

周西阳

GAME DESIGNER · 2027

求职意向：游戏策划（系统与关卡方向）。擅长把一个「好玩的感觉」拆成可验证的规则，再用完整文档、可跑原型和 AI 快速验证来证明它成立。

TEL 17362275882

MAIL 1953324609@qq.com

CITY 南京 · 苏州 · 上海 · 杭州 · 济南

SITE zhouxiyang.cn

STATUS 2027 届 · 可实习

01 教育背景

南京传媒学院 数字媒体技术 · 本科 2025.09 - 2027.06
GPA 3.8 / 4.0 · 主修：游戏引擎开发、虚拟现实、UI 交互、数字媒体项目设计

苏州职业技术学院 动漫制作技术 · 专科 2022.09 - 2025.06
GPA 3.78 / 4.0 · 主修：MAYA 动画、三维建模、角色与场景设计、影视特效与剪辑

02 项目经历

《山羊赌局》 Sheepie Fairy Tale · 完整 GDD 2026.06 - 2026.10
第一人称 3D 卡牌 · 主策划 / 系统 / 数值 · 独立完成 · Godot 4

- 确立「**零 UI、全程实体演出**」的第一人称赌桌：所有状态都在桌面、角色和声音里，一局约 15 分钟。
- 把「信息差 → 下注 → 揭示」写成可执行的核心循环，用 **10 张验证卡 → 24 张商品卡** 的路径控制内容成本。
- 用 **32 条 DoD** 把 16 周拆成可验收里程碑，完成 22 章 / 62 表 / 12 图的全套文档。

《恶魔轮盘》系统拆解 竞品拆解 · 14 章 / 13 表 2026.05
独立完成 · 规则还原 / 信息设计 / 商业结果

- 用「**回合—弹仓—局**」三层时间单位还原规则骨架，解释 8 发弹仓与 3 类道具如何把运气切成可管理的碎片。
- 从「知道总量、不知道顺序」的信息结构，拆出「**打自己反而划算**」的反直觉决策与 30 分钟情绪曲线。
- 把销量、价格、时长和评价放在同一条商业链上，区分官方口径与社区推测，**每条结论标注证据等级**。

《部落神话 Tribal Myth》 直播互动 2-5 阵营战争 · 策划案 + 原型 2024.05
主策划 / 系统 & 关卡 · 校园 Game Jam 第一名 · Unity

- 设计「**主播当局、观众入局**」的直播战争：观众通过指令加入阵营、指定坐标、加速生成族人，一局 15-20 分钟。
- 用「信仰—族人—营地—出征」四层循环把直播互动收回策略，而不是让游戏退化成弹幕抽奖。
- 48 小时内交付可玩 Unity 原型与 20 章设计表，获校园 Game Jam **第一名**。

03 荣誉与证书

- 2024 江苏省职业技能大赛「数字化产品设计与开发」**二等奖**
- 2023 全国大学生数学建模竞赛 **江苏赛区二等奖**
- 2023 第二十届高等数学竞赛 **三等奖**
- 2025 届苏州职业技术学院「**优秀毕业生**」

04 作品集索引

01 拆解案 《恶魔轮盘》系统拆解 14 章 · 13 表
TEARDOWN

02 DESIGN **策划案** 《山羊赌局》完整 GDD / 《部落神话》直播战争 2 篇 · 2.3 万字

03 PLAYABLE **游戏 Demo** 《山羊赌局》《部落神话》可玩构建 Windows · 2 个

04 BUSINESS **商业表现** Steam 审核中 / Game Jam 第一名 待上线

05 技能

DESIGN

系统 / 数值 / 关卡 / GDD 写作

Excel 数值

Godot 4

Xmind

AI 原型

ENGINE

Godot 4 (GDScript)、Unity (C# 基础)、可玩原型与关卡搭建

AI

熟练使用对话模型与生成式工具，能写清 Prompt 与验收标准，快速完成玩法原型与文档初稿。

DATA

Excel 数值建模、留存 / 漏斗分析、用表格验证经济与节奏假设

SOFT

长文档写作、用户测试组织、跨职能沟通、快速迭代

06 游戏研究

长期做机制拆解与 GDD 写作，覆盖卡牌赌局、直播互动、策略与叙事游戏；持续输出拆解长文，关注「规则如何制造情绪」。

设计观：好设计不是让玩家觉得设计师聪明，而是让玩家在某个瞬间觉得自己聪明。

个人作品集网址：zhouxiyang.cn