



# 张苏理

游戏设计，插画

## 个人信息

城市

湖北武汉

联系方式

15623747987

E-mail

sulizhan@usc.edu

## 个人网站

[作品集网站](#)

[LinkedIn](#)

## 个人技能

游戏设计

Unity

Adobe InDesign

Adobe Photoshop

概念美术

## 语言

中文 & English

## 个人简介

- 目前就读于南加州大学游戏设计专业（硕士），将于2023年5月毕业。喜爱游戏与绘画，平日游戏类型涉猎广泛，热衷于在剧情向游戏中挖掘并分析细节和背景设定。
- 具有快速设计并建立关卡灰盒或绘制2D关卡草图的能力。
- 熟练使用Unity，了解并会编写C#。

## 作品列表

### Mage Soul - 游戏策划 & 美术

Jun 2022 — Aug 2022

**2D像素风银河恶魔城游戏。**玩家在游戏中扮演法师在探索中使用中远程攻击与敌人进行战斗。两人项目。担任策划与美术，设计策划整个游戏，并全程监制项目开发。

### Chase of Illusion - 游戏策划 & 美术, USC Games

Oct 2021 — Dec 2021

**2D平台射击游戏**，玩家在游戏中踏上一段逃离幻境的旅程。

担任游戏的主策划，设计了所有的关卡及战斗。美术方面绘制并制作了全部2D素材。协助编写了敌人AI和状态机。

伯克利音乐学院的学生参与合作了游戏的音频素材。

### Me Morrie - 游戏策划 & 美术, USC Games

Nov 2020 — Dec 2020

由临时的四人团队在课堂上开发的**互动小说**，以一个家庭成员的视角切入，向玩家讲述一段温馨却又悲伤的故事，旨在呼吁社会对阿尔兹海默症群体的关注。

负责全部小游戏的机制与项目美术。

### Efface - 游戏策划 & 程序, Global Game Jam 2022

Jan 2022 — Jan 2022

在GGJ 2022期间与一个临时团队在24小时内完成的一款**2D解谜游戏**。玩家在游戏中化身为萤火虫追寻属于自己的自由和光明。受到此次jam的主题启发，游戏鼓励玩家在体验游戏时，不仅感受到颜色和声音的双重性，也感受到时间和空间的双重性，并生成一个属于每个玩家自己不同的故事。

### Trip to the Moon & Navigator - 游戏策划 & 美术, USC Games

Oct 2020

两款**桌游**，均在IndieCade2020的USC Games Playtest专页被展出，得到玩家一致好评。

### 裙底下的秘密（漫画） - 合作, 微博动漫, 星空社

Aug 2018 — Mar 2019

一部关于拥有超能力的高中生群体的**漫画**，在微博动漫平台上的点击率达到8000万。

负责绘制漫画的分镜、勾线、上色。

## 教育经历

### 南加利福尼亚大学, 艺术学硕士

Aug 2020 — May 2023

Interactive Media and Games Division

互动媒体与游戏设计

### 武汉理工大学, 艺术学学士

Sept 2016 — Jun 2020

动画

## 实习经历

### 深圳市凉屋游戏科技有限公司

May 2023 — Aug 2023

实习岗位: 策划

实习期间负责与程序一同完成一个新游戏的构思到原型制作。