

曹路鑫

作品网站: <https://www.linuxcao.com/>

邮箱: luxincao@gmail.com

电话: (+1)213-551-8279

教育

互动媒体和游戏设计 艺术硕士

美国南加州大学

2021.08 - 2024.05

数字媒体及技术 学士

厦门大学

2016.09 - 2021.05

技能

游戏设计: 玩法设计, 技能设计, AI设计, 原型制作

游戏开发: Unity C#/Unreal Engine/敏捷开发

版本控制: Perforce/Unity DevOps/GitHub/Git

项目管理: ClickUp/Trello/Burndown Chart

工作经验

Defend Nature Interactive 《Nifty Humals》(放置自走棋)

游戏策划实习

2023.05 - 2023.08, 美国洛杉矶

- 研究玩家心理模型, 分析并总结游戏各方面的体验目标, 设计玩家数据收集框架和分析方式以验证体验目标。
- 阅读设计文档和代码, 修改并编写游戏设计文档: 编写游戏内品牌赞助活动的设计文档, 设计活动期间特殊战斗技能和道具的概念、锻造升级系统和技能效果。
- 设计局内交互方式, 增强游戏系统可读性。和美术团队合作优化游戏UI/UX, 迭代并提升游戏整体美术表现。

网易互娱《海岛纪元》(MMORPG) & 在研项目(模拟经营)

游戏策划实习

2020.07 - 2020.12, 中国上海

- 熟练使用网易自研游戏引擎(关卡编辑器、AI编辑器、角色编辑器等), 调整副本参数并测试迭代。
- 与QA和程序合作迭代副本, 设计并实现: 基于弹弓玩法的玩家武器buff; 怪物的波次和站位; 不同怪物的攻击技能、协同作用和AI; 一个基于自身血量进行多种攻击和移动的BOSS。
- 设计一个龙卷风的物理机制并在Unreal Engine中制作原型, 和程序合作在自研游戏引擎中实现该机制。
- 基于对竞品进行调研并设计UGC(User-Generated Content)机制。在Roblox平台使用Lua进行原型制作。
- 编写模拟经营游戏设计文档, 根据故事背景, 设计玩法、道具、活动和资源。

游戏项目经验

(更多项目: <https://www.linuxcao.com/>)

《Neon City》VR, 城市建造沙盒玩具

玩法设计/技术设计

2022.05 - 2022.12

- 从物理原型到电子原型多次迭代, 设计建造系统和叙事交织的核心闭环和一个浮现性的城市系统。
- 设计各种类型和尺寸的建筑模块, 设计城市模块之间的关系和系统化的街区。和程序合作, 跟进城市模块功能的制作, 高强度调整城市模块参数并测试, 引导玩家在建造过程中自行发现好的设计组合。
- 在Unity中制作浮现型叙事系统的原型, 将一段话通过思维导图进行拆解成基础语句。每条语句会根据15个系统输入的变量显示不同的内容, 所有语句共同构成一个独特且合理的段落供玩家阅读。

《Sublimind》PC, meta 角色扮演

技术设计/程序

2022.09 - 2022.12

- 基于原剧本和有限的开发资源, 细化主角的行为和目标, 设计不同的方案以构建奇异的梦境世界。
- 和编剧兼美术的同学合作, 建立高效的工作流以构筑线性叙事体验, 包括三个梦境房间, 开篇和结尾。
- 在Unity中设计实现了17分钟游玩体验里所有的游戏机制: 将对话系统插件整合到项目工程; 编写游戏管理器脚本控制所有对话和事件的序列; 实现了三个房间的解谜和战斗机制; UI; 新手教程; 用户数据收集功能等。

《IMMUNE》PC, 平台战斗, 角色扮演, 解谜

游戏设计/程序/技术美术

2020.11 - 2021.04

- 设计并实现了角色技能系统和升级系统, 怪物的技能系统和AI。
- 设计并实现了所有关卡, 包括关卡白盒, 各关卡的特色玩法(以及特色玩法和主角技能的协同作用), 解谜机制。
- 设计并实现了根据血量分三个阶段的游戏BOSS, 每阶段有不同行为逻辑和技能, 需要利用关卡并使用策略打败。
- 和美术合作, 设计并制作角色、关卡和道具的概念和三维模型, 设计并制作二维开场漫画; 制作部分技能动画。
- 使用UE4蓝图实现所有游戏机制; 导入并整合所有美术素材; 在引擎里实现打光渲染、玩法相关特殊材质和特效。

游戏爱好

《黑帝斯》	250+小时	78%steam成就
《死亡搁浅》	150+小时	精英派送员称号
《萨尔达传说 王国之泪》	100+小时	龙之泪全收集; 击败幻影加依
《巫师3: 狂猎》	100+小时	45%steam成就
《只狼: 影逝二度》	50+小时	击败苇名弦一郎