

DAVIS ZHUANG

# 游戏方向作品集

Game Design / Technical Art / Interactive Media

视觉艺术背景 + 互动媒体训练，聚焦 Unity

玩法原型、实时场景、系统设计和玩家体验。

New York University 综合设计与媒体硕士 2025-2027

# 个人定位

## 目标岗位

- 游戏设计 / Gameplay Designer
- 技术美术 / Technical Artist
- 互动媒体 / Creative Tech

## 核心能力

- Unity + C# 玩法系统
- UE5 灯光 / 材质 / 镜头
- OpenCV / Python 实时交互

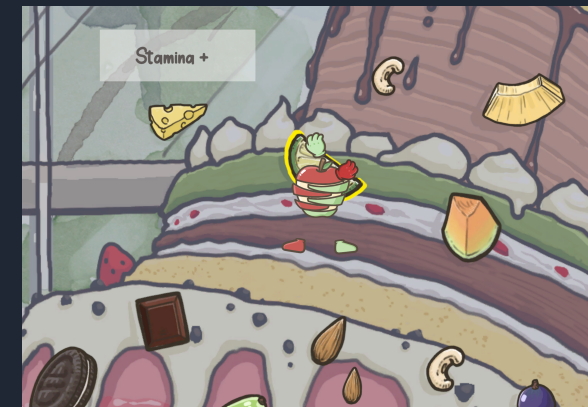
## 创作优势

- 从视觉氛围推进玩法体验
- 概念快速落到可玩原型
- 影像叙事 + 互动装置经验

## 作品集主线

这份版本弱化传统视觉艺术展示，改为围绕“可玩的系统、实时渲染场景、玩家压力与协作体验”组织。主项目是双人合作攀爬游戏，展示 Unity 2D physics、输入系统、抓握 / 耐力 / 复活点等核心逻辑；第二项目 NEXT STOP 展示 UE5 场景搭建、灯光材质和影视化镜头；其他原型与互动装置用于补充系统设计、UI、声音反馈和沉浸式交互能力。

# 双人合作攀爬游戏



## Twogether Climb

同屏双人合作攀爬游戏

两名玩家控制同一角色左右身体

通过沟通、抓握、支撑和重心转移向上攀爬

**Role** Core gameplay programming

Player state / input / gameplay rules

# 玩法系统拆解

## Dual-Control Limb System

- 左右玩家分控同一身体
- 移动依赖同步和沟通
- 失衡 / 坠落形成合作压力

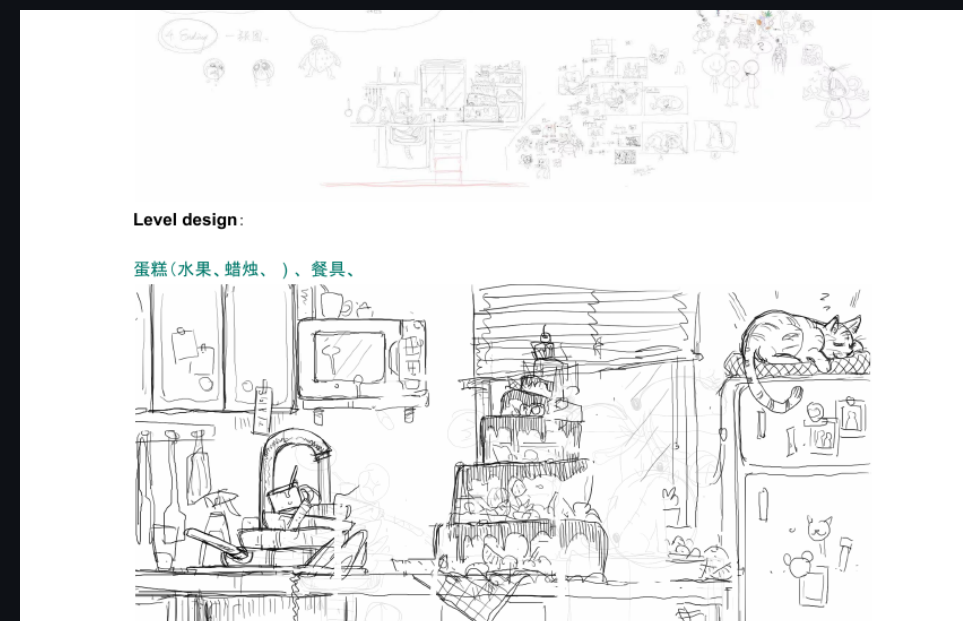
## Physics Climbing

- 手部抓握 / 脚部支撑
- DistanceJoint2D 悬挂
- 滑动抓点 / 冷却 / 耐力

## Progression & Feedback

- 检查点 / 死亡区 / 复活
- 果实道具和状态 UI
- WebGL 输入与材质调试

# 关卡与开发过程



## 关卡方向

厨房、书房、客厅等日常空间被放大  
蛋糕、水果、餐具、玩具成为攀爬路径  
物件差异影响抓取、支撑、风险和节奏

## 开发方式

先做 playable vertical slice  
再加入状态反馈、道具、复活点和难度曲线  
机制取舍、参数和整合测试由团队完成

# NEXT STOP

## TIC IMAGE



## Cyberpunk NYC Subway Cinematic

以纽约地铁为灵感的实时场景短片。项目重建车站、车厢与交通空间，通过灯光、材质、镜头运动和空间真实感营造城市交通的视觉语言。

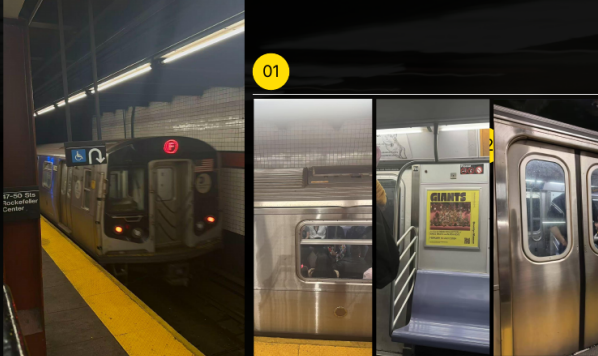
- UE5 场景搭建、Lighting、Materials
- Sequencer 镜头动画与节奏设计
- 车门开合、霓虹光效、尘埃和电火花视觉
- 5-7 秒影视化展示，适合扩展为可探索场景

# 从影视化场景到可交互空间

IDEATION  
subway station

R A F I

01



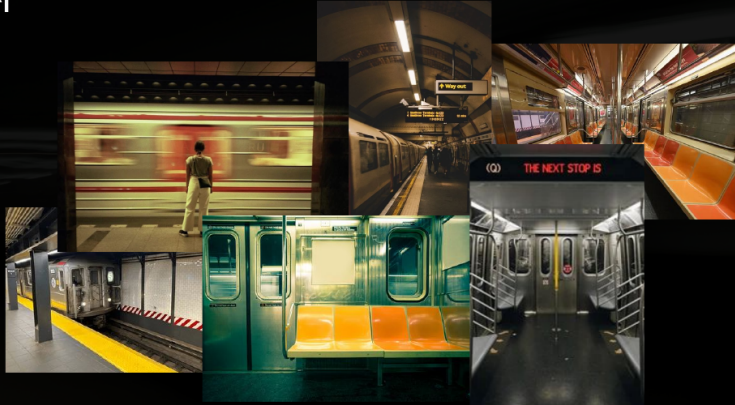
This project focuses on recreating the atmosphere of the New York City subway through detailed 3D environments and rendered scenes.

By rebuilding subway stations, train interiors, and transit spaces, it explores the visual language of urban transportation through lighting, materials, and spatial realism.

NEXT STOP 04/28/2028 2

MINDMAP

02



NEXT STOP 04/28/2028 3

DECISION MAKING

03



Landscape imagery outside the subway

Dust and electrical spark effects inside the subway station

NEXT STOP 04/28/2028 4

## Next Step

- 扩展叙事段落：到站、开门、乘客过渡、离站。
- 加入日夜、隧道、站台和城市外景变化。
- 转为可探索环境：移动、选镜头、触发车门动画。

# 其他游戏原型

## 考试作弊 Vignette Game

Unity / C# / UI / Audio

短篇系统游戏，以考试作弊、课堂压力和监视感为主题。四名学生拥有独立进度条与非对称作弊规则，教师巡逻和突然检测构成风险节奏。

## Fishing Mod

Unity / C# / Gameplay Systems

钓鱼玩法原型，包含鱼类等级、鱼竿升级、NPC 互动、场景切换和成长规则。通过捕捉限制和升级条件建立清晰游戏循环。

## OpenCV Interaction Studies

Python / Camera Input

基于实时影像输入的交互实验，为体感互动、视觉反馈和沉浸式装置积累技术基础。

# 视觉与互动艺术补充



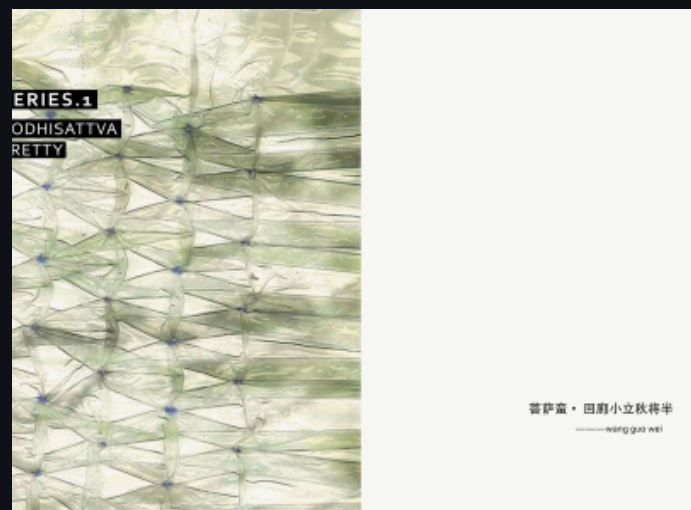
This artwork explores the diversity of social pressures and their impact on individuals through the contrasting imagery of fire and rain. Fire symbolizes intense, high-pressure emotions such as anger, anxiety, or crises, while rain represents ongoing, low-intensity pressures like life responsibilities and societal expectations. These two pressures are presented in opposition within a single space, creating an immersive experience that invites viewers to reflect on their own emotions and sources of stress.

## EFFECT



## MATERIALS AND TECHNIQUES

Media: Dual projection interactive installation



## Between Fire and Rain

双投影互动装置，用火与雨表现不同类型的社会压力。观众影子通过摄像头进入投影系统，与动态火焰、雨幕和环境声音共同构成沉浸式体验。

可迁移到游戏方向的能力：氛围设计、实时输入、空间叙事、多感官反馈、观众行为引导。

# 简历摘要

## Education

New York University  
Integrated Design & Media, M.S. 2025-2027  
University of British Columbia  
Visual Art, B.A. 2021-2025

## Skills

Unity / C# / Gameplay Prototyping / UI Systems / UE5 /  
Lighting & Rendering / OpenCV / Python / Photoshop /  
Illustrator / GitHub / WebGL Build

## Experience

百度 项目经理实习生  
活动上线协调 / IP 调研 / 用户画像  
WestBank 媒体运营实习生  
内容更新 / 视觉设计 / 互动活动策划

## Contact

Email: davisz20030218@gmail.com  
Phone: +1 929 328 7947 / +86 180 7105 3797  
Location: New York, NY / Wuhan, China  
Itch.io: zz737-cyber