

张桥雨

关卡策划 | Unity 玩法原型开发

Level Designer / Gameplay Prototyper

以系统设计和 Unity 原型能力为基础，通过空间、机制与单位规则构建可测试、可迭代的关卡体验。

TEL +86 15732660173
EMAIL qz2172@nyu.edu
WEB kuang314.com
LINKEDIN linkedin.com/in/kuangpi

相关项目 SELECTED PROJECTS

01

LOG 001

《衍》| 确定性网格战棋教学切片

2026.08

Unity 6 个人专项 | 关卡教学 · 规则设计 · C# 原型

- 两步教学垂直切片：关卡 0
让白板自动演化并通过三次命中摧毁水晶；关卡 1
只允许一次右转，首次让玩家改变因果链。
- 玩家替换棋子当前意图而非指定结果；V0.1 → V0.2
缩短解开后的机械前进。EditMode 测试 24/24
通过，关卡切换与状态重置已验证。

02

LOG 002

Amoeba | 三形态横版探索原型

2024 FALL

Unity 团队项目 | 关卡设计 · 系统实现 · 玩家控制器

- 圆形可弹跳、方形免疫尖刺、线形可空中漂移；玩家通过即时切换形态穿越地形与机关。
- 参与形态切换逻辑、玩家控制器、关卡与环境谜题的设计实现，并按“教学 → 单项练习 → 组合应用”组织能力递进。

03

LOG 003

Level Design Studio Final | 缩小探索 blockout

2024.03 - 2024.05

UE5 个人课程作业 | 玩法、关卡与交互独立完成

- 第一人称教室复刻：玩家可缩小体型，从日常尺度进入微观尺度，发现隐藏在熟悉空间中的路径与互动。
- 用无法按普通尺寸通过的教学房出口强制实践缩小，再以桌下、窄口与高差拓展机制；独立完成玩法、blockout、交互与空间搭建。

04

LOG 004

《芸台》| 当代中国背景叙事推理游戏

2025.09 - 2026

团队项目 | 音效设计与音乐主导 · 参与游戏设计

- 当代中国背景叙事推理游戏；公开 Steam Demo 可玩。
- 主导音效与音乐，并参与制作期设计讨论。

教育 EDUCATION

纽约大学 Tisch 艺术学院 | 游戏设计
BFA | NYU Tisch Game Center

2022.08 - 2027.05 (预计)

游戏经历 GAMING EXPERIENCE

- RTS | 《星际争霸 II》1v1
美服宗师（神族）。
- TCG | Riftbound: SCG CON Atlanta \$5K
八强；北京全国公开赛 110 / 2048（晋级 Day 2）；《万智牌》多次 RC Day 2。
- FPS | 《守望先锋》1,000+ 小时、最高大师；
《Counter-Strike》跨账号接近 1,000 小时。
- MOBA /
长线运营 | 《英雄联盟》《王者荣耀》各约 1,000 小时；《明日方舟》开服入坑。

技能 SKILLS

引擎与开发

Unity / C# · Unreal Engine 5 / Blueprint ·
Git · Python

设计与工具

关卡设计 · 系统设计 · 灰盒搭建 · 玩法原型 ·
Playtest 与迭代 · Figma · FMOD

AI 协作开发

Codex / Claude Code · 需求拆解 · 实现 · 调试
· QA | Hunter / Riftbound

语言

中文（母语）· 英文（熟练）· 日语（初级）