

# 骆 梁正

LUO Liangzheng

[liangzhengluo.com](http://liangzhengluo.com)

liangzheng0730@gmail.com

412-897-6065

美国, 宾夕法尼亚州, 匹兹堡

## 教育经历

### 卡内基梅隆大学

娱乐科技硕士

影视叙事 (Visual Story) 课程助教

美国, 宾夕法尼亚州, 匹兹堡 2021 年 5 月毕业

### 上海交通大学

工业设计学士

日语学士 (第二专业)

中国, 上海 2019 年 7 月毕业

## 相关技能

关卡设计 | 叙事设计 | 玩法设计 | 快速原型制作  
可玩性测试 | 文档制作 | 迭代 | 用户研究 |  
项目管理 | 网页开发

## 工具

### 设计与创作

Maya, Blender, Solidworks, MagicaVoxel,  
Substance Painter & Designer, Mind Map,  
Illustrator, Photoshop, InDesign, Premiere Pro,  
Spreadsheet

### 项目开发

Unity (C#), Unreal Engine 4 (蓝图), HTML, CSS,  
JavaScript, Python, Visual Studio, WebGL

### 项目管理

敏捷开发: Trello, Jira, Slack, Miro

版本控制: Perforce, Git, SVN

## 实践经验

### 游戏策划实习, 网易游戏

中国, 浙江省, 杭州市

2018 年夏

- 参与一款 MMO 手游项目 (Unity) 的一轮完整迭代周期, 主要负责其冒险系统的玩法开发与测试
- 与程序、美术合作, 设计支线任务逻辑、NPC、战斗、对话等内容

### 关卡设计师 (短期项目)

2021 年

- 为一款叙事类游戏设计整体关卡, 并通过设计细节布局、谜题确保玩家体验
- 游戏使用虚幻 4 引擎, 与其他设计师合作进行可玩性测试及快速迭代

## 课程项目

### HyperPickle, CMU CyLab 项目

2020 年秋

- 担任 co-producer 与游戏设计, 带领六人团队为 picoCTF 2021 网络安全竞赛设计游戏
- 主要负责设计游戏系统、用户体验, 协助了部分 UI 设计, 并进行了多次可玩性测试

### Ditto, Google Stadia 项目

2020 年春

- 担任玩法设计与关卡设计, 在五人团队中为 Google Stadia 平台设计了多款游戏原型, 并为客户提供高保真版本与相应的设计文档、材料

### Building Virtual Worlds, ETC, CMU

2019 年秋

- 担任玩法设计与 3D 美术, 在 VR/AR 等不同平台上设计共 5 个游戏原型
- 训练并掌握快速原型制作、迭代、可玩性测试等技能与技巧

## 个人项目

### 潜入关卡

2020 年夏

- 使用虚幻 4 引擎、Maya 和 Illustrator 制作一个完整、可玩的潜入游戏关卡, 设计并实现了关卡布局、灯光、敌人 AI 等元素

### FPS 交战空间

2020 年冬

- 使用虚幻 4 引擎制作 1v1, 快速紧凑的 FPS 游戏关卡原型, 学习了阻塞点、视线阻隔等设计理念

### 线性叙事关卡 (类神秘海域)

2021 年春

(欢迎在 [liangzhengluo.com](http://liangzhengluo.com) 的关卡设计页面查看以上项目!)