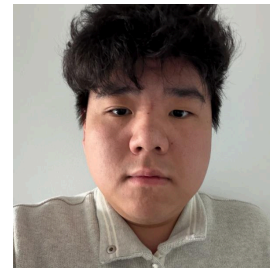


张宇晓 SHAWN ZHANG

战斗策划

z.yuxiao@icloud.com | 微信: zyxshawn_ | Salt Lake City, UT | 作品集: [\(Link\)](#)



教育背景

犹他大学 | **B.S. in Games (Entertainment Arts & Engineering)** 2021 – 2025

- 院长荣誉名单 2024–2025, Utah Global 奖学金 (\$20,000)。
- 获 IGDA SLC 年度最佳游戏奖 (2025)

工作经历

Valiant Entertainment | 开发 / 工作室负责人 2026 – 至今 Salt Lake City, UT

- 独立工作室, 专注 Roblox Creator Economy, 累计接触玩家 2,000+。

WalterNet Games | 游戏开发实习生 2024年9月 – 12月 Dallas, Texas

- 负责开发和设计 [Bricks Over Blocks](#), 8人团队协作, 4个月内将 Bricks Over Blocks 从零开发至 Steam Early Access 上线, 并赢下 IGDA盐湖城 2025年度最佳独立游戏奖
- 产出多个游戏玩法, 并有效推进团队进度, 联合设计并实现核心计分系统。
- 负责管理 3D 资产、动画、VFX 的导入管线, 和美术沟通确保资产的可用性。

网易游戏 | 用户研究员 2023年夏 上海

- 为出海项目进行英语玩家测试与用户访谈, 向设计团队产出战斗手感与 UX 流程的数据驱动反馈, 有效提升玩家留存率。

项目经历

[巨剑战斗系统 Demo](#) | 独立开发 — 战斗设计 + 程序 2026年3月

UE5 C++ / GAS / Behavior Tree / AnimBP | 7天从零搭建 | AI辅助开发 (Claude Code) | 黑暗之魂巨剑风格

- 战斗架构: 基于 GAS 设计并实现完整战斗系统, 包含 6 种攻击类型 (轻击 / 重击 / 跑动攻击 / 盾击 / 蓄力攻击 / 跳跃攻击), 每种攻击独立 GameplayEffect 伤害值与耐力消耗。
- 打击反馈: 实现 HitStop (CustomTimeDilation), 命中时敌人时间膨胀降至 0.01, 玩家降至 0.05, 强化巨剑战斗的重量感与击中反馈。
- 敌人 AI: 搭建行为树架构 (BTService 检测 + BTTask 攻击), 实现反应系统 (硬直 / 击退), 由 GameplayTags 驱动, 写入 Blackboard 影响 AI 决策。
- 属性系统: GAS AttributeSet 管理生命/耐力, Attribute clamping、延迟耐力回复、持续冲刺消耗。

[Beamdown](#) | 毕业设计项目 — 战斗设计 / UI程序 2024 – 2025

已上线 Steam | 犹他大学 EAE Capstone | 30人团队

- Boss 战斗设计: 设计三阶段 Boss 战结构 (Phase1 / Phase2 / Phase3), 定义基于血量阈值的阶段递进方案; 设计 AttackChooser 攻击选择规则, 按阶段分配攻击池并防止强攻击连发, 支持近战触发与失耐心触发双路径。
- 攻击设计: 设计 4 种 Boss 攻击形态 (跳砸 / 冲击波 / 落石 / 旋转弹幕), 每种攻击遵循 Tell→Attack→Recover 三段节奏, 覆盖近战追踪、环形 AOE、区域拒止等不同空间威胁维度; 定义每种攻击的视觉/听觉反馈规范。

[Dungeons & Drinks](#) | 系统策划 / 程序 2024 – 2025

犹他大学 EAE 移动游戏设计课程 | F2P 手游

- 撰写完整 GDD, 覆盖核心玩法循环、经济系统与成长曲线。
- 设计 FTUE 新手引导流程、玩家引导及循环活动变现文档。
- 统筹程序、美术、音效团队的跨职能协作, 贯穿完整开发周期。

[Hampter Ball](#) | 程序 / 玩法设计 2024

已上线 Itch.io | 3天 Game Jam | 7人团队

- 在 Unity 中设计并实现战斗行为与成长系统, 基于 Unity 物理碰撞的弹射机制, 运用重力和质量去实现成长系统。
- 设计并实现基于实时寻路的敌人 AI 系统。

技能

- UE5 C++ / Gameplay Ability System (GAS) / 行为树 / 动画状态机 (AnimBP) / Enhanced Input / Blueprint / Unity C# / AI辅助开发 / 英文 (流利, 母语水平)

附加:游戏经历

黑暗之魂1 2 3 埃尔登法环 通关

赛博朋克 2077 通关

刺客信仰 奥德赛 起源 通关

任天堂大乱斗 100小时+

喷射战士 3 50小时+

塞尔达旷野之息 通关

怪物猎人世界 50小时+

战地 2042 50小时+

战地1 100小时+

战地5 100小时+

DeadLock 20小时+

英雄联盟 2000小时+

守望先锋 100小时+

漫威争锋 20小时

Apex 150小时+

PUBG 200小时+

文明6 150小时+

杀戮尖塔 50小时+

小丑牌 50小时+

以撒的结合 50小时+