



零力
游戏设计师, 美术



纽约 | 北京



LLingDesign@gmail.com



LLingDesign.com

专业技能

游戏设计

- ◇拥有2个游戏设计专业学位
- ◇开发了超过25款游戏(部分为原型作品), 从桌面游戏至电子游戏(移动, PC, 主机平台), 涉及策略解谜, 多人竞技, 动作冒险, 平台跳跃, 教育类等
- ◇发行及运营了一款独立游戏, 团队合作及项目管理等经验丰富
- ◇曾在知名游戏公司任职游戏策划

游戏美术

- ◇学习绘画多年, 拥有2个艺术学位
- ◇在多个个人及公司项目中负责美术设计工作
- ◇熟悉 PS, AI, 3ds Max等
- ◇熟悉概念设计, GUI, 2D & 3D 动画等相关工作

游戏编程

- ◇在数个个人项目中负责程序实现
- ◇掌握基本客户端编程, 熟悉利用C#在Unity内进行快速原型开发

工作经历

2016. 10至今

Indienova.com_北京
职位: 游戏撰稿人 | 兼职
◇定期在网站上发布游戏相关研究, 开发, 新闻等原创文章
ID: LilyYooooo

2016. 9至今

NYU Game Center_纽约
职位: 游戏设计课教学助理
◇连续两学期任职NYU Game Center本科基础课程“游戏设计入门”教学助理

2016. 8

Digital Continue_纽约
职位: 游戏美术 | 实习, 兼职
◇在即时战略类游戏《Lock's Quest》(已发行)的PC及主机版本中负责2D场景像素逐帧动画, 界面设计等工作
◇负责动作RPG主机游戏《Hero Up》的角色概念设计

2016. 7至今

三棵树工作室_北京
职位: 联合创始人
◇开发3D空间类解谜游戏《Yesterday》

2015. 4 - 6

腾讯 (OMG) - 北京
职位: 游戏策划 | 实习
◇负责平台跳跃类移动游戏《神犬小七》(已发行)的关卡设计, 系统设计等工作

教育经历

2015.9至今 (2017.6毕业)

纽约大学New York University (NYU)_纽约
帝势艺术学院Tisch School of the Arts
游戏设计专业Game Design (Game Center) 研究生

2011.9 - 2015.6

中国传媒大学 (CUC)_北京
动画与数字艺术学院
游戏设计专业(游戏艺术方向) 本科

项目经历

2016. 9至今

《Box Fighter》, 3D多人竞技游戏 | PC | Unity3D
职位: 游戏设计, 程序, 美术, 音效设计
◇一个关于逃出20世纪末崩坏游戏世界的多人竞技场式格子射击游戏

2014. 7至今

《Yesterday》, 3D空间类解谜游戏
Mobile & PC | Unity3D
职位: 游戏设计, 美术
◇一个从女性视角出发, 讨论爱与相遇的空间类解谜游戏
◇第七届中国优秀游戏制作人大赛最佳游戏创意奖第一名
◇摩点网众筹一天内达到目标

2016. 4至今

《Yummy Yummy》, 桌面游戏
职位: 游戏设计, 美术
◇一个关于如何在饥饿世界里活到最后的棋类桌游

参展经历

《Yesterday》
◇ 2017 PaxEast, 波士顿
◇ 2016 ID@Xbox China, 上海
◇ 2016 Indiecade East, 纽约
◇ 2015 中国传媒大学毕业作品展_北京

《BoxFighter》
◇ 2017 GDC SFO Game Center Booth, 旧金山
◇ 2016 Practice, 纽约
◇ 2016 NYU Game Center End of Year Show, 纽约
◇ 2015 NYC Arcade, 纽约

《Yummy Yummy》
◇ 2016 NYU Game Center End of Year Show, 纽约

专业活动经历

2016.7至今

主播, Indienova.com播客节目《游必有方》
◇以游戏设计师的视角切入分析评论游戏作品

2016

志愿者,
IndieCade East
Games for Change, Games and Media Summit