

佟江北

游戏剧情 / 文案策划

北京 | 1051324281@qq.com | 作品网站 www.kwainight.art | 随时到岗

求职方向：游戏剧情 / 文案策划 | 接受异地及远程

个人概述

约 4 年游戏文案经验，参与 3 款手游研发，独立承担主线剧情、角色好感度剧情、任务与活动文案，累计交付约 20 万字游戏文本，并用 TypeScript 模板把剧本配置进游戏，跟进测试与验收。2025 年 12 月起做 AIGC 影视，之后自己开发了互动影游制作工具。

工作经历

识君科技 | 游戏策划（文案方向）

2022.06 - 2026.09 | 北京

- 参与海外战国题材手游（已上线）、隋唐题材策略战棋手游、国漫 IP 音乐手游《我为歌狂》的研发；负责主线、角色、任务与活动文案，以及道具和功能包装。
- 独立完成隋唐项目 36 章连续主线剧情；接手《我为歌狂》文案模块后重写全部主线，并编写角色好感度长线剧情。
- 使用 Excel、SVN、VS Code 及 TypeScript 模板完成剧情配置与版本维护；向美术提出特效、道具等资源需求，参与上线前测试、问题反馈和内容验收。
- 2025 年 12 月起负责公司的 AIGC 漫剧项目，在上游剧本基础上完成改编、人物设计、素材生成、配音与剪辑，3 周交付 33 集。

代表项目

隋唐题材策略战棋手游 | 主线文案策划

完整研发流程

- 基于海外已上线战国手游的框架移植到隋唐题材；独立完成 36 章、约 12 万字主线及部分活动剧情。
- 以《隋唐演义》与评书为主干，原创穿越者玩家视角和主角团（李澄宁、齐国远、李如珪）。原著走向不变，主角团相关的对白与支线全部原创。
- 把线性故事转成据点路线与战前 / 战中 / 战后触发。例如《大闹登州府》：西、南、东三条城门路线分头寻找秦琼，最后在王府汇合。
- 将日式战国框架的据点与兵种命名适配为隋唐语境。

《我为歌狂》IP 音乐手游 | 主线及角色剧情策划

2026.08 安卓公开测试 | 2026.10 第二次测试

- 接手《我为歌狂》文案后，重新梳理角色设定与人物关系，重写主线。
- 编写角色好感度长线剧情。
- 游戏内其他玩法的文案编写与配置。
- 交付可直接编译进游戏的 .ts 剧情文件，包含场景、立绘位、表情、气泡类型与本地化字段。

《东宫雪落》 | AIGC 漫剧与互动影游

33 集 | 约 40 分钟 | 3 周

- 原剧本由上游提供；负责改编、人物设计、AI 素材生成、配音、剪辑、字幕与海报。作品曾上线内容平台。
- 项目停止后，用自己开发的工具把其中一段做成可玩的互动影游，在每集结尾留钩子的位置设置分支选择。

独立开发（与 AI 协作）

- Timeline**：互动影游制作工具，把分支剧情、视频编排和 AI 素材生成接在一起；可导出双击即玩的离线试玩包。
- FRAME**：在本机运行的 AI 影视创作台，节点式画布，接入多个生成模型。

专业能力

- 剧情与任务**：主线、角色好感度、活动文案，历史 / IP 改编，章节与支线结构
- 研发协作**：Excel、SVN、VS Code、TypeScript 剧情模板，测试验收，美术需求
- 内容制作**：Photoshop、剪映、ComfyUI 等 AIGC 视听工具
- 语言**：英语专业八级

教育经历

江苏大学 | 英语 | 本科

2021 年毕业