



王誉衡

求职意向：关卡策划 / 叙事策划

电话：15348219717 | 邮箱：3358260046@qq.com

个人简介

QS 前 100 南安普顿大学温彻斯特艺术学院游戏设计与艺术专业本科在读，求职方向以关卡策划为主。聚焦第一人称关卡流程、玩家动线、资源节奏与交互反馈，熟悉 UE5 蓝图、AI 感知与行为树，具备可通关玩法原型、解谜战斗、互动叙事、场景搭建及团队协作经验。

教育背景

南安普顿大学 (University of Southampton) 温彻斯特艺术学院 | 游戏设计与艺术本科

2024.09-至今 | 相关课程：游戏文化研究、游戏设计、关卡与场景设计、互动叙事、声音与视觉设计

项目经历

第三人称过肩视角解谜生存关卡设计

UE5 / 个人项目 | 2026.08.03-09.05

关卡设计 / 系统实现 / AI 与数值

- 围绕“探索线索—获取关键道具—触发战斗—破解门禁—逃离”设计关卡流程；基于现成美术资产重构场景布局，结合玩家动线安排线索、补给与遭遇位置，让探索、战斗与解谜共同推动区域开放。
- 以关键道具获取作为遭遇战触发节点，将谨慎探索转入高压战斗；通过“中期开放武器、全程限制弹药”控制玩家战斗能力与资源压力，避免无成本清场，并结合路线与补给配置组织关卡紧张节奏。
- 将声音作为影响行动选择的风险变量，移动、搜索、触发陷阱及开锁均可能暴露位置，通过音量 UI 与丧尸视觉 / 听觉感知反馈风险，促使玩家权衡行动效率与安全；使用 UE5 蓝图与 AI 行为树完成机制落地，并通过多轮通关测试调整线索可读性、路线及遭遇节奏。

《骰碰骰》物理弹射回合策略游戏

UE5 / 个人项目 | 2026.09.24-10.07

核心玩法 / 策略取舍 / 桌面关卡

- 核心问题：骰子落后“是几就是几”，玩家面对随机无事可做。判断随机本身不是问题，因此不削弱随机，而是为它搭结构——出手靠技巧控制、翻滚交给物理、结果可付代价干预、最后由回合规则筛选，让惊喜来自物理，胜负来自选择。
- 让每一手都和别人有关：骰子跨回合留桌，每一投都会改写他人的局面；投骰、出牌、倒酒共用一手，卡牌与倒酒限次，计分点数每回合轮换让旧站位贬值，逼玩家在保位与进攻间取舍，并以“能否说出这一手为什么这样选”检验。
- 规则长在场景里：中央争夺区、短挡板、破毯与绕行通道分别服务抢区、越障、停骰与侧攻四种路线；试玩中冰面、矮墙与酒馆主题割裂，改为功能不变的酒渍与破毯；三位常客的性格即控区、激进、保守三种可读的打法。

宗教巨构关卡空间设计

Blender / 个人项目 | 2026.07.01-08.01

关卡布局 / 空间叙事 / 视觉引导

- 根据叙事需求设计两处场景的空间结构与玩家动线，围绕行进方向、地标可见性与空间尺度组织建筑、地形及关键节点，将叙事氛围落实到玩家的探索路径与空间体验中。
- 在开阔场景中，以巨型建筑作为目标地标，结合地形起伏、残拱与建筑错落组织沿途视线及空间层次，建立探索方向感；通过人物尺度与巨构体量的对比，强化探索过程中的渺小感与压迫感。
- 在围合场景中，利用高墙与竖向构件组织空间边界，将视线集中至中央叙事节点，通过垂直尺度、冷暖光线及明暗层次塑造仪式感与紧张情绪；独立完成模块化资产制作、场景搭建与灯光渲染。

《别关这个窗口》纵深解谜网页游戏

HTML5 Canvas / 个人项目 | 2026.10

核心机制 / 关卡教学 / 可读性设计

- 灵感来自电脑操作系统的窗口，创新点在于“模拟电脑窗口”本身就是玩法：每个窗口是一间房，玩家像整理桌面一样拖动标题栏、点 □ / - 放大缩小，为角色接出道路；这套操作人人都会，玩家不用学就知道窗口能“搬”。
- 在此基础上“让背景变成关卡”：把巨构背景拆成前、中、远三层，只保留“同层的门才能对接”一条规则。随之而来的核心问题是 2D 屏幕难读 3D 纵深，于是“一关只教一件事”，先让玩家看见再亲手做，开场镜头与按钮虚线预告结果，提示只在卡住约 20 秒后出现。
- 以“这是窗口本来就有的操作吗”为取舍标准守住核心创新，撤回滚轮换层、自动对位与俯视图；颜色只表达功能——黑白灰中唯一的品红代表玩家与接通的路，并用灰度截图检验可读性；解谜时环境保持安静，镜头冲击按事件轻重分级。

工作经历

中国人民解放军海军某训练团政治工作处 | 宣传员 2021.03-2022.09

负责公众号宣传内容策划与文案输出，参与跨部门沟通与任务协同，具备较强执行力与推进能力。

专业技能

关卡设计：空间架构设计与关卡搭建 | 玩家动线 | 解谜流程 | 叙事分支 | 资源管控 | 压力曲线

技术实现：UE5 蓝图 | 战斗系统 | AI 感知与行为树 | 角色动画与动画状态机 | 物品及机关交互 | UI 反馈

场景制作：Blender 建模与地编 | UV 与材质 | 灯光与体积雾 | Cycles 渲染 | 氛围塑造

软件工具：UE5 | Unity | Blender | GitHub | Maya | 3ds Max | Photoshop