 协作落地经验，覆盖卡牌构筑与魔塔地牢等玩法。能够从玩家体验拆解核心循环、战斗反馈、动画时机与数值规则，并依据试玩问题持续迭代；能清晰表达设计意图并推进实现。持续关注最新 AI 技术与行业信息，深度使用 Claude Opus 5、Fable 5、GPT-5.6 Sol 等国际模型，善于根据任务选择模型，并对生成结果进行验收、排错和整合。