

# 史语扬

☎ 15827217887    ✉ jsnjsyy@qq.com    📍 杭州



## 教育经历

华中科技大学

2017年07月 - 2021年06月

电子信息工程 本科 电子信息与通信学院

武汉

## 工作经历

网易雷火 在研3A级单机线性流程ARPG项目

2021年07月 - 2023年04月

关卡策划

杭州

主要工作：

- 1, 潜行玩法负责人：负责潜行模块的3C, AI, 角色能力设计和开发统筹
- 2, 潜行AI系统框架设计, 具体AI行为设计
- 3, 玩法原型设计和制作：快速制作traversal机制, 关卡机制, 玩法机制等原型, 并进行可玩性验证
- 4, 关卡制作：制作3C gym, 关卡metrics gym, 玩法原型验证关卡, 潜行encounter案例
- 5, 流程工具设计和开发：开发关卡所需的快速原型工具, 快速布置工具等, 优化 workflow

在关卡相关的工作中, 主要成果有：

- 1, 确定匹配我们基础3C的关卡metrics
- 2, 制作玩法原型和验证可玩性的玩法原型验证关卡
- 3, 参与关卡encounter区域设计
- 4, 制作潜行玩法的encounter案例, 供关卡策划参考

## 个人项目经历

见个人网站 [ice-amber.github.io](https://ice-amber.github.io)

## 游戏经历

持续不断地游玩和研究最新大型作品或独立游戏, 大多数类型游戏都有所涉猎, 手机游戏也有所涉及

较为喜欢的有：

大型作品：塞尔达传说系列, 黑暗之魂系列, 最后生还者系列, 神秘海域系列, 鬼泣5, 新战神系列, 荒野大镖客2, 合金装备5, 怪物猎人系列, 神界原罪系列等

中小型作品：outer wilds, BABA IS YOU, 神之天平, 异星工厂, 杀戮尖塔, 展翅翱翔, 雨中冒险等

最近玩了：博德之门3, 装甲核心

## 技能/证书及其他

- 技能：unity, unreal4, C, C#, python
- 语言：英语 (CET-4) 工作中熟练运用
- 学生时期竞赛证书：2018年和2019年全国大学生机器人大赛全国二等奖
- 兴趣爱好：钢琴 (南京音乐学院10级), 音乐, 桌游, 玩各种新游戏