

尤立鑫

游戏设计策划

邮箱: 3079175548@qq.com | 手机: 185-5401-8277 | 微信: Youlixin-sd | 作品集:
<https://www.youlixin.info/zh>

教育经历

纽约大学 (New York University)

游戏设计本科 (*Bachelors of Fine Arts Game Design*)

2023.9-2027.5

工作经历

网易雷火归唐项目组

职位: 关卡策划实习 | 引擎: UE5

2025.05-2025.08

- 基于故事文本改善并制作一个章节的大区域一的新的关卡叙事 beat 表。
- 依照新的 beat 表制作这个大区域一的白盒关卡, 整体流程约 15 分钟, 包含 4 个叙事区域、1 个潜行战斗区域和 1 个强制战斗区域。
- 设计制作在该区域中 4 名主要角色之间的剧情对话、互动事件及过场演出。
- 配置关卡中的镜头运动事件、敌人行为逻辑, 以及过场演出和关卡内特殊玩法的占位内容。

项目经历

2d 横板动作 roguelite 卡牌射击游戏

职位: 游戏玩法策划&游戏总体创意策划 | 团队规模: 8 | 引擎: unity

2024.01-现在

- 设计游戏中 40 张卡牌的效果, 卡牌系统, 以及卡牌系统与动作战斗系统的协同方式。
- 设计游戏中的战斗系统, 负责调整游戏主角的角色移动控制器与卡牌设计手感。
- 设计地图生成系统, 13 个房间内陷阱的交互逻辑, 以及搭建 100+ 的小怪战斗房间。
- 设计敌怪的底层房间内寻路与攻击逻辑, 12 个小怪的具体攻击招式, 12 个小怪的形象, 3 个精英怪的具体攻击招式与形象, 以及 1 个区域 Boss 的具体攻击招式与形象。

3d 解谜平台跳跃游戏

职位: 独立游戏制作者 | 团队规模: 1 | 引擎: unity

2025.01-2025.05

- 独立设计并完整开发一款通关时长约需要 15 分钟的 3d 解谜平台跳跃游戏 demo。
- 设计游戏中的跳跃系统, 并围绕着偏解谜向的跳跃系统中的四个核心机制制作四个由简到难的, 包含游戏教程的游戏关卡区域, 并将这四个区域制作成一整个连续大的游戏关卡。
- 独立在 unity 中完成游戏的全部代码, 为这个游戏制作 15 个游戏音效。

博物馆主题的第一人称潜行游戏

职位: 关卡策划&游戏玩法策划 | 团队规模: 2 | 引擎: UE5

2025.03-2025.05

- 设计并制作一款通关时长约需要 10 分钟的 3d 第一人称潜行游戏。其中包含两个独立的关卡。
- 设计游戏中的潜行系统, 唯一敌人的行为逻辑, 以及玩家的移动能力。
- 迭代, 测试了两个关卡白盒 20+ 次, 最终将关卡完成, 并且将全部占位白盒替换为成品美术。

12 款游戏设计探索 demo

职位: 游戏玩法策划&程序 | 团队规模: 1-4 (个别项目) | 引擎: unity

2023.09-2026.01

- 设计并制作 12 个小型, 时长在 5-15 分钟左右的游戏 demo 用来探索创新游戏玩法。
- 包括以下游戏类型: 模拟经营, 叙事, 动作, 解谜, 程序生成式 roguelite, 派对。

掌握技能

Unity: 熟练掌握 c# 代码, 可以使用 unity 快速制作游戏 demo, 熟练掌握 unity 游戏制作管线流程。

AI 工具: 熟练使用 Deepseek, ChatGPT, Gemini 等大语言 AI 来辅助搜集设计参考, 整理资料。熟练使用 Midjourney, Stable Diffusion 等绘图 AI 来生成游戏内占位图片, 或是在设计文档中沟通需求的说明演示图片。

设计工具: 熟练使用 Photoshop, excel, 黑板等工具来辅助更高效的设计游戏玩法, 以及制作玩法演示图片。

UE5: 熟练掌握 UE5 中的关卡制作, 熟悉 UE5 关卡中的蓝图配置与使用。

团队合作: 熟练使用 notion, Trello, sprint, product backlog 等团队合作工具, 有丰富的团队合作沟通经验。