

# 庄子悦 战斗策划 / 游戏策划 Gameplay Designer

+1 929 328 7947 | +86 180 7105 3797 | davisz20030218@gmail.com | New York, NY / Wuhan, China
Itch.io: zz737-cyber | 网站：game-portfolio-site.pages.dev

## 教育背景 / Education

- **New York University** *综合设计与媒体，硕士* **2025 - 2027**
  相关课程：游戏设计、用户体验设计、3D 扫描 / 建模、动作捕捉、互动媒体
- **University of British Columbia** *视觉艺术，本科* **2021 - 2025**
  相关课程：视觉艺术、数字艺术、摄影、中国电影、印刷媒体、社交媒体与社交网络

## 工作经历 / Experience

- **拳头游戏** 游戏策划 【2026.09 – 至今】
  1. **周年庆活动方案策划设计与规划** 复盘《英雄联盟》战斗之夜《金铲铲之战》周年庆等成熟线上活动案例，输出活动创意方向和整体定位
  2. **活动设计&追踪全链路规则设计** 针对客户端、对局内、IP 联动多场景，设计差异化活动玩法；完成运营节奏、用户分层、数据观测，宣发渠道整套规划
  3. **单个英雄完整玩法方案设计输出** 通过市场调研对比以及游戏体验设计最新英雄，完成原创英雄完整玩法构思，设计核心定位，特色机制，搭建被动+四个技能的完整技能体系
- **百度** 项目经理实习生 【2025.06 – 2025.08】
  1. **主题活动方案构思&跨团队协作项目进度管控** 承接七夕活动目标，完成整体方案构思，定义 IP 核心表达与用户预期体验；类比游戏版本/活动策划，输出完整落地需求，协调设计、研发、法务，运营多职能团队对齐需求，跟进排期，风险把控，保障项目按时上线，锻炼策划向研发输出需求，多方沟通推进落地能力。
  2. **用户竞品调研，并输出标准化规则文档** 对标大量行业案例，开展竞品分析，拆解目标用户画像，行为与情绪诉求，如同游戏前期用户与市场调研，挖掘用户习惯和偏好
     输出《IP 使用场景矩阵》和《风格误用清单》，建立清晰可执行的规则约束文档，为后续项目提供统一的设计和执行依据
  3. **复杂项目拆解与模块落地跟进** 将大型项目拆解为细分模块，协助完成移动 KTV 活动 IP 物料的需求拆解与落地跟进，训练拆解复杂目标为可执行模块的策划思维
- **WestBank** 媒体运营实习生 【2024.04 – 2024.07】
  1. **内容叙事策划，把控用户体验表达** 基于品牌定位策划公众号，小红书内容选题与叙事逻辑，设计配套视觉物料；能更好的与美术进行交流沟通，锻炼如何用内容触达目标用户。
  2. **线上线下互动活动机制设计与迭代** 策划线上线下互动，线下营销活动，设计用户参与路径与互动机制，预判用户行为，优化参与体验，全程跟进活动从 0 到 1的过程，追踪传播与参与数据，并分析用户行为，抓住用户痛点以便后续迭代，建立以用户反馈为导向的迭代思维

## 项目经历 / Projects

- **双人合作攀爬游戏** 核心玩法 / Unity 开发 Unity, C#, 2D Physics, Local Multiplayer | 2026
  1. **创新非对称协作玩法设计** 构思双人操控同一角色不同身体部位的核心创意，搭建非对称合作的基础玩法框架
  2. **多模块游戏系统设计与原型实现** 设计抓握交互，体力，冷却，复活点，检查点，相机跟随全套游戏系统
     使用 Unity 2D 物理，关节组件，碰撞检测完成玩法原型、验证关卡交互逻辑
- **考试作弊 Vignette Game** 风险收益 / AI 行为 / Unity 开发团队协作 Unity, C#, 系统设计, UI, Audio | 2026
  1. **风险收益向核心决策循环设计** 设计多名角色差异化规则，围绕操作成本，收益回报，暴露风险搭建核心游戏决策循环
  2. **AI 逻辑、游戏状态与体验闭环实现** 设计 NPC 巡逻，事件触发，胜负判定，角色状态规则；完成 UI 布局、音效视听反馈，闭环完整游戏体验
- **Cyberpunk NYC Subway Cinematic** 技术美术 / 影视化场景设计 Unreal Engine 5, Sequencer, Lighting, Materials | 2026
  1. **赛博朋克风格叙事场景策划搭建** 结合现实地铁参考资料，定义赛博朋克地铁场景的美术风格，空间布局与叙事氛围
  2. **影视化镜头与交互内容制作** 负责灯光，材质，物件交互设计；使用 Sequencer 规划镜头语言与叙事节奏，输出完整短片演示内容
- **Fishing Mod** 成长循环 / 系统与数值配置 Unity, C#, Gameplay Systems | 2026
  1. **闭环成长体系玩法设计** 设计等级，装备升级，区域解锁，NPC 互动，搭建完整的玩家成长与探索循环
  2. **数值规则配置与成长节奏把控** 定制捕获，得分，资源生产，解锁条件等数值规划，调优玩家成长曲线，控制探索节奏

## Skills

**引擎原型：** Unity / C#、Unreal Engine 5，玩法原型快速验证
**策划能力：** 系统玩法设计、活动策划、数值分析、Excel 配表、UI 系统设计、需求文档输出
**综合能力：** 用户调研分析、跨团队需求协同、规则梳理、项目进度管控
**工具：** Python-OpenCV、Photoshop、Illustrator

## 游戏经历 / Games

《英雄联盟》3000+h｜国/美服｜最高钻石
主玩打野，偏好 ADC
《文明》350+h｜《Dota 2》超过 1000h
《死亡细胞》《杀戮尖塔》《无畏契约》50+h
《赛博朋克 2077》30+h
《地下城竞技场》Demo：三维成长与构筑机制分析