

# 廖昊东

(+86) 13568978492 | haodong.liao@outlook.com

<https://www.linkedin.com/in/haodongliao/> | <https://medill-east.github.io/about/>

哥本哈根大学计算机科学硕士 (2020.09 - 2022.06) |

电子科技大学计算机科学与技术学士 (2016.09 - 2020.06)



## 个人总结

具备扎实技术背景的游戏策划，拥有在育碧上海3年以上的3A项目开发经验，核心参与《阿凡达：潘多拉边境》(Avatar: Frontiers of Pandora) 的制作。全流程负责核心 Boss 战、开放世界精英野生动物区域及生态系统的设计与落地等——涵盖从案头设计、可视化脚本实现、数值调优到最终发布的全过程。曾主导生成 (Spawning) 系统的优化，实现超过 300% 的性能提升。擅长将3A开放世界的宏大尺度与精细的手工交互体验有机融合。(如有兴趣，欢迎阅读我的[成长历程](#)。)

技能: Snowdrop | UE5 (GAS/Blueprint) | Unity | Godot | Emotional Experiences Design | Tear-down analysis

## 职业历程

《阿凡达：潘多拉边境》(Avatar: Frontiers of Pandora) - Game Designer | MAIN | DLC1 & 2 | EXPANSION | 2022.09 - 2025.12

- 以救援为主题的 BOSS 战 (Fireback Mastodon)
  - 构建情感曲线: 将 BOSS 战的节奏精确映射到特定的情绪序列 (警惕 → 紧张 → 脆弱 → 怜悯 → 欣慰)，以此创造出具有电影质感的叙事弧光，而非单纯重复的战斗循环。
  - 系统性交互: 构建并落地了一套基于解谜的战斗机制以解锁最终的“救援”结局。利用可视化脚本以及行为树动态调整 AI 行为，以调整其反应能力和难度层级。
  - 叙事，玩法与美学的和谐统一: 构建“叙事可供性”来创造道德困境 (是“伤害”还是“救援”?)。通过游戏玩法的限制条件和视听提示将这些利害关系外化，从而激发玩家的同情心。
  - 感官沉浸: 与动画、美术及音频团队紧密协作，通过触觉反馈、镜头晃动和受击动画等，传达生物受折磨的状态——在“脆弱感”与“威胁感”的感知之间取得平衡。
- 关卡设计与环境叙事 (Thanator & Aerial Predator Territories)
  - 关卡设计: 设计了 18 个独特的掠食者领地，将高风险战斗无缝整合进开放世界循环中。通过创造具有重大挑战与奖励的高难度遭遇战，驱动玩家的探索行为。
  - 环境叙事: 编排环境资产 (如尸体摆放、残骸现场、VFX 特效) 来构建无声叙事，以非语言的方式传达威胁，引导玩家发现高价值资源，并直接潜移默化地影响玩家行为。
  - 解谜设计: 将解谜元素与系统设计相结合，提供战斗之外的玩家能动性。例如在 BOSS 区域设计高风险的潜行解谜，以及一种涌现式场景: 破坏特定环境物体可将生物 AI 从敌对状态转变为中立状态。
- 任务与遭遇战设计
  - Zakru Painting: 通过设计动态的 NPC 交互循环并嵌入叙事钩子，将原本标准的遭遇战转化为多部分的叙事任务，把一个次要交互转变成驱动玩家探索的难忘体验。
  - 传奇生物技能: 主导跨职能设计与实现，开发了一种独特的“催眠”生物技能 (暂时反转玩家的控制输入)。为传奇生物打造了异质化的战斗身份，迫使玩家采取全新的战术应对。
  - 环境挑战: 通过创造生物特性与环境危害之间的协同效应来设计战术战斗。例如将对声音敏感的生物放置在易扰区域，或将擅长冲锋的生物放置在易爆物附近，奖励将环境作为武器使用的玩家。
  - 语境叙事: 为 DLC2 设计了一套动态生成系统，用非语言方法讲述世界故事: 根据 RDA 的入侵等级改变野生动物 AI (从和平状态变为战斗状态)，使世界具有反应性，并直观地展示入侵带来的生态影响。
- 系统与性能优化 (Wildlife Spawning)
  - 最大化遭遇率: 调优现有生成系统，以保证动物遭遇率，增强开放世界活力，并为设计师提供对玩家体验和节奏的精确控制权。
  - 优化生成系统: 重构验证逻辑，将动物生成系统的性能提升 300% 以上。这一关键优化大幅缩短迭代时间，加速了打磨工作流。
  - 构建验证管线: 创建数据验证管线，用于检测动物分布中的问题，使设计团队能够自信地实施复杂场景，同时有效规避生产风险。

## 项目及实践

情感化游戏设计系统 (EGDS) - 构建者

受陈星汉 (Jenova Chen) 启发，我正在开发一套系统化框架，用于结构化地设计玩家的情感体验。EGDS 旨在将宏观的“情感弧光” (Emotional Arcs) 解构为引发主观感受背后的“客观原因”，从而在叙事、玩法和美学维度上提供切实可行的设计杠杆。

设计、拆解、分析、思考博客

保持近乎周更的专业博客写作习惯，内容涵盖学习笔记、游戏深度拆解、设计思维探讨及个人作品展示。坚持对游戏体验、阅读积累及生活感悟进行持续性的记录与沉淀，以此践行终身学习的理念。

可玩原型 - 开发者

个人愿景: 我怀揣着长期的热情与承诺，致力于通过游戏帮助人们更深刻地理解自我。

- [Slices of Shadows](#) (阴影切片) - 独立开发 - 设计 & 程序 (2025.08)  
一款叙事驱动型游戏。通过视角的转换与叙事反转，深入探讨“接纳自我未知侧面 (Shadow)”这一心理主题。
- [Eric the Office Breaker](#) (办公室破坏者艾瑞克) - 2人团队 - 设计 & 程序 (2025.08)  
GMTK Game Jam 2025 (主题: Loop) 参赛作品。一款点击互动类游戏，采用黑色幽默/反讽的玩法机制——玩家需在不被发现的情况下破坏物品。通过荒诞的循环，传达“拥抱生活”的核心主旨。
- [Simulator of the Meaning of Life](#) (人生意义模拟器) - 独立开发 - 设计 & 开发者 (2024.02)  
一款交互式问答作品，通过向玩家抛出11个无法回避的终极问题，引导其思考“人生的意义”。系统会将玩家的回答与经典的哲学观点相连接，意在为那些未被照亮的迷途提供指引——“你当下的困惑，或许千年前的先哲已给出了答案。”
- [Earn the Name Back For Shadow Puppets](#) (悬灯与玄灯) - 团队队长 (5人) - 策划 & 程序 (2022.06 - 2022.07)  
一款类银河恶魔城的 2D 动作冒险游戏。作品独特地融合了皮影戏的美学风格与隐晦的叙事暗线。
- [Yin Yang Messenger](#) (阴阳信使) - 独立开发 - 设计 & 程序 (2022.02)  
一款 2D 解谜平台跳跃游戏。核心机制是切换阴与阳两种形态，从而与不同的生灵或鬼魂进行交互，破解谜题并最终完成“为逝者传信”的使命。

纸面原型 - 设计师

《按下开关》(2024.01) | 《密码谜题》(2024.01) | 《阴阳迷宫》(2023.11) | 《MacGyver 的拆弹谜题》(2023.11) | 《解构“Collections”》(2023.10) | 《灵宅救援》(2023.09) | 《海内十洲记》(2023.09) | 《生克之路》(2023.08)