

王紫霄

Wang Zixiao

基本资料

2002.04.16

(86) 15033789009

zixiao.wang0416@outlook.com

语言

英文(雅思7.0)，
可作为工作语言

技能

游戏/技术/3D：Unreal Engine、Rhino、Blender

AI/产品/协作：Codex、Claude Code、Figma、GitHub

视觉/2D：Photoshop、Illustrator、InDesign、Premiere Pro、After Effects、Substance 3D Designer

教育

伦敦大学学院 (UCL)｜ MArch Cinematic and Videogame Architecture　2025 - 2026

Focus: Game Design, Unreal Engine, Interactive Narrative, Virtual Environments

西交利物浦大学 & 利物浦大学｜BA Architecture　2020 - 2024

经历

The Perfect City｜第三人称叙事冒险游戏｜3人项目　2026

核心玩法设计与实现：参与设计并使用 UE5 Blueprint / C++实现核心玩法机制，通过扩散式探测、Overlap Detection 与视觉反馈，使玩家感知正常状态下不可见的环境信息；围绕同一核心机制拓展隐藏物体探测、路径重构及声音驱动 Echo 三类交互场景。

游戏系统开发：承担约 95% UE 机制实现，搭建游戏菜单系统、NPC对话系统（Struct + Enum + DataTable）、物品捡拾与检视，并通过 GameInstance 实现跨关卡物品保留；支持物品拾取、背包浏览、旋转/缩放检视及信息查看；同时搭建关卡流程控制与 UI 系统。

AI 辅助开发：熟练使用 AI 辅助开发，将玩法需求拆解为包含功能目标、现有 Blueprint 逻辑、技术约束与预期结果的高效 Prompt，引导 AI 输出可执行的 Blueprint / C++ 实现方案；基于自身 UE 逻辑理解对生成方案进行判断、Debug 与迭代，并通过实际运行及打包测试完成验证。

项目推进与交付：将目标拆解为具体功能与执行任务，明确成员分工及任务衔接　并负责 UE 主工程的版本整合、功能验收与测试推进；成品为 4 个关卡、15–20 分钟完整可玩版本。

经历

Align | VR游戏 | 6人项目 2025

核心玩法实现：参与以“视错觉对齐建筑碎片”为核心的空间解谜机制设计，承担约 60% 核心机制开发；将抽象的视觉对齐概念转化为简单的UE实现逻辑。

VR 交互开发：负责 UE VR 基础交互框架搭建，实现基于手柄方向输入的 Locomotion，进行 VR 的功能测试与交互调试。

Featherland | 2.5D 类银河恶魔城游戏 | 5人项目 2025

敌人行为开发：使用UE实现敌人追击机制，通过玩家相对位置与敌人朝向判断是否进入前方视野范围，并根据检测结果切换待机/追击状态，完成基础敌人感知与行为逻辑。

玩法与关卡协作：参与约 30% 游戏机制开发及关卡白盒搭建，并完成启动界面、技能 UI、关卡切换、Sequence 与音效等功能的实现与整合。

保定市城乡建筑设计研究院 2025

暑期实习生；模型渲染；3D建模

大理沙溪工作坊 | 4人项目 2023

负责叙事设计；30% 内容制作；视频制作；作品于北京 Visual China 展览展出

西交利物浦大学暑期本科生科研项目（SURF） | 2导师2成员 2022

项目: Same Socialist Housing Scheme, Different Perception Origins and Identities in the Development of the Suzhou Industrial Park

个人评价

1. 具备建筑设计与游戏设计的跨学科背景，习惯从用户与需求出发分析问题，并将复杂目标拆解为具体功能与任务。

2. 兼具设计思维与技术理解，对空间体验、交互体验及视觉表达具有较强敏感度，能够在创意需求与技术实现之间建立有效连接。

3. 具备多个游戏项目从设计、开发到测试迭代与交付的实践经验，能快速理解新工具并应用于实际项目。对 AI 有强烈兴趣与学习动力，乐于持续探索新技术、新工具与工作方式。

4. 具备英文工作沟通及跨文化协作能力，可接受国内及海外出差。