

郑赛博

关卡策划 | 15090977828 | Cyberzheng@163.com | https://zhengsaibo.work



职业概述

- 近两年丧尸题材 PvE SOC 项目关卡设计经验，独立负责 22 个建筑型 POI 的全流程设计与落地，均进入约数千人规模的 PlayTest 2
- 工作范围覆盖建筑 POI、街区、城镇村及开放世界主题区域（AOT, Area of Theme）及关卡工具化，并具备跨团队协作和独立交付能力
- 长期关注开放世界、PvE 刷宝射击关卡、PvP 经典竞技场射击关卡

教育背景

同济大学 建筑学硕士 GPA：前 5%	2022/09-2025/03
合肥工业大学 建筑学学士 GPA：前 1%	2017/09-2022/06

工作经历

莉莉丝游戏 | 《Zeverland》关卡策划 2024/06- 至今

实习：2024.06-2024.12、2025.03-2025.06 | 正式：2025.06- 至今

《Zeverland》是一款丧尸题材 PvE SOC 游戏，开放世界关卡覆盖大城市、中型镇、小型村落与野外区域，核心关卡体验包括探索、战斗、搜刮与高密度交互

建筑型 POI：独立负责 22 个建筑型 POI 的完整设计与落地。尺度覆盖 30 × 30m 小型加油站至 130 × 100m 大型牧场，类型涵盖城镇填充型、野外资源型及主线任务关键 POI，均进入 PlayTest 2。代表案例与玩家实际游玩见作品网站

POI 生产闭环：负责 LDD、2D Layout、DCC 三维验证、Unity 白盒、正式资产替换、战斗布怪与奖励配置；结合 PlayTest、QA 和团队内跑测持续迭代，并对接美术、世界观、战斗及系统等完成资产、叙事和玩法需求落地

城市与街区：独立完成 5 个约 140 × 100m 不同主题街区 Demo 从白盒到可玩版本，涵盖中心商务区、市区商业区、郊区商业区等。用于验证模块化组合、“搜刮、探索与战斗”三大体验；独立完成街区原型任务配置、地图数据导出及版本出包

多尺度地图：城镇方面，作为核心成员参与 1.2km 尺度城市布局、搭建与迭代，负责约三分之一区域；此前在旧版生产模式下负责 2 个约 700 × 700m 城镇及 1 个约 300 × 300m 村落的落地；地形方面，负责开放世界中的丘陵地形设计研究

管线、规划与 AI 工具：参与 POI 与城镇关卡生产、设计管线建设，以及开放世界主题区域和 POI 需求池规划；完成丘陵地形关卡体验与尺度研究，为美术地形设计输出数据建议；识别生产痛点并借助 Agent 独立闭环 9 个关卡搭建及统计工具，提交项目仓库供关卡团队日常使用

沐瞳科技 | 《Mobile Party》关卡策划实习 2024/03-2024/05

UGC 地图搭建：使用 UGC 编辑器完成解谜、炫技、恐怖等主题 Party 关卡 7 张，累计游玩约 3.9 万次，平均点赞率 8%—12%，账号关注量增长约 1400 人

代表性个人项目与研究

Dishonored 2 同人关卡：世界观设定、任务流程、双路线 Layout、敌人配置及环境叙事设计

PvE TPS 射击关卡研究：拆解《全境封锁 1》城市街区及《全境封锁 2》副本战斗节奏、多人合作关卡。详见作品网站

PvP FPS 射击关卡地图 Mod (WIP)：以 Unreal Tournament 4 为基础，设计经典 Arena Shooter 地图。研究并验证 Layout/Chokepoint/Move Time/ 武器及道具点位等因素对空间、战斗体验的影响

技能

Unity：关卡白盒、正式场景搭建、布怪与奖励配置与调试、Editor 工具落地

Unreal Engine：关卡原型、Blockout、竞技场射击地图验证

DCC：Rhino、3ds Max、Blender

关卡编辑器：Hammer 2 (For CS)、NetRadiant (For Quake3Arena)、TrenchBroom (For Quake)

其他：Codex/ClaudeCode Agent 辅助工具开发

游戏经历

TPS/FPS 射击类：全境封锁 1/2 (200h)、命运 2 (50h)、三角洲行动 (200h)、Quake 系列 (170h)、DOOM 系列 (50h)、UnrealTournament 系列 (50h)、PUBG (150h)、BF6 (40h)、APEX (50h)、Arc Raider (20h) 等

开放世界类：DaysGone (200h)、WatchDog/GTA (100h)、Starfield (40h)、Farcry3/5/6 (50h)、7 Days to Die (160h) 等