

男

23 27岁

汉

5年经验

15679110560

hacker3217@foxmail.com

技能特长

Photoshop

UE4

Unity

兴趣爱好

电影

音乐

文学

写作

阅读

游戏艺术

刘航

任务策划/叙事设计师 作品集网站：<https://blog.hammersteinliu.ink/>

求职意向

关卡策划/任务策划

上海

薪资面议

到岗时间另议

工作经验

2023.12-至今

米哈游

任务策划

2025.8-至今 《星布谷地》

负责《星布谷地》项目的NPC故事线设计

2023.12-2025.8 《绝区零》

负责《绝区零》项目的任务设计工作

个人线设计：

- 1.6 扳机 代理人秘闻 设计和配置工作
- 1.4 浅羽悠真代理人秘闻 设计和配置工作
- 1.2 柏妮思 代理人秘闻 设计和配置工作
- 1.0 莱卡恩 代理人秘闻 设计和配置工作

个人线优化：

- 1.0 格莉丝 11号 丽娜 珂蕾妲个人线 任务流程和镜头调整优化

GalGame演出：

- 1.0-1.3 Gal演出设计和配置工作
- 1.6-2.0 Argue演出系统设计

其他

- 1.0-1.4 活动任务设计和配置工作

2023.6-2023.12

腾讯

J1 Pracing-任务策划

负责J1 PRacing (NFSM) 项目的任务设计工作

- 优化任务编辑器 (从配表转为蓝图配置)
- 区域支线任务·特技车手表演设计和配置

2022.6-2023.6

网易雷火

高级任务策划专员

负责《无限大》任务编辑器工具组设计 (Unity)

- 基于旧任务编辑器工具的开发经验进行重新设计，实现任务开发无表化
- 设计基于服务端管理的任务逻辑编辑器 (TaskSpoon Editor 基于Node Graph)
- 设计基于服务端管理的任务表编辑器 (TaskConfig Editor)，并实现任务ID绑定个人，实时更新
- 设计基于表内容读写的对话编辑器 (DialogEditor)
- 设计基于Dialog系统和TaskSpoon系统的对话镜头模板工具

·接入，设计大量任务内需要的功能工具（如NPC寻路，任务WorkAction工具等）

主线任务设计配置

·主线任务第一章第五场设计与配置

2021.11-2022.6

莉莉丝游戏

IP孵化组1组（Project Breach UE4）文案策划(兼项目组关卡)

预研阶段

负责项目竞品相关设计方案拆解

针对项目Xcom风格战棋策略游戏的需求进行竞品拆解

协助美术制定工程内PlayerController摄像机相关参数

拆解demo关人物跑速，状态机相关需求

Demo关阶段

负责Demo关关卡流程，场景主题，关卡内容制作

与文案对接相关设定，并设计关卡叙事流程

与场景概念组制定项目内文案——关卡——场景管线，并进行制作

与TA确定相关性能需求，并提交玩家控制与摄像机场景碰撞显影相关需求

制作Demo关关卡Layout和灰模

2021.1-2021.11

莉莉丝游戏

Farlight 84 世界观策划（UE4）

负责Map 02地图叙事设计：

与LD合作完成Map 02地图Gameplay设计，包括地图据点的叙事结合Gameplay。

设计和把控整个项目地图开发叙事设计流程，包括对地图据点的叙事设计进行要求

协调LA组对Map02地形地貌，据点场景表现，地标和符号化元素落地上的要求。

协调世界观组对Map02地图叙事需求，保证世界观内容能够正常在地图内有展现空间。

根据TA方给到的性能优化要求，对Map 02的地图叙事设计标准和之后地图叙事设计标准进行制定，给出实际叙事落地方案和执行标准。

协调3D组，概念美术组，策划组，世界观组，TA组对Map 02要实现的诉求进行地图规划和设计，保证所有诉求都能够在严苛的性能限制下做出最好表现。

。

根据各组实际诉求，综合性能限制制定地图实际验收方案。

负责武器厂牌，局内建筑/物件/贴花相关资源设计：

设计局外军械库厂牌相关露出方案。

规划局内通用建筑世界观侧规则和方案。

承接策划需求，负责局内场景物件的世界观包装。

负责规划世界观侧局内场景贴花资源（海报，广告牌，涂鸦）内容，协调美术和TA针对性能要求进行处理。

2019.6-2021.1

盛趣（上海）信息技术有限公司

关卡策划/文案策划

中台部门培训（校招）（2019.6-2019.9,2019.12-2021.1）

独立使用《Gear Of War》编辑器（UE3）制作地图并交付LD Leader测试通过。

《代号远征》（Unity）项目（2019.10-2020.1月 中台支援性质）

主城任务路线和功能区块设计

氛围NPC布置

协助文案和地编规划主城叙事设计

《攻壳机动队 SAC_2045》IP项目（2020.1-2020.3）（UE4）

协助主策撰写了立项过会PPT，包括撰写游戏对应世界观背景，游戏时间线节点，项目剧情规划，首发角色规划，并最终使得盛大成功拿下该IP使用权。

与团队一同确定了游戏整体战斗节奏，战斗方式，掩体破坏机制，干员成长机制等

《血污·夜之仪式》手游（2020.3-2020.9）（UE4）

参与设计PCG（随机关卡生成）工具

包括程序根据路线图和坐标图生成随机关卡

设定每个房间对应的功能作用，结构Layout

房间的接口方式，接口标准

参与设计AI Director功能

包括拆解《求生之路2》AI导演功能

针对实际需要撰写AI Director功能需求

《星战》IP手游（2020.9-2021.1）（UE4）

关卡方面

参与主线流程关卡设计

战斗策划方面

调整了演示版本的枪械手感，枪械伤害曲线，视觉表现

调整了演示版本的怪物AI逻辑，怪物技能逻辑，视觉表现

设计了Alpha版本的枪械构成

设计了Alpha版本的枪械成长词条，并根据成长词条向程序提出对应功能需求

设计了Alpha版本的玩家可操作英雄

协助项目与IP方就武器方面进行沟通，提供相关枪械和军事方面的咨询和提供相关的包装方案

独立撰写了包括玩家护盾，敌兵护盾，枪械伤害曲线，可破坏掩体等功能的策划案，并与程序对接跟进功能，保证功能最终能够顺利进入版本

相关事迹

自媒体期间

- 负责包括《STN快报》屎蛋说栏目商单撰稿，《H萌》团队游戏相关视频文案撰稿。
- 负责《轻之文库·第一卷》专栏撰稿
- 负责《轻文轻小说》专栏游戏相关内容撰稿
- 负责B站百大UP主“凉风”于2018-2019年的视频文案撰稿和内容策划
- 负责知乎大V“叶佳桐”的微博问答运营和内容撰稿
- 参与“幕味儿”，“动画学术趴”自媒体账号的撰稿

盛大工作期间

独立自学UE4蓝图，能够实现用UE4蓝图实现功能原型
协助设计横版ARPG项目设计PCG关卡生成工具，实现通过Visio制作Layout后直接导入至UE4 Editor并直接生成房间图块
《攻壳机动队 SAC_2045》IP过会PPT制作，IP内容相关撰写。

莉莉丝游戏工作期间

完善项目World Building相关内容（包括一份通用建筑叙事表现规范和通用贴花需求清单和使用规范）
推动Map 02地图叙事设计，确定地图叙事设计制作流程，并对TA侧给到的性能限制独立设计了地图叙事设计方案。

推动游戏内家园系统的整体叙事表现规划，策划——世界观——美术三方沟通，满足策划的玩法需求和世界观的叙事需求，并独立设计家园叙事方案

网易雷火工作期间

《代号·无限大》项目 任务编辑器工具组开发和优化迭代

实现如下功能：

- 1.基于雷火熊猫工具，脱离Excel配置，使用引擎即可完成任务流程配置
- 2.实时在线ID段管理，按人和任务需求申领ID段，自动填写ID，管理员可释放和修改ID池
- 3.图形化任务流程编辑工具和对白编辑工具
- 4.对话镜头模板工具开发

《绝区零》期间

主导了「浅羽悠真」「扳机」的个人线设计，并使得这两条角色个人线成为整个1.X周期内用户评分最高的个人线。

教育背景

2016.9-2020.6

视觉传达设计

江西科技学院