



胡子琢

美国南卫理公会大学
关卡设计师



联系方式

+86 19857994348

isaachu9119@gmail.com

浙江, 金华

zizhuohu.com

技能

关卡设计

- FPS / 多人竞技地图设计
- 关卡草图与设计文档制作
- 白盒搭建、快速迭代与复盘分析
- 玩家流程、空间可读性与视觉引导
- 战斗遭遇、资源分布与节奏设计
- 三线结构、路线选择与垂直空间设计
- 环境叙事与空间氛围营造

引擎与工具

- Unreal Engine 5、Unity
- Hammer++ / Source Engine
- Call of Duty、Quake III / GtkRadiant
- Perforce / Jira
- Miro、Illustrator、Canva、Figma
- 3ds Max、Photoshop
- Premiere Pro、Microsoft Clipchamp
- PowerPoint、Excel

协作能力

- 跨部门沟通与需求对齐
- 根据玩家反馈与测试数据迭代
- 中英文工作沟通
- 基于海量跨品类游戏体验, 协助团队进行设计对标与方案讨论

工作经历

中软国际/腾讯北极光工作室

2024.8 - 2025.6

灰境行者 - 初级战斗策划 (合同工)

- 配置武器数据、枪械改装系统、配件数据库、弹药行为、投掷物, 并测试换弹动画。
- 在 Unreal Engine 5 中导入并配置弹匣、配件等武器相关资产。
- 参与版本测试、战斗反馈、缺陷记录以及 PvP/PvE 射击玩法讨论。

团队项目

仓鼠滚动球

(UE5, 类马里奥赛车本地多人竞速游戏)

2026.2 - 2026.5

- 在 42 人跨职能团队中担任关卡设计师, 负责内部齿轮赛道的设计与落地, 并与关卡美术、程序及系统设计成员协作完成玩法和视觉整合。
- 使用蓝图制作早期可拾取道具原型, 通过 P4V 与 Jira 管理版本和反馈, 并结合多轮试玩数据迭代路线、障碍物、道具配置及赛道可读性。

Steam 游戏链接: <https://store.steampowered.com/app/4319370/Hamsterballin/>

个人项目

半条命2自制关卡: 莱温霍姆之屋

(单人射击解谜 + 微恐) 2025.10 - 2025.12

- 围绕重力枪构建物理战斗与解谜体验, 将环境道具、爆炸物和机关陷阱整合进遭遇, 为玩家提供常规射击之外的多种解决方式。
- 通过空间复用、视线控制、敌人揭示和灯光引导塑造微恐节奏, 并根据试玩反馈调整资源、路线与遭遇强度。

雷神之锤3多人地图: 断桥

(多人竞技场对战 5v5 夺旗地图)

2026.4 - 2026.5

- 围绕夺旗模式设计三线式地图结构, 结合主路线、侧翼路线与高低差捷径, 支持正面交战、绕后偷旗和回防等多种团队决策。
- 经过多轮 Speed Map 快速迭代, 从白盒阶段验证路线长度、视线关系、跳跃平台与垂直空间, 再逐步完善为可游玩的最终地图。

星空自制关卡: 残存之物

(单人任务驱动 + 开放世界)

2026.2 - 2026.5

- 围绕克隆移植阴谋构建探索、战斗与环境叙事流程, 通过主环路、侧路和高低差塑造沉浸式世界。
- 编写分支对话, 并在 Creation Kit 中实现任务逻辑与条件触发, 支持说服失败转为敌对及不同选择导向多种结局。

更多个人/团队项目信息请参考个人站: zizhuohu.com

教育背景

互动技术硕士 | 数字游戏开发: 关卡设计方向

2025.8 - 2027.6

南卫理公会大学 | GuildHall 研究生院

数字媒体技术专业学士

2020.8 - 2024.6

福建师范大学 | 海外教育学院