



王宝泽

个人网站: www.bwgamers.com

联系电话: 139 3316 3212

联系邮箱: 2635040197@qq.com

出生日期: 2000年6月30日

求职意向:
关卡策划

教育经历

交互技术硕士学位
-关卡设计

南卫理公会大学, 美国
08/2023 - 06/2025

艺术学学士双学位
-艺术与科技 (数字娱乐方向)
-数字媒体艺术

中国传媒大学, 北京
09/2018 - 06/2022

专业技能

- 关卡设计
- 白盒原型
- 关卡美术
- 玩法设计
- 系统设计
- 任务设计
- 可视化脚本
- 设计文档
- 3D建模
- 关卡布局平面图
- 项目管理
- 敏捷开发
- 跨学科沟通
- 英文游戏领域交流

工具掌握

- UE 5 (蓝图)
- Unity
- Perforce (项目管理工具)
- Tinkercad
- 3DS Max
- Procreate
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere
- Adobe Illustrator
- Power Point
- Excel
- Creation Kit (Papyrus)
- Hammer Editor

语言能力

- 英文
- 日常对话
- 游戏领域商务交流

工作经历

游戏策划实习生 | 字节跳动 | 北京 | 08/2020 - 02/2021

参与项目: *王蓝莓的幸福生活*, *蘑菇保卫战*, *不休传说*

- 参与撰写超休闲游戏立项方案。
- 与程序员和美术人员合作推进游戏制作流程。
- 负责 *王蓝莓的幸福生活* 的内容策划, 包含制作对话内容, 叙事分支以及制定关卡流程。
- 负责 *蘑菇保卫战* 的关卡设计以及局外养成流程设计, 同时负责该项目上线后的社群运营工作, 并根据社群用户反馈整理优化清单。
- 负责 *不休传说* 游戏体验优化以及质量保障工作。

个人项目

第8区 | 工具: Fallout 4 Creation Kit

《辐射4》的自定义Mod关卡, 包含室内外两大可游玩区域, 完整的任务流程和多个结局

- 独立完成从关卡设计文档到可交付关卡的全部关卡制作流程。
- 打磨关卡结构, 使关卡具有良好的空间垂直设计和巧妙的空间重复利用。
- 利用编辑器的AI工具和Papyrus脚本自定义NPC的行为以及遭遇战节奏, 使得战斗, 解谜和探索在整个流程中具有恰当的占比且穿插出现。
- 利用编辑器任务制作工具创建了6个独特NPC以及超过700行人物对话。
- 涉及两大阵营且颇具深度的剧情以及让玩家陷入道德困境的两难抉择。
- 打磨关卡美术, 优化环境叙事, 添加地标建筑来创造记忆点。
- 打磨关卡灯光和贴花来优化信息传达, 引导玩家导航。

锯片工厂 | 工具: Hammer Editor (Source Engine)

《半条命2》的自定义Mod关卡, 拥有良好的解谜与战斗的节奏

- 独立完成从关卡设计文档到可交付关卡的全部关卡制作流程。
- 打磨关卡布局, 实现小空间内的密集玩法内容填充, 并利用构图技巧控制玩家视线。
- 聚焦单个玩法并挖掘其深度, 使其以恰当的比例和难度曲线穿插出现在整个游戏流程中。
- 调整敌人配比, 遭遇战波次以及关卡布局让每场战斗体验富有多样性。
- 利用地标建筑创造记忆点, 并让玩家可以在关卡的不同位置用不同的角度观察到它。
- 打磨关卡灯光和贴花来优化信息传达, 引导玩家导航。

团队项目

Festival | Unreal Engine 5 | 关卡策划/关卡美术

由50人团队制作的3D卡车竞速游戏, 已在Steam发售

- 负责第一关的关卡设计, 包含赛道结构设计, 拾取道具分布设计, 可交互赛道机关设计。
- 负责第一关和第二关的关卡美术。
- 在UE5中创建具有动态材质的植被, 并使其可根据地形材质自动调整着色。
- 利用3D工具为模块化道路工具 (MRT) 创建赛道和栏杆的模块化组件。

CATCH | Unity 2021 | 玩法策划/关卡策划/关卡美术/项目管理

由2人完成的以“视角”为主题的3D第一人称解谜游戏

- 独立完成该游戏的玩法设计, 关卡设计和关卡美术工作。
- 负责该游戏的项目管理工作, 每周主持Scrum会议。
- 打磨关卡结构使其具有良好的垂直度设计。
- 独特的游戏机制: 利用相机捕捉并投影物体, 静态和动态的捕捉物有不同的作用。