



尤立鑫

个人作品集链接: youlixin.info/zh

性别: 男 | 邮箱: 3079175548@qq.com | 手机: (+86) 185-5401-8277

教育经历

学校: **New York University**, Tisch School of Arts | **QS世界排名**: 43

2023.09-2027.05

专业|学位: **Game Design (游戏设计) | Bachelor**

GPA: 3.613 / 4

优秀成果: 设计的桌游项目《Warfarm》获得了游戏设计课满分, 且与纽约专业桌游发行人测试过这款桌游; 制作的音乐解谜游戏《Wanderer-1》获得了满分, 获得了 NYU Game Center 冬季作品展的游戏好评。全球青年研究创新论坛 (CTB) 商业领域全国一等奖;

我的优势

丰富的游戏经验, 热爱游戏

游戏名称	游戏类型	游玩时间	消费金额	备注	游玩状态
英雄联盟	MOBA	S8-S14; 2500小时+	2000+	熟悉MOBA核心机制 (如英雄设计, 分线设计, 经济系统等)	正在玩
王者荣耀	移动端MOBA	S11-S13; 200小时+; 最高钻石段位	300+		玩过
皇室战争	移动端RTS	2018-2018年	2000+		

游戏名称	游戏类型	游玩时间	消费金额	备注	游玩状态
部落冲突	移动端RTS + 模拟经营	2021年半年	600+		玩过
纪念碑谷	移动端解谜	10小时	60		通关
云顶之奕	自走棋	S11-S13 最高段位钻石	100+		正在玩
炉石传说	卡牌对战	2016-2018; 2024-2025; 传说5000名;	2000+		玩过
炉石酒馆战棋	自走棋	2020-2021	68		
CS	FPS	2022-2025; 1000小时	4000+	熟悉FPS核心设计 (地图设计、TTK、枪械系统等)	正在玩
守望先锋	FPS	200小时+	500+		玩过
PUBG	FPS	100小时	98		
Elden Ring	开放世界+魂类	100小时	298	曾写文章分析法环的探索要素	通关
Dark Soul	魂类	10小时	198		
Dark Soul III	魂类	40小时	294		
只狼：影逝二度	动作	180小时	268	曾写文章分析只狼的动作系统	
黑神话：悟空	ARPG	50小时	268		
赛博朋克2077	RPG	80小时	298		
巫师3	RPG	80小时	199		
荒野大镖客2	开放世界+RPG	60小时	279		
刺客信条系列	开放世界+RPG	120小时	800+		

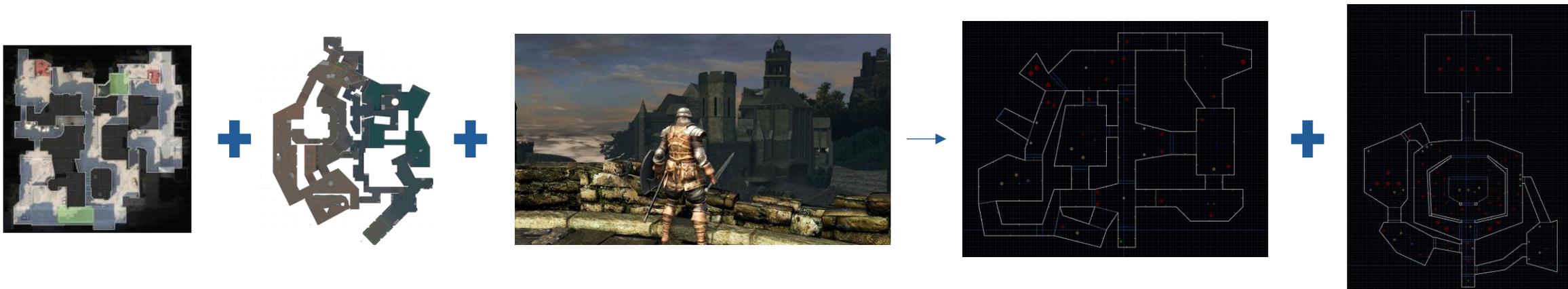
游戏名称	游戏类型	游玩时间	消费金额	备注	游玩状态
博德之门3	CRPG	140小时	298		通关
战神4	ARPG	30小时	345		
Hades	Roguelite+2.5D动作	40小时	92		
以撒的结合：重生	Roguelite	1100小时	180	曾写文章分析Roguelite游戏的游戏性以及在以撒中的体现	
杀戮尖塔	Roguelite+ 卡牌策略	350小时	85	曾写文章分析过杀戮尖塔中的卡牌设计以及Roguelite设计	
死亡细胞	Roguelite+横板动作	60小时	80		
超越光速	Roguelite+策略	10小时	40		未通关
小丑牌	Roguelite+卡牌策略	10小时	58		通关
盗贼遗产	Roguelite+横板动作	15小时	92		未通关
我的世界	沙盒	500小时	500+		玩过
饥荒系列	沙盒	220小时	100+		
泰拉瑞亚	沙盒+RPG	460小时	42		
文明6	4x策略+模拟经营	550小时	300+		过神
Stackland	卡牌模拟经营	10小时	38		完成所有拓展包
侠客风云传	武侠RPG	180小时	80		通关
逆转裁判	剧情解谜	10小时	148		通关1, 2部

此处展示仅为部分游戏经历

结合游戏经验实践的设计能力

DOOM 关卡设计:

- 结合 FPS 游戏的经历和魂类游戏的关卡设计理解 (如 CSGO 的 Dust II, Overpass 的地图设计, Dark Soul 的不死城关卡设计等), 自己设计了 5 关 DOOM 的关卡, 并完整地制作了其中的 2 关。



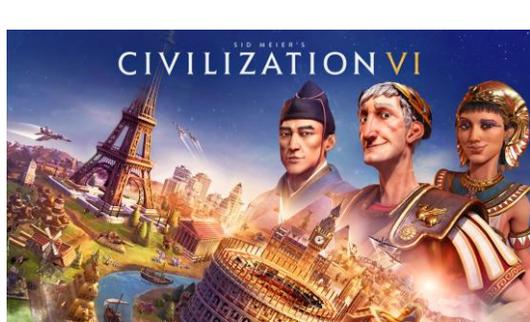
独立游戏原型设计:

- 结合 Roguelite、卡牌策略和 2D 射击游戏的理解与元素 (如 Slay the Spire 的卡牌系统, Rogue Legacy 的房间生成系统等), 设计并开发了一款游戏原型, 成功招募 7 人团队推进项目。



桌游设计:

- 结合模拟经营、4X 策略和卡牌策略游戏的理解 (如文明 6, Stackland 等), 设计了一款回合制的 3 人策略对战桌游。



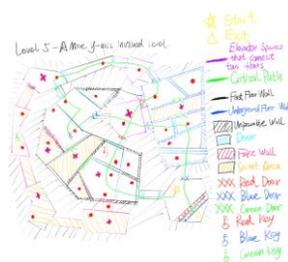
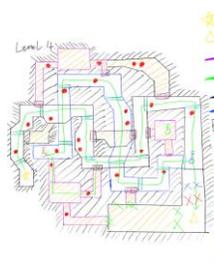
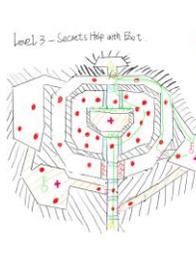
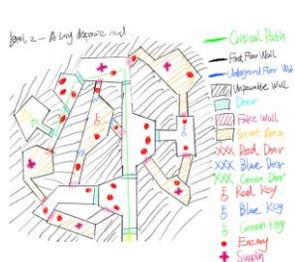
项目经历

DOOM 关卡设计:

关卡设计 & 关卡摆放

2025.01 - 2025.02

- 设计了 5 关非线性, 侧重探索的关卡布局; 测试并迭代了关卡布局; 制作了第 2, 3 关的关卡白膜; 完整地完成了第 2, 3 关。

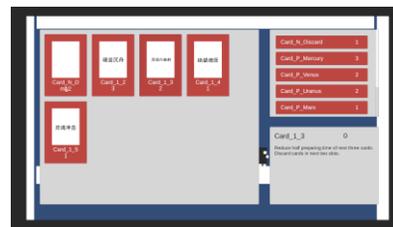
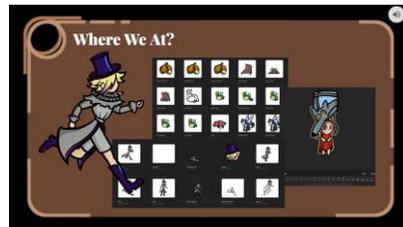


2D 射击 Roguelite 卡组构建独立游戏:

游戏设计 & 项目管理

2024.03 -

- 负责设计系统以及玩法机制; 负责与程序和美术的沟通; 负责项目开发计划制定; 管理项目文件与开发日志。



3 人策略对战桌游:

游戏设计 & 项目管理 & 美术

2023.11 -2023.11

- 设计了玩家之间的行为和交互; 设计了卡牌系统以及经济系统; 管理项目。

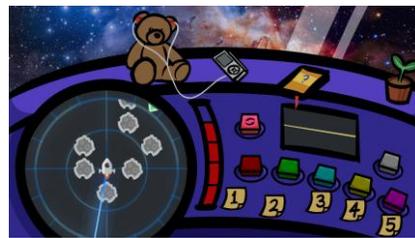


声音解谜独立游戏:

游戏设计 & 程序

2024.11 -2024.12

- 使用Unity开发了一款围绕不同乐器演奏的不同音高的声音为核心的游戏; 负责游戏玩法机制和程序。

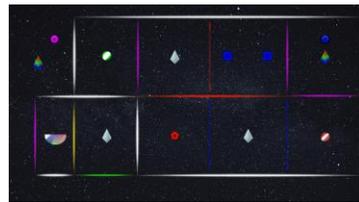
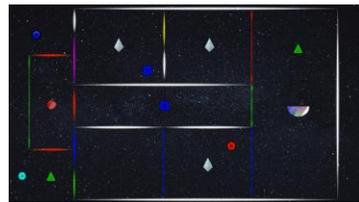
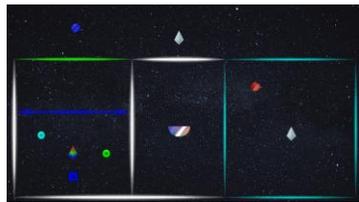
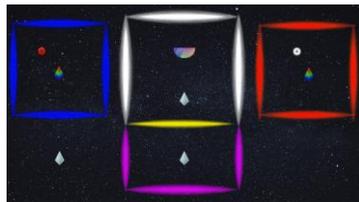


颜色解谜独立游戏:

游戏设计 & 关卡设计 & 项目管理

2024.04 - 2024.05

- 使用 Gamemaker 开发了一款围绕光的颜色的分解和合成以及穿透的解谜游戏；设计了光以及相关的游戏机制；设计并制作了第 6, 7, 8 关；编写了游戏的光相关机制的程序；



其他优势

热爱游戏开发且贡献游戏行业:

- 在 2023 年举办了济南首届的 Global Game Jam 站点，并且延续了每年的举办；三年总计超过 150+ 人参与。
- 参与了多次 Game Jam，包括 2023GGJ, 2024GGJ, 2025GGJ, 2024GMTK 等。

擅长沟通交流:

- 在 3 个以上游戏项目中承担“核心对接者”角色，擅长通过流程图、思维导图将抽象设计可视化（用 Miro 搭建核心玩法框架等）。

好奇心旺盛且学习能力强:

- 对各种类型的游戏的游戏设计感兴趣，并且会主动学习相关知识（例如阅读《A Game Design Vocabulary》《Rules of Play》, 及《Architecture Form, Space & Order》等书籍）。

表达能力强:

- 高中时参与的 CTB 竞赛的全国站演示获得了前 5% 的成绩；高中时创办了“思辨社”，社团活动学习课题研究与汇报；
- 初中和高中时曾参加 WSDA 辩论，均获得了济南市八强的成绩。

掌握技能



- 熟练掌握物理碰撞系统, Camera, UI 系统, Scene 系统, Animator 系统等;
- 独自快速制作游戏原型能力; 独自开发完整 2D 游戏能力; 团队长线开发中型完整游戏能力。
- 独立制作了一款点击解谜游戏; 一款音乐解谜游戏; 以及团队复刻了《Downwell》的第一关。



- 场景构建能力、蓝图基础功能、简单关卡构建能力。



- 熟练使用 AI 来辅助编写代码, 搜集资料, 寻找设计参考;
- 使用 ChatGP 辅助完成一份将 RTS 与 SIM 相结合的在蒸汽朋克废土风世界观下的游戏创意提案;
- 使用 DeepSeek 创作了一个以美国大萧条, 大罢工时期为背景的剧情选择游戏。



- 熟练使用 AI 来快速生成美术资源并加以运用;
- 使用 Midjourney 独立完成了一套拥有完整美术资源的卡牌桌游;
- 使用 Midjourney 辅助构图, 角色设计, 完成了一张浮世绘风格的杀戮尖塔画面 Remix。