

肖宇华

性别：男

电话：+86 13840331441

邮箱：438491335@qq.com / xiaoyuhua0519@gmail.com

居住地：中国辽宁省沈阳市 / 加拿大安大略省密西沙加市

个人网站：www.GabrielXiao.com

微信ID：XYH_970519

个人简介

游戏设计专业本科应届毕业生，专注关卡设计与玩法系统设计。具备从灰盒关卡到可游玩关卡的完整落地能力，熟悉 Ability Gating、玩家路径引导与关卡节奏控制。具备跨职能团队协作经验，能够通过 Playtest 持续迭代优化玩家体验与机制可读性。拥有空间设计背景，擅长在约束条件下进行结构规划，并将设计转化为可实现的游戏内容。

教育背景

2022-09 ~ 2026-04 谢尔丹学院| 加拿大安大略省奥克维尔分校 游戏设计荣誉学士

2015-09 ~ 2019-05 尼亚加拉学院| 加拿大安大略省韦兰分校 机械工程技术

项目经历

Aroma 《寻味奇旅》| 等距视角解谜探险 - Unity 项目负责人、系统设计、关卡设计师

使用Unity开发的毕业设计作品，由6人团队历时7个月完成；作品在 **Level Up Showcase 2026** 获得 **Innovating Technology** 第一名与 **Best Overall Game** 第三名。

- 设计核心玩法循环，将“烹饪”转化为能力系统，使玩家通过组合食材获得探索与战斗能力，强化探索驱动的游戏体验。
- 设计基于 Ability Gating 的关卡结构，通过谜题逐步引导玩家理解并掌握机制。
- 构建回环式箱庭关卡结构，通过视觉引导与路径设计强化空间可读性与探索节奏。
- 与主关卡策划协作，将 blockout 灰盒关卡转化为可游玩的 whitebox 关卡，负责关卡中机制功能的搭建与调整，包括触发逻辑配置、交互反馈实现与体验优化。
- 作为团队负责人，统筹设计、程序、美术与音频协作，规划阶段性里程碑并推进项目进度，确保内容按期交付。
- 通过组织与参与 Playtest 持续迭代关卡体验，提升核心机制的可理解性与上手流畅度，定位并修复关卡体验与逻辑问题。

Ranger 's Quest | 第三人称机制驱动解谜关卡 - Unity 关卡设计师、玩法设计师

使用 Unity 从零设计以“复制”为核心机制的第三人称解谜关卡，围绕能力教学与机制复用构建完整关卡流程

- 基于 Ability Gating 设计关卡挑战顺序，引导玩家逐步理解复制能力的规则与应用场景
- 通过环境结构与交互元素设计，强化玩家对空间信息的观察与利用
- 构建多路径关卡结构，支持潜行暗杀或正面战斗两种通关方式，增强策略选择空间
- 通过敌人巡逻路径与空间布局控制关卡节奏，提升紧张感与挑战层次

The Nightfall Ruins | 第三人称射击 - UE5 关卡设计师

使用 Unreal Engine 5 制作，参考《生化危机4 重制版》设计的个人战斗驱动型关卡练习

- 规划关卡流程与战斗遭遇分布，控制探索与战斗节奏转换，引导玩家在探索中进入遭遇战。
- 设计环境叙事元素强化探索氛围。

作品集网站

网站链接：<https://www.gabrielxiao.com/>



工作经验

- 2024-05 ~ 2024-08** Tencent Co. Ltd (腾讯深圳) | IEG Group - Sirius Publishing 游戏运营实习生
- 深度体验分析二次元手游产品, 撰写竞品分析报告, 提供内容方向建议。
 - 参与角色时装主题设计方向讨论, 部分方案被采纳并上线。
 - 参与全球5个不同游戏版本的质量控制与内容校验, 确保版本稳定上线。
- 2019-12 ~ 2022-07** Aspen Laminating 计算机辅助室内设计师
- 设计并构建住宅空间3D布局方案, 综合考虑功能分区、动线规划与视觉效果
 - 根据使用需求调整空间结构, 提高空间利用效率与体验合理性
 - 与生产及客户沟通设计需求, 确保方案具备可实现性并按时交付
 - 根据反馈持续迭代设计方案, 在约束条件下优化设计质量
- 2018-01 ~ 2018-08** WAMIC Research Center 计算机辅助设计实习生
- 独立完成3D概念模型制作, 用于展示设计方案与结构构想
 - 与生产团队协作验证设计可行性, 确保方案能够顺利进入后续实现阶段
 - 在较短时间周期内完成多轮修改, 提高设计效率与落地准确性
- 2017-05 ~ 2017-12** Tradewood Industry 计算机辅助设计实习生
- 设计并优化适用于批量生产的3D模型结构, 提高生产稳定性
 - 根据生产反馈持续调整模型细节, 平衡设计表现与制造效率
 - 在既定约束条件下优化结构设计, 提升产品一致性与质量。



个人技能

- 引擎与工具:** Unity、Unreal Engine 4 / 5、FMOD、Maya、Substance 3D、Photoshop、Git、Miro等
- 设计能力:** 关卡设计、玩法系统设计、Ability Gating、谜题设计、玩家路径引导、关卡节奏设计、游戏循环设计、Playtest 迭代、交互逻辑设计
- 团队合作:** Kanban、Jira、Miro、GitHub、跨部门沟通等
- 语言能力:** 普通话(母语), English (专业 - 雅思7.5).



游戏经历

重点关注动作冒险与系统驱动型游戏的关卡结构与战斗节奏设计

动作冒险 / Soulslike (关卡节奏与战斗设计)

- 艾尔登法环、仁王1&2、只狼、血源诅咒、卧龙: 苍天陨落、匹诺曹的谎言、机甲佣兵6、黑神话悟空等游戏均有 80-150+小时 深度体验。

叙事驱动 (关卡体验设计) :

- 生化危机 RE2 / RE3 / RE4、死亡空间、最后生还者1&2、战神系列、赛博朋克2077等均有 80-150+小时 游玩体验。

系统驱动 (成长与Build体验)

- 明日方舟: 开服玩家, 全难度剧情, 活动通关。99%角色和服装收集。
- 胜利女神NIKKE: 玩家排名最高全日服第六, PVP竞技场积分最高第二。
- 炉石传说 (酒馆模式)、崩坏: 星穹铁道、少女前线2、奕仙牌、雷索那斯等均有 2-6个月以上持续体验。

多人竞技 (战斗策略理解)

- 英雄联盟(PC/NA): S3赛季持续游玩至今。单排稳定白金段位。大乱斗万场休闲玩家。皮肤收集1750+。
- 英雄联盟手游(NA): 随机位置排位赛单排最高大师21星。

FPS / TPS (战斗体验)

- 穿越火线(NA): 3年以上持续体验。50+ VIP武器角色等, 元帅军衔。
- 三角洲行动、使命召唤系列、PUBG、CSGO2 等均有 150-500+小时游玩经验。

其他体验

- 黎明杀机、博德之门3、尼尔:机械纪元、地铁系列、僵尸世界大战、怪物猎人世界、死亡搁浅、等均有 60-200+小时 游玩体验。