

卢锦轩

19 岁 | 男 | 上海 | jinxuanlu2007@gmail.com | 18800337153

求职意向: 实习

自我评价:

就读加拿大谢尔丹奥克维尔校区游戏设计专业。掌握游戏设计相关软件包括, **photoshop, maya, unity, processing**, 具备游戏原型制作、关卡设计、机制分析与视觉表达能力。曾独立及参与团队完成多款小型游戏项目, 其中同时负责团队中的**多个岗位**例如**游戏设计师, 游戏美术和项目管理**等。多次的游戏制作经历让我对玩家体验、游戏机制与关卡节奏具有敏锐洞察力, 擅长从玩家心理出发进行设计分析与创意表达。个人能力包括, 制作 **50 页+**的游戏美术作品集, 和担任过独立游戏团队中游戏美术的位置, 有对**游戏插画, 资产, 动画和地图的制作经验**; 多次参加团队独立游戏制作项目团队 **5 人**以上, 并一共制作 **5 款**游戏(目前), 每款游戏都担任**游戏设计师, 负责玩法, 系统, 关卡**的设计; 对游戏机制, 系统有深刻见解, 擅长深度分析游戏机制设计, 发表相关游戏机制分析论文和视频发布于个人社交媒体平台。在制作游戏文档(GDD)上有丰富经验。拥有扎实的代码基础, 熟练使用 **processing** 制作多个代码小游戏。本次寻找实习希望尽早进入游戏行业, 在真实项目环境中进一步提升专业能力, 深入理解行业标准、开发流程与团队协作模式, 并持续成长为一名兼具创意表达、设计分析与执行能力的游戏设计人才。

个人优势:

读于加拿大知名游戏设计院校 Sheridan College, 接受系统化的游戏设计训练, 持续学习**行业前沿的设计理念**、开发工具与项目制作流程, 具备良好的专业基础与学习能力。在校期间作为小组游戏项目的核心成员, 性格**开朗外向**, 做事情不喜欢拖沓, 高效的自学能力, 有多次的团队合作的经历, 为项目提供创新型的设计以及多样的视野。具备良好的**中英文沟通能力**, 能够适应双语团队协作环境, 在跨文化团队中进行有效沟通与任务推进。本人**责任心强**, 能够严格遵循项目计划, 高效完成分配任务, 并在项目迭代过程中积极提出优化建议。

教育背景:

Sheridan | PBGDS - Honours Bachelor of Game Design | 大一 (准大二)

上海宏文高中 (ib 课程双语毕业文凭)

进行中

9 月 2023-6 月 2025

团队项目经历:

团队开发独立非常规游戏: Janky Cardboard Top Gun Simulator

10 月 2025 - 11 月 2025

- 项目描述: 这是一个 4 人团队, 为期五天以非常规控制器为主题的项目。在游戏中玩家通过操作一个手工制作的纸板飞机控制器, 用身体动作来控制战斗机创造出一种轻松、有趣且带有幽默感的飞行体验。
- 项目职责: 负责每个游戏的关卡, 游戏概念, 文档的设计和编写(包括游戏循环, 游戏机制, 关卡体验等设计)。
- 项目成果: 在全校开放的游戏展会中展出, 深受许多试玩玩家的喜爱。

团队手游互动界面设计

10 月 2025 - 12 月 2025

- 项目描述: 4 人小组使用 Figma 软件设计 RPG 游戏 UI 和交互按钮, 反馈(包括游戏中的背包系统, 关卡, 设置, 账号登录, 连接等功能的实现)。
- 项目职业: 负责角色物品栏, 以及公告界面的设计。
- 项目成果: 在成果展示阶段, 找学校超过 20 人测试并使用了小组的最终成功获得许多使用者的好评的同时通过了教师设置的考核(例如使用者是否能快速找到设置界面)。

团队开发 ARG 类型游戏: 网页交互式 ARG 解谜游戏

1 月 2026 - 3 月 2026

- 项目描述: 基于“气候行动”主题, 5 人团队设计并开发了一款网页交互式 ARG 解谜游戏。玩家通过调查虚构环保组织 EPA 隐藏的环境数据与政府掩盖事件, 在网站搜索系统、实体海报线索、文件解码与音频谜题之间推进剧情, 最终揭露幕后负责人。
- 项目职业: 负责核心音频谜题设计, 使用 Audacity 频谱图与摩斯密码机制。参与故事大纲设计与整体游戏流程规划。参与团队讨论与迭代, 协助优化线索引导、奖励反馈与叙事节奏, 提升玩家在解谜过程中的目标感与完成体验。负责游戏剧本, 游戏流程的设计, 音频谜题的制作。
- 项目成果: 项目完成后进行了实际 Playtest, 并根据玩家反馈完成多轮迭代。最终版本形成了更清晰的线性叙事结构, 降低了玩家迷失方向的可能性, 同时保留了 ARG 项目中“真实调查”“隐藏信息”“跨媒介解谜”的核心体验。

- 团队开发沙盒游戏：Flail Out

3 月 2026–3 月 2026
- 项目描述：玩家将扮演一个搞怪的、不断挥舞手臂的充气摇摆人。项目由 5 名学生在 4 天时间共同完成，设计挑战是围绕一个较少被使用的动作设计一款玩具式游戏。本项目选择的核心动作是 “Flail / 乱甩、挥舞”，并将其转化为角色移动、手臂控制和环境互动的主要玩法，使玩家能够通过简单操作获得夸张、有趣且具有物理感的游戏反馈。
 - 项目职业：担任项目中的 游戏设计师，关卡设计师和 2d 美术师。主要负责部分视觉设计、关卡布局与场景环境搭建和游戏玩法和机制的构想，制作游戏设计文档，搭建了 itch.io 的中此游戏的界面。
 - 项目成果：在学校的游戏展会上建立游玩摊位，收到大量学生的试玩和好评。

- 团队开发原创桌游游戏：Weapon Forgers

1 月 2026–4 月 2026
- 项目描述：Weapon Forgers 是一款适合 2–3 名玩家游玩的竞技类卡牌游戏，核心玩法围绕打造、改造并争夺强力武器展开。本游戏的开发灵感来源于 “Kill Steal（抢人头 / 抢夺最后一击）” 这一机制。游戏为 5 人团队打造，耗时 3 个月制作出的原创桌面卡牌游戏。
 - 项目职业：担任游戏设计，游戏美术以及视频剪辑的工作。参与了桌游主要玩法机制的设计，绘制游戏中的美术插图，以及游戏规则书中的演示图，拍摄素材制作 2 分钟了桌游玩法视频。
 - 项目成果：被学校教授当作优秀案例分享与其他团队。在游戏试玩日当天展出， 并也收获许多正面反馈。

职业技能：

资质证书

- IB 双语毕业证书

软件技能

- 熟练运用 Office, Processing(java), Unity, Maya, Photoshop, Audition, Unreal 等相关游戏开发软件
- 掌握角色设计，排版设计，游戏关卡设计，游戏编程，视频剪辑，游戏策划，系统设计

兴趣爱好：

- Steam 库中 350+款不同种类的游戏
- 总和 3000+游戏时长
- 动漫阅片量 300+，电影阅片量 100+，特设剧阅片量 50+