



刘炫

游戏客户端

在校
2005/07
k463882702022@163.com
18884881060
个人网站
liuxuan666.top
https://github.com/Liuxuan134679

教育经历

成都东软学院

2023/09 - 2027/07
虚拟现实技术 · 本科

- 主修课程：数据结构（C#）、Unity 3D Shader、计算机网络等
- GPA：4.1 / 5.0，专业排名前 5%
- 在校期间担任虚拟现实实验室副部长，负责虚拟现实实验室的Unity与VR技术学习与实践，并积极促进成员间的技术交流与经验分享。
- 积极参与多项志愿者活动，累计志愿服务时长超过100小时，具备出色的沟通协调与团队协作能力。

游戏经历

2013/01 - 至今
游戏经历

- Steam 游戏时长超过 2000 小时，游玩类型覆盖魂类、大逃杀、休闲益智、FPS、策略与轻量化小游戏等，具备较广泛的游戏品类积累和玩法理解。
- 重点关注海外休闲益智类小游戏的玩法结构、关卡节奏，了解三消、合成、解谜、轻度闯关、超休闲等常见玩法方向。个人曾独立完成 2 个休闲益智类游戏项目，并参与过其他类型 Game Jam 项目。

专业技能

- 开发引擎：熟悉 Unity 游戏开发流程
- 开发语言：熟悉 C#，了解 JavaScript、C++
- 版本控制：使用git，svn进行代码版本管理
- AI 集成：关注 AI 驱动开发，了解 MCP、LLM 集成等方向

项目经历

Area Grid 独立开发 2026/04 - 至今
https://liuxuan134679.itch.io/area-grid

- 《Area Grid》是一款面向移动端与 WebGL 的数字区域划分游戏，玩家通过拖拽矩形区域匹配数字线索，最终无重叠覆盖整张棋盘。
- 独立开发区域划分解谜游戏，独立完成所有内容（配合AI辅助）
- 实现拖拽框选玩法，支持选区实时预览、面积匹配校验、重叠检测、最终棋盘覆盖判定和错误反馈。
- 实现程序化关卡生成与关卡配置工具，基于棋盘尺寸、区域面积组合和难度规则生成关卡，并接入回溯求解器进行唯一解校验。

沉迹 程序 2026/01 - 2026/01
https://www.gmhub.com/game/10380

- 5人团队 / 48小时 GameJam / 获线下官方「像啊，很像奖」
- 负责雷达探索系统，基于玩家坐标与朝向实现物资点雷达反投影、扫描扇区判定、回波渐隐及距离分层音效反馈。
- 实现资源点随机生成逻辑，通过地图范围与最小间距约束控制物资分布，并联动雷达 UI 显示探测结果。
- 负责藏品收集系统，使用 ScriptableObject 配置藏品数据，实现未收集藏品随机奖励、存档读取和藏品柜分页展示。

奇境岛游乐园 程序 2025/06 - 2026/03
https://github.com/Liuxuan134679/game

- 这是一款集成过山车、大摆锤、摩天轮等多种机械设施的综合性 VR 体验系统，获评院系优秀作品。
- 交互框架：基于 Unity XR Interaction Toolkit 搭建核心交互，设计并实现了“手柄射线检测 + 扳机键确认”的远程点击逻辑，统一控制游乐设施触发与 UI 菜单交互
- 轨道设计：借助 Cinemachine Dolly Cart 系统构建高精度轨道运动，实时动态计算摄像机位姿与朝向，实现了过山车第一人称视角下平滑、精准的路径跟随效果

自我评价

热爱游戏，也喜欢拆解游戏。长期体验包括但不限于 Puzzle、模拟经营、轻策略等休闲品类，关注它们如何用简单规则形成持续反馈和关卡节奏。熟悉 Unity/C#，能独立完成玩法原型、UGUI 交互。习惯使用 AI 工具提升原型开发、素材生成和调试效率。热爱运动和探索前沿科技，良好的抗压能力和自主学习能力