

费腾

普渡大学，西拉法叶，印第安纳

|13327914570 | tengfei1027@gmail.com | www.linkedin.com/in/teng-fei-d041027x
| tengfeidennisportfolio.com/ |

教育经历

普渡大学

西拉法叶，印第安纳

理学士 (双专业) : 游戏开发、动画和视觉效果

Aug. 2023 — 至今

- GPA: 3.52 / 4.00

技能

设计: 关卡设计, 系统设计, 游戏设计文档制作, 角色设计。

工具: Java, C++, Maya, Unreal Engine, Photoshop, Procreate, Houdini, Blender, Microsoft Office.

经历

暑期实习

June – Aug. 2025

上海中顺恒芯网络科技有限公司

中国上海

- 负责敌人 AI 行为开发, 包括移动逻辑、决策模式及战斗交互等功能。
- 实现并集成约 10 个敌人技能, 负责技能特效、伤害计算及攻击范围配置。
- 协助工作室进行游戏上线前测试, 累计反馈约 30 个 Bug, 并针对核心玩法机制提出设计改进建议。

校内游戏设计项目

Jan. – July 2026

普渡大学

西拉法叶, 印第安纳

- 独立设计并迭代 30 个关卡 (25 个普通关卡、5 个特殊结构关卡), 负责布局、玩家动线、空间结构与关卡节奏, 并针对 2.5D 俯视视角优化空间可读性与区域连接。
- 负责遭遇设计与敌人生成布局, 通过调整出生点、战斗空间、遮挡与遭遇间隔, 使共享敌人池随机生成的不同敌人组合仍能形成稳定、可控的战斗体验。
- 负责关卡视觉与玩法落地, 使用材质、贴图、模型组合与灯光建立不同区域的视觉辨识度, 并根据试玩结果持续调整关键物品、敌人位置及通关条件。

校内游戏设计项目

Aug. 2025 – May. 2026

普渡大学

西拉法叶, 印第安纳

- 完成多个主题概念设计, 为后续关卡提供世界观、敌人、Boss 与视觉方向基础。
- 负责童话主题关卡设计, 从 2D 草图到地形、布局与玩家路线持续迭代。
- 根据实际地形调整区域连接、空间尺度与视觉层次, 提升探索流畅度和空间可读性。