

周子鉴 “延静斋孙”

http://zedz.info

zedzhou@zedz.info | 188.1030.5083

技能

游戏设计

关卡设计 • 玩法设计

• 系统设计 • 数值设计

编程

专长

C++ • C# • C • Unity3D

熟练

Python • Lua • Assembly • Java Script

设备精通:

Android • Arduino • MCU

生物医学工程

神经科学 • 机器学习

音乐

音乐制作 • 音效设计

教学

游戏设计教学 • Unity3D 教学

连接

Homepage:// zedz.info

SoundCloud:// yanjingzhaisun

Github:// yanjingzhaisun

Twitter:// @yanjingzhai

Instagram:// yanjingzhai

教育经历

纽约大学

艺术硕士, 游戏设计

2017 五月 | 纽约, 布鲁克林

纽约大学帝势学院 Game Center

清华大学

工科学士, 生物医学工程

2015 六月 | 北京

清华大学医学院生物医学工程系

清华大学

交互艺术双学位

2015 六月 | 北京

清华大学美术学院游戏双学位

工作/项目经历

IXTEN.IO | 主程序 | 系统设计 | 技术美术

2019 7 月-现在 | 皇后区, 纽约

古风回合制 RPG 游戏, 注重叙事和美术风格, 讲述上古洪荒时期的爱恨情仇。担任主程序, 负责系统框架、游戏玩法实现、策划工具开发等方向, 参与游戏基本战斗系统设计, 作为技术美术设计 Post Effect 效果、Shader 等。

URBAN ARTS PARTNERSHIP, SCHOOL OF INTERACTIVE ARTS | 讲师

2017 7 月-现在 | 曼哈顿, 纽约

Urban Arts Partnership, School of Interactive Arts 项目教授游戏设计、Unity3D 使用和计算机编程, 进行独立游戏设计研究。期间创作了多个个人独立游戏项目和 Demo、整理总结了游戏设计及相关教育方法, 并进行网络网站 App 的开发以运行公司的教学项目。

• 深夜食堂项目, 一款 Unity 制作的模拟销售游戏, 灵感来源于 Va-11 hall-A 和开罗系列。

• Soullike 项目, 一款 Unity 制作的魂类动作游戏技术测试, 用以测试 Unity 高清管线, 新 Input 系统、Visual Effect Graph, 衣着更换等。

怪物学者 | 程序 | 策划 | 项目管理 | 动画 | 音乐音效

2016 七月-2017 七月 | NYU Game Center, NY

一款农场模拟游戏。玩家扮演一位研究怪物的学者。游戏以体素为主要美术展现手段, 基于日系幻想设定, 带给玩家轻松愉快的游玩体验。

使用 Scrum 项目管理方法、AI 设计、叙事、动画、UI 系统等

New York State Game Dev Challenge 大奖获奖者。

DINOSAR | 程序 | 玩法设计

2017 四月-2017 五月 | 美国自然历史博物馆, 纽约

AR 知识游戏, 展现了鸟与恐龙的演化关系, 在美国自然历史博物馆展出。

RESCUTIES! | 关卡设计

2016 六月-2016 六月 | 曼哈顿, 纽约

与 Mode of Expression, Inc 合作。

一款 VR 游戏, 玩家需要尽力接住扔向自己的婴儿。游戏在 Steam 发售, 这里是油管主播 iePie 的游玩录屏。

NOSEDIVE | 游戏设计

2016 四月-2016 五月 | NYU Game Center, 纽约

双人桌面游戏。每个玩家扮演一位王牌飞行员, 驾驶飞机跨过敌人的领域。

IndieCade 2016 桌面游戏入围。

YGGDRASIL | 程序 | 策划 | 音乐

2016 二月-2016 五月 | NYU Game Center, 纽约

一款 2D 平台跳跃类游戏。游戏以童话风格的美术为主, 讲述主角和他「朋友」(一个跟随的 AI 角色) 的故事。

AWARDS / EXHIBITION

2016 IndieCade 桌游入围

2015 展出游戏设计, 纽约大学

2013 综合奖学金

2010 一等奖

清华大学

中国奥林匹克信息学竞赛, C++