

杨紫苏

个人网站 / 作品集 <https://www.jerecy.com>
(+86)176-0685-8797 jerecyang@outlook.com

教育背景

南加州大学	互动媒体与游戏设计	硕士	2020/08-2024/05
宁波诺丁汉大学	工商管理	理学士	2016/09-2020/07

工作经验 (更多项目: <https://www.jerecy.com>)

暴雪娱乐 - 暗黑破坏神IV	职业设计师 - 实习	美国尔湾 2023/05-2023/08
<ul style="list-style-type: none">为暗黑四拓展包设计职业技能: 主导负责野蛮人职业, 设计并实现迭代技能组合, 与特效、音效同事合作紧密熟练使用暴雪自研引擎, 独立负责暗黑四拓展包游戏内容的设计, 实现并迭代了多个新传奇威能和暗金装备在暗黑四发行的关键期间, 修复了很多职业技能相关的重要bug深度体验暴雪式游戏设计工业化全流程, 积极参与团队会议和不同内部测试, 提供了很多宝贵建议		
腾讯IEG - 光子工作室	战斗设计师 - 正职	中国深圳 2020/08-2021/04
<ul style="list-style-type: none">在AAA级MMORPG项目中主导负责一个职业的设计, 包括设计角色技能和build, 并在编辑器中实现与文案, 美术等同事合作沟通, 进行不同VFX和游戏资产的迭代, 并整合入游戏引擎为俯视角roguelike手游“最强魔斗士”设计关卡与怪物, 并在编辑器中实现为新项目立项深度调研, 编写游戏设计文档, 提供战略方案以及创新玩法, 得到领导认可		
网易 - 雷火工作室	游戏策划 - 实习	中国杭州 2019/05-2019/08
<ul style="list-style-type: none">与剧情同事合作, 细化游戏世界观, 产出游戏任务, 设计对应玩法, 对新系统进行包装; 设计副本与编排怪物编写脚本以实现过场动画		

项目经历 (更多项目: <https://www.jerecy.com>)

Pengwinter企鹅凛冬 - 2D平台动作游戏	游戏设计师/程序/美术/项目管理	2022/09-2022/12
<ul style="list-style-type: none">使用Unity C# 设计, 制作并迭代独特的角色控制器, 为其编写了单独的物理计算设计、制作关卡白盒, 装饰关卡; 设计怪物逻辑, 在关卡中设计怪物生成位置和行动范围管理项目进度, 使用工具收集游戏测试数据, 组织正式游戏测试并迭代游戏		
Blindsight后见之明(已上steam) - 3D动作游戏	首席游戏设计师/战斗设计师	2022/05-2022/12
<ul style="list-style-type: none">在50人团队中担任首席设计师, 设计角色控制器和角色战斗系统, 设计盲人主角的听声辨位战斗系统与好莱坞动作演员合作组织参与动作捕捉, 记录动捕数据并与动画师合作调整, 最后导入游戏并迭代测试		
欢迎来到朋友学院 - 2D解密游戏	游戏设计师/美术/项目管理	2022/01-2022/04
<ul style="list-style-type: none">2023 东京艺术大学游戏展入选, 2022南加大游戏 (USC Games Expo) 博览会入选设计开发包含3个小游戏的叙事驱动2D游戏中的机制和叙事。其中包含纸面设计, 原型制作, 迭代测试等		
好奇心害死猫 - 2D解密叙事小品	游戏设计师/关卡设计/叙事设计/美术	2021/09-2021/12
<ul style="list-style-type: none">2022 ELO全球电子文学大会展览入选, 2022南加大游戏 (USC Games Expo) 博览会入选带领3人团队, 设计并开发包含4个关卡的解密玩法和叙事, 包含纸面设计, 原型制作, 迭代测试等		

技能

- 游戏开发: 玩法设计, 原型开发, 关卡白盒, 战斗技能设计, 版本控制, 敏捷开发, Unity C#, Lua
- 美术: Adobe PS, Clip Studio Pro, Aseprite, Spine, Houdini
- UI/UX: Figma, Axure
- 视频: Adobe Premiere

游戏爱好

- 暗黑破坏神IV: 300h+, lv 83 野蛮人, lv73 游侠, lv 63 死灵法师; 塞尔达传说系列: 王国之泪 120h+, 荒野之息 200h+; 炉石传说: 200h+; Personal 5 100h+; 黑帝斯 100h+; Noita 200h+; 以撒的结合 200h+; 空洞骑士 700h+; 艾尔登法环 50h+; 星露谷物语 300h+; 动物森友会 200h+; Splatoon 2 200h+; 怪物猎人Rise 100h+; 文明VI 100h+; Inscryption; Katana Zero; 奥日系列;