



叶子恒

游戏工程硕士在读，求职方向为系统策划。关注玩法循环、战斗规则、资源与成长系统，完成《明日方舟》系统拆解和角色设计研究，并制作多个可玩原型。能够梳理系统关系、撰写策划文档、配置规则与参数，也能使用 Unity、UE5 验证设计方案。

✉ 1227257280@qq.com ☎ [13506259090](tel:13506259090) 📁 [作品集飞书链接（点击前往）](#)

教育经历

华威大学 (27QS 68)	硕士
游戏工程 Games Engineering	2025/09 - 2027/01
主修课程：创新性模拟设计与开发（根据商业案例针对特定用户小组合作设计游戏原型 & 个人游戏设计与文档撰写）；游戏引擎开发（小组合作设计并使用 UE 开发游戏）；计算机图形学（设计并使用 C++ 开发游戏）…	
西交利物浦大学	本科
数字媒体技术	2021/09 - 2025/09
主修课程：游戏开发原理（设计并使用 Unity 开发 2D 与 3D 游戏）；产品原型设计（使用Axure、Miro、墨刀等工具设计原型交互界面）…	

拆解与设计

《明日方舟》系统拆解案	2025/04, 2026/02 - 2026/03
独立完成约 24,000 字的《明日方舟》系统拆解，分析战斗、养成、基建、常驻模式和商业化系统。梳理单局战斗、资源获取、角色成长与长期目标之间的关系，绘制系统框架、核心循环和商业化关系图，并针对功能体验记录问题、修改建议与玩法拓展方向。	
《明日方舟》角色设计思路与个人设计	2026/03
独立完成约 9,400 字的角色设计分析，从角色印象、战斗职责和上场理由三个方面梳理设计思路。分析职业分支、战斗属性与角色定位之间的关系，并据此提出新的职业方向和原创角色方案，补充技能触发条件、收益、限制与潜在问题。	

项目经历

UE5 重力变换 FPS	2026/05
六人小组项目，负责近战与远程敌人的战斗行为和状态规则。两类敌人共用发现、追踪、搜索、受伤、死亡和零重力反应，并通过攻击距离、伤害、冷却和视野参数形成不同战斗节奏。使用 UE5 蓝图完成敌人逻辑，并接入玩家伤害、子弹、动画和音效系统。	
UE5 处决原型	2026/05/30 - 2026/06/02
围绕拾取、瞄准、投掷、眩晕和近身处决设计交互流程，梳理玩家状态、敌人状态、触发条件和输入优先级。使用操作提示与准星颜色说明当前可执行的动作，并通过自动锁定、双人动画和处决镜头强化状态变化。最终在 UE5 中完成从拾取到处决的可玩流程。	
Rift Trigger Tripo Game Jam TOP 50	2026/02
在 Game Jam 周期内设计三通道射击原型，以自动射击、换道、技能充能和传送门反制组成核心循环。负责敌人、传送门、得分成长和 Boss 技能规则，并通过两个普通波次、奖励波次与 Boss 战逐步引入和组合机制。普通波次先让玩家熟悉换道和自动射击，奖励波次改变短期目标，Boss 战再组合传送门反制与范围攻击。试玩后根据战场信息密度调整敌人数量、攻击区域和技能收益。最终作品入选 Tripo Game Jam TOP 50。	
Unity 2D 战斗设计原型	2026/07/02 - 2026/07/06
围绕攻击、闪避和反击设计基础近战循环，配置二段普攻、闪避无敌帧、反击窗口，以及敌人的追击距离、攻击范围和攻击节奏。使用命中停顿、镜头震动、慢动作、击退、特效和音效调整打击反馈，并通过调试面板分别关闭命中停顿、震动、慢动作和击退，比较各项反馈对攻击力度与操作节奏的影响。	
Unity 2D 横版射击 Demo	2026/05 - 2026/06
围绕移动、射击、近战和波次清怪设计关卡循环，玩家清空当前波次后解锁出口并继续下一关。独立制作三个关卡，通过高低差、尖刺、弹簧、梯子和按钮机关改变战斗位置与推进方式，并配置敌人波次、资源 UI、出口条件和屏外敌人提示。同时整理关卡、敌人和 UI 配置文档，便于后续调整。	

项目经历

Unity 2D 类坦克大战游戏设计与开发	2025/03 - 2025/04
我设计了 UI 交互、界面跳转、玩法设计、数值填写、2 种不同敌人 & 障碍物 & 加成道具、玩家 AOE 技能 & 冲刺 & 射击等内容，并独立使用 Unity 完成了玩家操控、敌人索敌、关卡进度更新以及积分排行榜相关的功能，进行了一款 2D 俯视角类坦克大战游戏的设计与开发。	
C++ 3D FPS 游戏开发	2025/11 - 2025/12
我使用提供的渲染器和部分开源代码开发了一款 FPS & PVE 的 3D 游戏，先设计了游戏玩法与 2 种不同的任务目标、4 种敌人属性、4 种场景交互道具等内容，并完善了包括关卡加载/存档，任务进度显示，UI 交互，动画状态机等功能。	
C++ 2D 幸存者游戏开发	2025/10 - 2025/11
我使用部分开源代码设计与开发了一款 2D 俯视角类幸存者游戏，在设计了 4 种不同的场景地形、2 种不同掉落物、4 种不同类型的敌人和对应攻击方式等内容后，进行了包括关卡切换/存档，道具掉落，无限地图等功能的开发。	
Axure 游戏原型界面交互设计、策划文档撰写与 UE 蓝图开发	2026/03 - 2026/05
和其他同学一起设计一款 2.5D 体素风格肉鸽动车搜打撤游戏的原型，并进行使用 UE 5.6 开发。个人负责使用飞书进行策划文档撰写与迭代、使用 Axure RP 11 进行游戏界面原型交互设计、连接蓝图、填写数据等内容。	
英文游戏文档撰写 & 宣传图设计	2026/02
根据要求和参考文献撰写了一份 2800 词的英文的游戏设计文档，游戏类型为 TPS & PVE 肉鸽搜打撤，文档内容包括设计概览（包括核心闭环图、界面原型和根据要求使用 AI 生成的概念宣传图）、具体规则和游玩说明以及用户画像等部分。	
小组合作游戏原型设计和英文演示	2026/02
根据一份商业草案，与其他 4 名同学合作，制作了一份 PVE 肉鸽合作推车游戏的原型设计并进行了 15 分钟的英文演示。我负责的部分包括玩法概念设计、用户画像 & 竞品分析以及商业化内容等部分。	

游戏经历

二次元手游

《明日方舟》持续游玩 7 年以上，活动/新玩法/卡池全勤且已经全图鉴；《明日方舟：终末地》持续游玩中，目前已完成所有主线/支线任务 & 基建建设和角色全收集；《重返未来：1999》累计体验 5 个月左右，完成所有主线内容；《边狱巴士》100h+ 持续游玩中 …

RPG类

《艾尔登法环》170h，全成就，除了本体与 DLC 外，还尝试了随机 mod、联机 mod 等扩展玩法并尝试了多种不同 build 进行通关；《赛博朋克 2077》约 70h，通关本体与 DLC，尝试了多种结局；《黑神话：悟空》57h，二周目通关并达成全成就；《只狼》54h，二周目通关；《怪物猎人世界》35h；《无限机兵》22h，通关；《控制》20h，通关 …

FPS类

《战地 1 & 5 & 2042 & 6》600h+，主要游玩要塞、地铁、删隐等步战图，KD 保持在 3 左右；《APEX》544h，全成就，拥有两个角色的传家宝；《守望先锋》20h 左右 …

Roguelike

《以撒的结合：重生》95h，结局全解锁并通关；《杀戮尖塔 1 & 2》50h，全角色通关并尝试多种 mod；…

多人合作 & 派对类

《求生之路 2》286h，官方地图专家难度全通并不断游玩 mod 地图；《绝地潜兵 2》57h；《R.E.P.O》41h；《揍击派对》35h；《为了吾王 1 & 2》22h；《泡姆泡姆》17h，主线贴纸全收集并通关；…

策略类

《文明 6》38h；《Kingdom Rush》系列 20h 通关；…

剧情互动 & 叙事类

《行尸走肉系列》30h 左右 通关；《魔法少女的魔女审判》19h 通关；《底特律：化身为人》12h 通关；《海沙风云》7h 通关 …

模拟类

《幸福工厂》20h；《脑叶公司》19h；《胡闹厨房 2》12h；《中国式家长》9h；《火山的女儿》8h；《这是我的战争》7h；…

恐怖游戏

《生化危机 2 重制版》17h 通关；《米塔》5h 通关；…

擅长技能

🔗 工具与协作

飞书、Axure、XMind、Miro、Office

🔗 引擎与编程

Unity、UE5 Blueprint，能够使用 C#、C++ 完成原型开发和基础调试

🔗 AI 辅助开发

使用 Codex、Claude、Gemini 等辅助编程、资料整理和原型验证，了解 Unity MCP 工作流

实习经历

江苏亿友慧云软件股份有限公司

2024/06 - 2024/08

大数据部实习生

使用 Excel 分类整理相关数据及信息（共5000条以上），并使用相关函数将某数据报告分条目整理并导入至 Word 文档。学习使用 Axure RP 9 制作 3 张网页原型，并实现 UI 交互、网页跳转等相关功能。在实习过程中，因完成效率高获得“优秀实习生”奖。

吴江融媒体中心

2023/07 - 2023/08

新媒体运营部实习生

学习使用 PS，PR 等图形和视频剪辑工具整理新闻图片、设计 banner、剪辑视频或音频素材等来配合前端展示。使用 Word 撰写新闻消息。配合团队外出采风、打光、记录采访内容等。

语言

英语

雅思7.0， 其中听力 7.5，阅读 8.5。能够阅读英文技术文档，并使用英语进行日常沟通和项目演示。

个人爱好

🔗 尝试各种类型的游戏，拓宽眼界，收获不同的体验。

🔗 在社交媒体上了解行业前沿信息，不断学习游戏设计、AI 使用与开发相关知识。

🔗 追更当季新番、漫画、电影等，购买周边。

🔗 听游戏/动漫相关的 ACG 音乐并与朋友分享。