

陈宇杰 关卡策划

电话: 17821780370 | 邮箱: chenyujie_011@163.com

微信: youjiwechat | 网站: www.rabbitconsider.com

自我介绍

叙事类 ARPG 游戏关卡策划, 参与过手机、主机类游戏项目设计与开发, 具备 Unity、UE 引擎使用经验, 负责过线性、箱庭、城镇等类型的关卡设计与落地, 可使用 C#/蓝图及 AI 辅助进行游戏玩法与功能原型开发, 以及美术概念预演。

工作经历

上海网易雷火事业群 | 关卡策划 | 2024.03 - 至今

项目名称: 剑心雕龙 (ARPG • Unity)

- 线性战斗探索关卡、和平城镇、玩法向关卡的白盒搭建、生态设计、场景美术效果跟进与最终落地配置
- 负责 NPC、任务等城镇相关功能策划案的设计、校审、执行与跟进监督
- 使用 C# 与 AI 辅助 (Claude + K3/DeepSeekV4 系列/ Image2) 开发游戏玩法、系统功能原型及美术概念预演
- 负责人文与策划部门协调沟通, 台本拆分及各关卡叙事内容落地跟进
- 团队周工作复核、进度确认、权限管理、对外汇报跟进等助理向日常事务与活动支持

上海烛龙信息科技有限公司 | 关卡策划 | 2021.09 - 2024.03

项目名称: 古剑奇谭四 (ARPG • UE5)

- 箱庭类关卡白模设计搭建与内容投放规划, 跟进场景美术引导与氛围, 完成关卡切片制作
- 关卡常用功能组件蓝图原型制作与白模规范设计
- 协同 TA 制作 Houdini 与蓝图常用 PCG 工具, 协同系统与程序制作关卡交互功能组件
- 协同 TA 与动作美术参与动捕测试, 演出关卡内动作

叽里呱啦文化传播 (上海) 有限公司 | 游戏策划 | 2021.02 - 2021.08

项目名称: 叽里呱啦 (2D 益智 • Cocos)

- 设计游戏的玩法与流程, 撰写游戏文档, 搭建游戏原型
- 撰写功能与美术需求, 进行 javascript 脚本配置, 协同程序、原画、动画等模块完成游戏开发

Inmyshow USA, Inc. (美国) | 创意策划 | 2017.04 - 2018.04

- 为客户的海外市场拓展设计方案, 包括新媒体运营、广告投放、线下展会策划
- 参与项目范例: 李锦记美国新媒体运营, 新浪动漫洛杉矶 AX 动漫展策划

Shen's Gallery (美国) | 市场策划 | 2015.09 - 2017.04

- 协助管理社交媒体与线上活动策划, 开发维护产品目录与官方网站, 管理艺术品销售
- 提供产品摄影、线上广告、网站网页等各类图像设计

教育经历

旧金山艺术大学 | 硕士 • 游戏设计 | 2018 - 2020

加州大学圣克鲁兹分校 | 硕士 • 应用经济与金融 | 2014 - 2015

南京航空航天大学 | 本科 • 国际经济与贸易 | 2009 - 2013

游戏经历

RPG、ACT、动作冒险类：

黑神话悟空，古剑一至三代，仙剑一至四代、七代

黑魂一、三，血源诅咒，只狼，艾尔登法环

空轨 1st，最终幻想 7RE/16，生化危机 4/7/4RE，鬼泣 4/5，尼尔机械纪元

远征 33，战神 4，神秘海域 4，最后生还者，底特律变人，古墓丽影崛起，CONTROL，双人成行/双影奇境，刺客信条艾吉奥三部曲，刺客信条 3，瘟疫传说安魂曲

开放世界类：

塞尔达王国之泪/荒野之息，GTA 系列，死亡搁浅，索尼克未知边境

第一人称射击类：

使命召唤现代战争 1-3，生化奇兵无限，死亡循环

独立游戏类：

Cocoon，INSIDE，地狱边境，Journey，史丹利的寓言