

任阳鄂

☎ 3472764658 ✉ rrysophie@126.com
📞 Ryy19950105 🌐 <https://www.linkedin.com/in/yangying-ren/>
💻 www.yangying-ren-gameandart.com/



教育经历

纽约大学 游戏设计 硕士 GPA : 3.92 / 4.00	2020年09月 - 2022年05月 纽约州纽约市
纽约州立大学石溪分校 数理统计 硕士 GPA : 3.68 / 4.00 • 辅修数据分析与计算机科学	2017年07月 - 2019年04月 纽约州石溪市
中南财经政法大学 金融工程 本科 GPA : 3.73 / 4.00	2013年08月 - 2017年05月 湖北省武汉市

专业技能

编程语言 : C#, Python

专业软件 : Unity3D, RPGMaker, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe Animation, Maya

语言技能 : 英语 (托福100), 法语基础

实习经历

纽约大学 教学助理 Game Center 课程名称 : 游戏设计概论 (Introduction to Game Design) • 组织16人左右的游戏实验课 • 对学生的游戏原型进行测试并且给予反馈, 包括3款桌面游戏, 1款行为艺术, 1款电子游戏 • 协助教授准备上课内容, 包括准备课堂器材, 撰写学生评价 • 进行课堂管理 (考勤, 学生分组, 记录关键信息)	2021年09月 - 至今 纽约市
腾讯科技有限公司 游戏文案策划实习生 腾讯IEG魔方工作室 游戏名称 : 秦时明月·世界 (MMORPG) • 协助游戏资料片主线设计, 包括主线剧情设计, 主线场景设计, 主线人物设计 • 游戏部分道具包装说明, 包括武器包装, 宠物包装, 人物传记包装 • 游戏玩家数据分析, 包括关卡参与度, 游戏留存等	2020年05月 - 2020年08月 北京市

主要参与项目

Limited Impression About Rebecca • 玩法 : 玩家通过搜集证词以及证言, 与NPC互动增加好感, 从不同人物口中得知案件不同的真相碎片。 • 撰写游戏文案, 包括人物介绍, 剧本, 物品设定等。 • 设计游戏系统, 包括交互系统以及UI层级。 • 设计游戏人物动画, 包括走动, 表情等。	2021年09月 - 至今
The Last Mission of Yuri • 玩法 : 玩家通过重力翻转来探索一位前苏联宇航员的内心世界。 • 撰写游戏文案, 包括物品描述, 剧本, 对白。 • 设计游戏灯光效果以及特效, 将环境变化与叙事和关卡结合。 • 设计游戏内2D美术素材, 包括装饰海报, 可交互物品, 以及壁画。 • 根据游戏风格设计UI界面, 交互形式为可翻阅的宇航员日记本。	2021年02月 - 2021年05月

游戏经历与自我评价

作为一个游戏设计师, 本人有丰富的设计以及游玩经历, 对市面上各种游戏玩法都有涉及。深度体验的游戏主要有开放世界游戏, 文字冒险游戏以及二次元卡牌游戏。

- **开放世界游戏** : 塞尔达·旷野之息 300以上小时, 空洞骑士300以上小时全收集, 奥日与黑暗森林100以上小时, 荒野大镖客, 星球大战: 陨落的武士团, 控制均有深入体验, 对开放世界引导设计以及大地图关卡设计有一定了解。
- **文字冒险游戏** : 通关逆转裁判1-4, 逆转检事系列, 幽灵诡计, 弹丸论破以及Her Story等侦探游戏均有深入体验。对型月体系较为了解, 剧本构成, 角色塑造均有一定心得。
- **二次元卡牌游戏** : 阴阳师, Fate/Grand Order 开服玩家, 阴阳师最高斗技4000分。正尝试深入了解二次元SLG以及自走棋游戏。
- **自我评价** : 对新事物充满好奇, 有极强学习能力 (三个月从零学会独立用Unity制作一款完整游戏), 喜欢挑战 (独自一人前往南美洲旅行一个月), 既具有独立思考能力又能带动团队氛围的游戏设计师。