

# 陈鼎康

☎ 联系电话: 13166475381

✉ 联系邮箱: 849384868@qq.com

## 教育背景

|                                                                   |                           |            |
|-------------------------------------------------------------------|---------------------------|------------|
| 2024-09 ~ 至今                                                      | 硕士: 美国东北大学 (游戏专业top10)    | 游戏科学与设计    |
| (GPA: 3.9/4; 获奖学金在读)                                              |                           |            |
| 主修课程: 游戏设计与分析、生成式游戏设计、3D游戏资产建模与扫描、游戏的复合研究方法、游戏数据驱动、游戏玩家体验等        |                           |            |
| 2020-09 ~ 2024-05                                                 | 本科: 美国伦斯勒理工学院 (游戏专业top10) | 游戏与模拟艺术与科学 |
| 主修课程: 游戏关卡设计、实验性游戏设计、游戏项目开发I&II、游戏编程、3D建模、3D视觉特效、2D动画制作、高级图形与平面设计 |                           |            |

## 实习经历

|                                                                                                                                                                                                                                                           |                   |         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------|
| 2025-06 ~ 2025-08                                                                                                                                                                                                                                         | 网易互娱 水滴事业部 Hex工作室 | 游戏策划实习生 |
| 《燕云十六声》关卡策划                                                                                                                                                                                                                                               |                   |         |
| • 设计七夕双人关卡, 设计基本双人玩法 (熊+太极), 撰写设计文档并搭建白盒                                                                                                                                                                                                                  |                   |         |
| • 参与设计大世界关卡中部分支线任务: UGC家园板块中的 <b>支线NPC拜访任务</b> , 设计以往任务中NPC回访的特殊任务;                                                                                                                                                                                       |                   |         |
| • <b>设计并实现</b> 符合游戏任务基调的 <b>NPC交互, 建造等玩法</b> ; 配置长达10分钟的支线任务内容, 落实NPC演出、镜头、跟随等内容;                                                                                                                                                                         |                   |         |
| • 任务视频链接: <a href="https://www.bilibili.com/video/BV17AnAz6EUB/?share_source=copy_web&amp;vd_source=0e3f8cab98b1993a7519472c914c2ab">https://www.bilibili.com/video/BV17AnAz6EUB/?share_source=copy_web&amp;vd_source=0e3f8cab98b1993a7519472c914c2ab</a> |                   |         |
| • 参与任务从设计到上线的完整过程: 与团队确立玩法、NPC人物性格、整体氛围, 对争议设计进行讨论改良;                                                                                                                                                                                                     |                   |         |
| • 快速掌握引擎及关卡模块功能, 如: 通过使用表格工具、蓝图编辑器等, 完成任务环流程配置、NPC演出配置、机关组件配置等需求;                                                                                                                                                                                         |                   |         |
| 2023-06 ~ 2023-08                                                                                                                                                                                                                                         | 腾讯游戏 天美工作室        | 游戏策划实习生 |
| 《元梦之星》关卡策划                                                                                                                                                                                                                                                |                   |         |
| • 使用Procrate与ProcessOn进行 <b>关卡地图绘制与关卡流程设计</b> , 拆解同品类游戏关卡, 完成“关卡分析表”和“游戏组件参考”;                                                                                                                                                                            |                   |         |
| • 根据游戏核心机制, 设计 <b>模块化关卡组件</b> , 例如: 移动水车(关卡-乘风而上)、旋转风扇(关卡-旋转拼盘)、可破坏掩体等;                                                                                                                                                                                   |                   |         |
| • 基于模块化关卡组件的可行性, 利用UE4 <b>搭建关卡白盒</b> , 更换不同形态的组件进行关卡迭代, 并进行玩家测试;                                                                                                                                                                                          |                   |         |
| • 分析拆解蛋仔派对、迷你世界等游戏 <b>UGC系统</b> , 并帮助构建项目对应UGC系统雏形, 进行系统测试与迭代;                                                                                                                                                                                            |                   |         |
| 2023-02 ~ 2023-06                                                                                                                                                                                                                                         | 盛趣游戏              | 游戏策划实习生 |
| 《放置传奇》系统策划                                                                                                                                                                                                                                                |                   |         |
| • 使用Figma制作系统流程表, 整理界面参考、系统流程图, 并撰写程序与美术对应需求文档, 确保各模块需求清晰可执行;                                                                                                                                                                                             |                   |         |
| • 使用Jira分配及验收系统任务, 跟进程序与美术的开发进度, 同时对已完成的任务进行测试与调整;                                                                                                                                                                                                        |                   |         |

## 项目经验

|                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                         |                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------------|
| 2025-04 ~ 2025-04                                                                                                                                                                                                                                               | 《时光遗迹》-Unreal5                          | 关卡策划                |
| 3D动作冒险/ARPG关卡 Demo   关卡策划-设计并制作10 分钟第三人称线性箱庭关卡, 以“点亮时空水晶”为目标, 构建“教学-挑战-奖励”的收集循环。                                                                                                                                                                                |                                         |                     |
| • 设计“时停+近战+平台跳跃”的复合玩法, 玩家需利用时停机制操控动态机关 (旋转/往返平台) 解谜, 并将其作为策略融入战斗打断。                                                                                                                                                                                             |                                         |                     |
| • 精准控制关卡体验节奏, 将高压的战斗/平台解谜与低压的“时空石”探索收集交替穿插, 体现对空间结构与视觉引导的专业理解。                                                                                                                                                                                                  |                                         |                     |
| • 关卡demo演示视频链接: <a href="https://www.bilibili.com/video/BV1FjAozSE37/?share_source=copy_web&amp;vd_source=0e3f8cab98b1993a7519472c914c2ab">https://www.bilibili.com/video/BV1FjAozSE37/?share_source=copy_web&amp;vd_source=0e3f8cab98b1993a7519472c914c2ab</a> |                                         |                     |
| • 关卡文档链接: <a href="https://docs.qq.com/doc/DVWtwZXpOTEhWVGx0">https://docs.qq.com/doc/DVWtwZXpOTEhWVGx0</a>                                                                                                                                                     |                                         |                     |
| 2026-02 ~ 2026-03                                                                                                                                                                                                                                               | 《时空神殿》-Unreal5                          | 关卡策划                |
| 3D动作冒险/ARPG关卡Demo   关卡策划-时光遗迹升级迭代                                                                                                                                                                                                                               |                                         |                     |
| 从线性验证到箱庭架构的迭代升级: 基于前作《时光遗迹》10分钟线性流程中跑通的“教学-挑战-奖励”收集循环, 将关卡规模迭代升级为包含多层结构的半开放关卡。                                                                                                                                                                                  |                                         |                     |
| • 利用垂直空间高低差与强视觉引导 (POI), 将9颗“时空水晶”的目标散布于神殿各层, 构建了非线性探索路线与捷径连通逻辑。                                                                                                                                                                                                |                                         |                     |
| 时停+近战+平台跳跃的复合玩法打磨: 主导核心时停机制的设计与深度挖掘。玩家需精准利用时停操控动态机关 (旋转齿轮/往返平台) 进行空间解谜与高难度跳跃。                                                                                                                                                                                   |                                         |                     |
| • 在迭代版本中引入了“机制动态解锁”的概念: 随着叙事推进 (救出NPC), 将时停目标从“环境机关”扩展至“高威胁敌人”, 使其深度融入战斗策略 (如打断施法)                                                                                                                                                                              |                                         |                     |
| 精准的心流控制与节奏切分: 将关卡划分为“启蒙、探索、能力质变、终极考验”四个体验幕。                                                                                                                                                                                                                     |                                         |                     |
| • 关卡demo演示视频链接: <a href="https://www.bilibili.com/video/BV1iAwSzHEgE/?share_source=copy_web&amp;vd_source=0e3f8cab98b1993a7519472c914c2ab">https://www.bilibili.com/video/BV1iAwSzHEgE/?share_source=copy_web&amp;vd_source=0e3f8cab98b1993a7519472c914c2ab</a> |                                         |                     |
| • 关卡文档链接: <a href="https://docs.qq.com/doc/DVW1hVU1nQ1d6SnhF">https://docs.qq.com/doc/DVW1hVU1nQ1d6SnhF</a>                                                                                                                                                     |                                         |                     |
| 2025-03 ~ 2025-03                                                                                                                                                                                                                                               | 《情绪魔法学院》-Unreal5                        | 关卡策划                |
| 3D动作冒险/ARPG关卡 Demo   关卡策划-设计“双情绪魔法转换”核心系统, 将动作战斗与数值解谜深度结合。                                                                                                                                                                                                      |                                         |                     |
| • <b>核心机制与 3C 设计</b> : 构建基于“情绪值”的动态 3C 机制, 玩家通过攻击或解谜行为改变情绪阈值, 触发“愤怒” (高伤害/弱控感) 与“冷静” (低伤害/显影隐藏机关) 状态, 实现角色性能的动态博弈。                                                                                                                                              |                                         |                     |
| • 以“情绪魔法学院”为世界观包装, 独立完成第三人称线性箱庭关卡的白盒搭建。合理规划战斗区 (愤怒) 与解密区 (冷静) 的交汇与过渡。                                                                                                                                                                                           |                                         |                     |
| • 关卡demo演示视频链接: <a href="https://www.bilibili.com/video/BV1nePEz2Eyr/?share_source=copy_web&amp;vd_source=0e3f8cab98b1993a7519472c914c2ab">https://www.bilibili.com/video/BV1nePEz2Eyr/?share_source=copy_web&amp;vd_source=0e3f8cab98b1993a7519472c914c2ab</a> |                                         |                     |
| • 关卡文档链接: <a href="https://docs.qq.com/doc/DVXpaRmZCTEVSrWNH">https://docs.qq.com/doc/DVXpaRmZCTEVSrWNH</a>                                                                                                                                                     |                                         |                     |
| 2024-10                                                                                                                                                                                                                                                         | 《Luminance》2024 LudumDare GameJam-Unity | 游戏关卡策划/UI设计/2D&UI美术 |
| 领导6人团队, 以“Tiny Creature”为主题, 72小时内开发一款 <b>3D闯关逃脱游戏</b> ; 链接: <a href="https://mingx1.itch.io/luminance">https://mingx1.itch.io/luminance</a>                                                                                                                    |                                         |                     |
| 核心体验: 玩家扮演一只被困在灯中的萤火虫, 通过其光芒在管道中导航, 召集更多的萤火虫同行;                                                                                                                                                                                                                 |                                         |                     |
| • 设计游戏机制, 例如飞行、点灯增加同伴、闪光触发机关、单向门、风力机关、旋转风车等;                                                                                                                                                                                                                    |                                         |                     |

## 案例分析

黑魂1关卡拆解——城外不死镇中区：<https://docs.qq.com/pdf/DVWF3SnFGaVVqcWtQ>  
无限暖暖关卡拆解——缇米丝美妆工坊：<https://docs.qq.com/doc/DVUN0V0tma21LbUZ1>  
无畏契约团队死斗地图渔市与CS1.6iceworld地图对比拆解：<https://docs.qq.com/doc/DVVRCZ0VWR0JxRVZX>  
蛋仔派对关卡拆解——乘风过扇：<https://docs.qq.com/doc/DVVBKd3B5eGZCb2RQ>

## 游戏经历

**ARPG**：黑暗之魂1-100h 关卡拆解、战神4-50h一周目全通、黑神话悟空-150h 三周目全成就白金、怪物猎人世界-162小时,142级、怪物猎人荒野120h-单武器毕业89级；  
**开放世界**：原神-2年半-58级-氪金10000+、艾尔登法环-200h 全成就白金，燕云十六声95级，探索度全地图80%；无限暖暖-71级心愿原野大地图全任务通关，塞尔达传说荒野之息-150h通关；  
**AVG**：神秘海域4-43h一周目全通，最后生还者Part1-一周目全通  
**双人游戏**：双人成行-25h通关、双影奇境-32h通关  
**JRPG**：碧蓝幻想Relink-130h、崩坏星穹铁道-66级-氪金5000+、Persona5皇家版-50h；  
**PVP竞技类**：英雄联盟-10年白金段位、云顶之奕-美服白金段位、无畏契约-1年美服白金段位；  
**CRPG**:博德之门3-150h硬核难度通关