

刘梓陌

ZIMO LIU

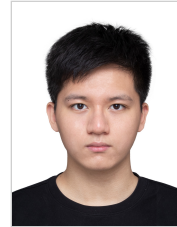
手机: (+86) 131-9445-4351

邮箱: zimo_liuluck@163.com

中文作品集

www.zimoliu.info/zh

网络环境可能需代理访问



教育背景

预计 2028.08 毕业 **Abertay University** Professional Masters in Games Development (MProf)
已录取并办理正式延期入学 | **The Princeton Review 2026 欧洲游戏设计院校 #1** | **研究生全球 #7**

2023.01–2026.05 **犹他大学 University of Utah** B.S. in Games | 辅修 Computer Science
GPA 3.923 / 4.0 | 专业前 5% | Dean's List | **The Princeton Review 2026 游戏设计本科全球 #8**
游戏系唯一本科助教 (UEFN 课程): 负责答疑, Debug 与课堂教学; 课程到课率由约 25% 提升至约 80%

其他教育: **Trinity College** (2020.09–2022.12, GPA 3.92 / 4.0, Honor Student) | **复旦大学国际交换项目** (2020.09–2020.12)

个人特点与专业能力

核心定位

玩法驱动的 3D 关卡策划 擅长从参考游戏和现实生活中收集灵感, 创新出新的玩法机制或者关卡设计; 能够独立完成完整关卡
熟悉“玩法原型 → 原型测试场 → 白盒 → Playtest → 迭代 → 环境落地”的开发流程, 具备 16 人团队真实生产与 Steam 交付经验

策划 / 玩法关卡

开发工具: UE5, UEFN, Unity, Project Graph
能以现实地点和生活体验为灵感, 从零设计玩法, 系统与关卡; 重视玩家反馈, 迭代过程与开发细节。

叙事 / 演出

演出 / 剪辑工具: Sequencer, Premiere Pro, Final Cut Pro
具备影片拍摄, 剪辑与过场动画制作经验; 能将叙事元素加入关卡, 用空间, 节奏与事件影响玩家情绪。

管理 / 跨部门协作

协作 / 办公: Agile / Scrum, GitHub, Perforce, HackNPlan, Excel, Word, PowerPoint
能与程序, 地编, 环境美术和叙事直接沟通需求, 理解各环节的制作约束与交付流程。

程序 / 原型验证

编程 / 脚本: Blueprint, Verse, C#, C++
会搭建玩法原型与关卡事件, 具备基础巡逻敌人 AI 行为树的制作与调试能力, 将可复用功能封装成组件; 会 AI 辅助编程 (Vibe Coding)。

美术 / 视觉指导

美术工具: Photoshop, Maya, ZBrush, Substance Painter / Designer
掌握从建模, 材质, 地编到引擎渲染的全流程基础, 并有手绘与审美积累; 理解用构图, 光影, 色彩, Landmark 等手段辅助关卡引导与叙事。

兴趣 / 灵感来源

爱好: 健身, 旅游, 胶片摄影, 射击, 驾驶, 数字绘画, 学习游戏行业分享 (GDC Vault)
因对游戏玩法和现实体验的差距感兴趣, 曾长期持有不同种类的真实枪械并参与实弹射击, 自学手动挡驾驶; 用胶片摄影在现实中发掘有意思的游戏制作灵感。

核心项目经历

- 《海岛突袭》 | 个人项目 | **Fortnite Creative / UEFN PVE 突袭** zimoliu.info/zh/uefnrain 2026
玩法 / 关卡 / 系统设计 | 1-2人第三人称 | **UEFN • Verse • Sequencer**
- 玩法设计: 从《战地1》分阶段攻坚体验出发, 结合堡垒之夜的原生系统与 AI 限制, 将 PvP 构想重构为约 30 分钟 PVE 突袭。建立“探索 → 战斗 → 摧毁目标 → 获得时间”的游戏循环。
 - 空间与遭遇: 创造逐级抬升的差异化地形, 利用瓶颈点, Landmark, POI 达成“前期开放多路线, 后期逐步收束”的设计效果, 给予玩家结合步战, 载具战斗的多元进攻体验, 并通过不同阶段的敌人类型与布置变化, 控制战斗压力与遭遇节奏。
 - 实现: 基于 Fortnite prefab 真实尺寸进行 Blockout; 用 Verse 管理游戏流程, 目标, UI 和重生点; 使用 Sequencer 制作过场动画, 并独立整合环境美术。
- 《Cleaning House》 | 16人团队 | **Steam 已上线 • 评价为“好评”** zimoliu.info/zh/cleaninghouse 2025–2026
玩法 / 关卡策划 | 第一人称恐怖 Roguelite 撤离射击游戏 | **Unreal Engine 5 • Blueprint**
- 玩法与框架: 根据《SULFUR》完成参考拆解, 在此基础上重构核心 Game Loop 与系统原型, 逐步形成原创玩法框架。
 - 关卡生产: 搭建 Gymnasium 制作蓝图, 尺寸原型与游戏流程验证, 建立标准尺寸, 模块化资产并与上下游沟通对接设计需求, 在引擎中整合并逐步替换原型为实际资产, 形成从白盒到环境美术的生产流程。
 - 团队交付: 经历 Prototype, Alpha, Vertical Slice 到 Steam 上线; 参与约 5 轮测试, 并跨程序, 美术, 叙事, 策划多部门协调创作, 处理资产, 功能落地, 需求整合, Debug 与引擎调试等问题, 巧用设计解决其他部门的产能问题。
- 《光之枢轴》 | 个人项目 | **第三人称动作冒险** zimoliu.info/zh/pivotoflight 2025
玩法 / 关卡设计 | **Unreal Engine 5 • Blueprint**
- 玩法与原型: 由建筑采光观察发展“光照减速 / 阴影加速”的敌人设计, 并发散太阳, 手电, 聚光灯, 相机闪光与电池资源等相关元素为玩法功能; 搭建原型测试场, 将复杂程序问题拆解为最核心设计原理, 完成解决“光线追踪”复杂难题的可复用组件, 用行为树和 NavMesh 制作可警戒巡逻敌人 AI。
 - 关卡与叙事: 利用敌人布置, 光影, 谜题, POI, 收藏品, 资产摆设等手段达成环境叙事; 玩家从前期探索, 躲避敌人, 逐步解锁新的道具, 过渡到灵活使用游戏机制主动对抗敌人。自然形成“恢复发电机 → 解锁区域 → 旋转中央结构 → 接通出口”的通关流程。
- 《疫鼠》 | 6人团队 | **获教授评价“最佳关卡”** zimoliu.info/zh/plague 2025 春季
主策划 / 玩法与关卡设计 | **横版潜行 / 平台跳跃** | **Unity • C#**
- 玩法 / 关卡: 在横版项目中利用 3D 引擎的优势设计双层空间结构, 达成前后层空间切换的创新机制, 并将冲刺 (Dash) 设计为潜行工具; 以此设计敌人原型与关卡谜题。制作带有教程和引导的难度渐进式关卡, 将简单机制组合成复杂玩法, 并根据环境美术与叙事需求调整关卡表现。
 - Playtest: 完成 3 轮班级测试 (约 10 人 / 轮), 用问卷与静默观察的方式调整通过率, 难度, 引导可读性, 教学有效性, 平台间距和敌人行为, 并在环境美术接入后持续对接调整。
- 其他作品: 《Way》 zimoliu.info/zh/way (3人团队, 像素环境美术) —— 环境概念, Tile Sheet 铺贴, 视差背景与像素特效。

游戏经历

二次元 / 服务型游戏

半年以上: 终末地, 绝区零, 鸣潮, 明日方舟, NIKKE, 碧蓝档案, 少女前线, 碧蓝航线等

开放世界 / 动作

GTAOL 550h, Minecraft 500h+, Valheim 227h, 塞尔达传说: 旷野之息 145h, 荒野大镖客Online 100h, 天国: 拯救 49h+

FPS / 射击

战地系列 860h+, 三角洲行动 307h, Apex 240h+, 彩虹六号 180h+, CS2 130h+, 战网世界 128h+

关卡 / 独立游戏

Titanfall 2, Viewfinder, TUNIC, Firewatch, SUPERHOT, Thronefall 等; 累计 2h+ 游戏体验 100+ 款