徐思源 Siyuan Xu

求职意向：战斗策划丨2027 届校招

意向地区：上海、四川｜现居英国伦敦｜预计 2026 年 12 月中旬可到岗
邮箱：1341211418@qq.com
作品：个人作品集 · B 站演示 · itch.io · Steam 创意工坊

教育背景

伦敦艺术大学（UAL）· 伦敦传媒学院（LCC）丨MA Games Design 在读｜2025.09-预计 2026.11 完成课程
上海立达学院丨视觉传达设计，本科｜2021.09-2025.06

项目经历

Hollow of the Clock / 停摆之钟丨战斗、关卡设计与玩法整合

9 人学生团队｜2025.07-2025.12｜Unity 6.2 / Corgi Engine｜演示视频 · 试玩

- 将安全区外生命流失、近战击杀恢复、定向闪现充能和风格评级连接为战斗循环，让钩锁服务于快速接敌；以 Corgi Engine 为基础，采用 AI 辅助实现并在 Unity 中整合、调试。
- 取消射击扩展、收缩范围，由本人在干净 Unity 工程中重建最终版本，团队按时交付含教程、主关与 Boss 的完整流程。
- 搭建教程关和正式关，根据约 6 名玩家的试玩观察，调整敌人布置、开场战斗压力及安全学习空间。
- 设计由 3 次普通击杀充满的定向闪现，通过慢动作瞄准呈现方向与距离；首段击杀解锁第二段，否则中断连段。

Thoradin丨个人独立开发丨敌人 AI、感知设计与数值配置

UE5 蓝图｜2024.06-2024.12｜玩法框架、敌人 AI、关卡与数值均本人完成，无 AI 辅助实现｜演示视频 · 试玩

- 以行为树与黑板搭建守卫 AI：视觉用 PawnSensing、听觉用 AI Hearing，分巡逻 / 查看 / 追击三个分支，巡逻到路径端点后反向往返；视野角限定在 70° 而非全向，潜行才能成立。
- 配置遭遇数值：视野半径 3000 cm、感知间隔 0.5 秒、近战射线 300 cm、攻击间隔 0.5 秒、伤害 6；玩家的眼球投射 30 秒时限，投射期间本体无防备。

Outside the Blue丨系统与玩法设计、玩法实现

团队项目｜Unity 2022.3｜系统与程序实现均本人完成（片尾按课程要求列全组署名）｜演示视频 · 试玩

- 设计惯性移动、钩索和反作用力交互，以及探索、回收、合成和修船循环；在 Unity 中完成 AI 辅助实现的接入、测试与调整。

公开发布模组丨从玩家操作成本到系统改进

Steam 创意工坊｜7 项《环世界》条目、4 项 Quasimorph 模组

- 《环世界》游玩 1,650+ 小时后，把反复撞到的操作成本问题做成模组：安卓维护指令原本需逐个右键下令，改为多选统一派发。方案由本人提出，AI 辅助编码，本人调试验证。另撰写两项 Quasimorph 模组的策划案（AI 辅助制作）。

Graviturn丨后期关卡整合、声音与特效

3 人课程团队｜2026.01-2026.06｜Unity 6 / 2D URP｜关卡设计视频 · 试玩

- 在队友已有程序与初始关卡上串联完整路线，定义并验证箱子重生锚点；整合菜单、地图、传送与改键，为零重力状态与拾取、检查点、传送配置声画反馈；约 10 人非正式试玩后调整滤镜与地标。

实习经历

上海联屏文化科技有限公司丨项目支持实习生｜2025.07-2025.08｜竞标文件撰写与版式编排、宣传物料设计。

技能

引擎：UE5 蓝图（行为树、AI 感知）、Unity、Corgi Engine。**战斗与玩法：**战斗循环、动作与资源关系、教程关搭建、视听反馈。**AI 辅助：**本人定规则与验收标准，用 Claude Code、Codex 辅助实现，再整合、调参与实机验收。

游戏经历

Steam 库 299 款、累计 10,435 小时，以 PC / Steam 为主。战斗：Warframe 333 小时、《荣耀战魂》229、《暗潮》141、《只狼》141（成就 34/34）；殖民地模拟：《环世界》1,650+ 小时（全 DLC、全结局通关）。