**Martijn Herrman**

**剧情设计 | 游戏编剧 | 本地化人员 | 西方文化专家**

Linkedin: [martijn-herrman](https://www.linkedin.com/in/martijn-herrman-6a2aa57/) 邮件: [info@duketowntavern.nl](mailto:info@duketowntavern.nl) 微信： MATAIMATAI

**介绍**

创意叙事设计师兼故事讲述者，拥有超过10年为顶级手游撰写互动叙事、游戏对话和世界背景的经验。我以塑造引人入胜的角色、连贯的世界观和动态任务线而闻名，这些任务线涵盖了从丧尸末日到奇幻奇幻等各种类型的游戏。

六年多来，我担任《行尸走肉：幸存者》的唯一编剧，开发了横跨15季的长篇故事线和背景故事。我曾在中国工作室与多元文化团队合作，将叙事技巧、视觉叙事和文化本地化能力融为一体。

我精通英语和荷兰语，熟悉东亚文化背景，目前正在开发一款独立叙事角色扮演游戏。我热衷于探索游戏玩法与叙事的交融，对叙事系统、玩家心理和互动沉浸感有着深入的了解。.

**工作经历**

**Duketown Tavern 20257年7月 – 目前**

**创始人**

* 我创办了自己的公司，为中国游戏公司提供叙事设计、游戏写作、英语和荷兰语本地化以及文化专业知识和咨询服务。

**Playflux （自由职业） 2025年5月- 目前**

**剧情设计，写作**

*《Buzz Village》（合并与故事、装饰游戏、冬季仙境）*

* 设计叙事线索、故事大纲和框架，以及基于选择的房间和装饰元素。
* 塑造了完整的角色阵容。
* 使用人工智能进行故事头脑风暴、写作支持、构思视觉化并进行迭代。
* 文化专家；提供大量关于西方文化和敏感话题的文献资料；培训中国团队。

**ELEX Technology 2019年1月 - 2024年12月**

**剧情设计，写作**

*《行尸走肉：幸存者》 (4X Strategy, Mobile) (IP: Skybound’s The Walking Dead)*

* 担任独立叙事设计师超过4年，创作了游戏90%的故事、对话、人物传记和事件背景。
* 设计了15个季节的季节性叙事弧线，保持一致性、情感深度和玩家参与度。
* 与开发人员、设计师和本地化团队进行跨职能合作，确保沉浸式叙事的整合。
* 为其他几款ELEX游戏提供叙事咨询和背景故事开发，包括：
* 《海洋时代》（4X SLG）
* 《合并战争》（SLG-Merge Warfare）
* 未公布的游戏：《火星殖民地建造者》和《疯狂动物城》风格的城市游戏

**小说作家 2016 - 2026**

**独立**

* 用荷兰语创作了一部十万字的青少年小说，计划于2026年出版。
* 主题包括身份认同、跨文化归属感和成长。
* 目前正以独立开发者/编剧的身份开发一款叙事类RPG冒险游戏。

**FunPlus 2013年3月 – 2018年7月**

**作家和游戏内容设计师**

*Royal Story《皇家故事》（异想天开的幻想农场游戏）*

* 根据童话故事和西方民间传说，创作了四个截然不同的世界和数十位独特的角色。
* 为11位以上的NPC编写了无数限时任务、季节性事件和传记任务。
* 设计了环境、物体（树木、花卉、农作物、机器）以及“熊猫之谜”等特殊故事。
* 将文学典故和哲学主题融入轻松愉快的叙事中。

**FunPlus 2011年11月 – 2013 年3月**

**游戏运营经理**

*《Family Farm》,《 Flower Shop》*

* 负责《家庭农场》和《花店》的本地化和翻译（荷兰语/英语）、社区管理和内容撰写。
* 通过 Facebook 粉丝专页吸引玩家，收集反馈并优化游戏信息。
* 提供故事写作和游戏测试，以支持游戏更新并提高玩家满意度。

**教育**

**比利时根特大学MA 中国语言和文化 | 2013**

**中国四川大学 | 2011 – 2012， 留学**

国际项目：中国文化、社会心理学、国际关系

**中国辽宁大学 | 2009， 留学**

海外学期，重点学习中国古典文学

**荷兰蒂尔堡 Fontys BA 记者（广播）**| 1999 – 2002

**认证：**

* 叙事设计大师班：为电子游戏撰写故事 - Udemy
* 游戏心理学：优秀游戏设计的秘诀 - Udemy
* 游戏写作：通过电子游戏设计讲述故事 -​​ Udemy
* 为电子游戏及其他形式撰写互动故事 - Udemy
* 游戏设计与开发中的色彩心理学- Udemy

**技能**

* 剧情设计与对话写作
* 世界构建与任务线设计
* 角色弧线与情感叙事
* 本地化写​​作与文化适应
* 对神话、传说、哲学和叙事心理学充满热情
* 游戏类型：4X、SLG、融合、方块、三消、角色扮演、平台解谜、冒险、动作冒险、第一人称射击、情感类、叙事类。
* 创意写作：小说、文学典故、童话故事。
* 精通英语写作（母语水平）、荷兰语写作（母语）、中文（高级）。
* 熟练使用交互工具：Twine、Figma、Jira、Asana、飞书、各种AI工具（研究、文本/故事、图像）以及SEO。