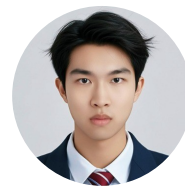


李晨曦 CHENXI LI

叙事 / 系统设计师

+1 4254725383 | Dreasen@foxmail.com | 个人网站: www.chenxili.studio



个人简历

游戏设计专业在读学生，专注叙事设计，擅长构建世界观与角色设计。独立创作三个原创世界观，数十个角色设定稿。曾于腾讯天美工作室担任叙事设计实习生，参与商业项目的角色叙事开发。在校期间以叙事设计师兼主程序身份主导多个游戏项目开发，熟悉虚幻引擎蓝图系统，具备将叙事设计落地为可玩体验的完整实现能力。

工作经验

叙事设计师 | 腾讯天美工作室 | 深圳 | 5月 2025 - 8月 2025

叙事设计师 | Delta Force (三角洲行动)

于腾讯旗下射击游戏 (Delta Force) 团队担任叙事设计实习生，参与角色叙事开发与世界观建设。主要负责第14位干员“蝶”的完整叙事设计，包括背景故事、人物档案及文本创作，相关宣传视频于2026年1月上线。参与周年庆典活动叙事策划，为12名干员撰写约60篇宇宙内博客，相关活动视频播放量突破50万。此外主导整理游戏世界观时间线，梳理派系、干员与故事节点的内在逻辑，形成团队级内部参考文档。实习期间累计产出叙事文档30余篇，完成10余名角色皮肤背景故事创作。

教育

学士, Digipen Institute of Technology, 西雅图 | 2026

全球TOP5游戏设计院校，在校期间参与多个游戏项目，专精叙事设计，关卡设计，系统设计，和用户体验设计

技能

写作 | 虚幻引擎 | Unity | C# | Stable Diffusion | PhotoShop | AI工具 | 视频剪辑 | 网站制作 | 办公软件 | 平面设计 (Figma)

游戏项目

Heirloom | 制作人, 叙事/系统设计, 主程序 | 虚幻引擎5 | 12月 2025 - 至今

以原创世界观“Kindred”为背景的第一人称恐怖游戏，玩家扮演GIA实习调查员，使用相机记录异常并穿越“现实世界”与“内部世界”两层空间，逐步揭开一段跨越70年的诅咒真相。游戏采用碎片化叙事，将探索、解谜、追逐、叙事与恐怖氛围整合为一体。

作为个人毕业设计独立承担全部设计与实现工作，涵盖关卡流 (Level Streaming)、实时光照侦测、导演系统、任务追踪及相机捕捉管线等；采用Blueprint Interface架构消除蓝图间硬引用，保证代码模块化与可扩展性；并将自己的原创世界观实现了在游戏作品中。

Little Red Riding Hood | 制作人, 关卡/系统设计, 主程序 | 虚幻引擎 (堡垒之夜) | 9月 2025 - 12月 2025

一款基于UEFN制作的第三人称动作游戏，以同名童话为叙事框架，游戏拥有多段过场动画与配音，通过三章结构逐步递进玩法，将动作与叙事演出整合为一体。

作为独立开发者，负责全部关卡设计、系统设计与程序实现。以三段式结构为框架，在单一游戏流程中设计了三种差异化玩法循环，统筹关卡与叙事的衔接，确保玩法变化与故事走向保持一致。

Out of Frame | 叙事/系统设计, 主程序 | 虚幻引擎5 | 1月 2025 - 5月 2025

一款以相机为核心机制的第一人称恐怖游戏，玩家扮演被困于噩梦校园的学生，通过拍摄线索推动剧情并改变环境。游戏的核心特点是“开启相机才能看见威胁”的视觉设计——能见度与机动性之间的持续博弈构成了整个恐怖体验的压力来源。

个人负责技术设计、叙事设计与UX设计：独立构建玩家3C控制系统、相机交互逻辑与关卡教学；撰写基于触发时机的角色对白；设计相机内嵌式UI指示系统及拟真后处理效果（镜头畸变、噪点、机身晃动），强化手持摄像机的真实质感。

To Be Dismantled | 叙事/关卡设计, 主程序 | 虚幻引擎5 | 2月 2024 - 12月 2024

一款以“修复即牺牲”为核心机制的叙事驱动游戏，玩家扮演被困异星的小机器人，通过拆解自身零件来修复飞船。每次修复推动剧情前进，同时剥夺一项操作能力——禁止跳跃、行走失稳、画面转为黑白——使机体损耗通过玩家手感，而非依赖文字叙述。

个人负责技术设计、叙事设计与UX设计：实现玩家控制系统 (3C) 并随着游戏进程动态调整操控手感；规划关卡结构，将叙事节拍与关卡流程绑定；以灯光引导、障碍物走廊和清晰轮廓替代文字指引，确保玩家在控制日趋失灵的情况下仍能流畅判断路径。

AetherCorp | 叙事/美术设计, 市场调研 | Unity | 12月 2022 - 5月 2023

一款快节奏的俯视角太空射击游戏，玩家扮演人类飞行员抵御外星殖民侵略，以三场各具独特机制的母舰Boss战为核心结构，难度逐级递进。游戏以清晰的色彩语言（己方白蓝/敌方红黑）保证快节奏战斗中的即时可读性。

个人负责叙事设计、美术设计与UX设计：撰写主线剧情与角色对白；独立完成全部2D美术资产制作及Boss机制设计；通过多轮用户测试迭代游戏。

叙事作品

Kindred | 都市奇幻/悬疑 | 1月 2023 - 至今

Kindred 是一个以现代奇幻为背景的原创世界观，故事讲述了超自然调查机构 GIA 在世界各地寻找恶魔与异常物，并将其封存的故事。世界观融合了秘密历史、超自然体系与都市奇幻叙事，构建了从上古神话到现代社会的完整历史脉络，并设计了“恶魔寄宿者” (Kindred) 体系作为核心的角色设定。

该项目从大学持续发展至今，历经多年打磨。个人独立完成世界观架构、角色设定集与主线故事创作，并在此基础上延伸出包括 Heirloom 在内的多个游戏项目。现有十二名核心角色完成人物设计与背景档案，故事主线围绕一名被迫卷入 GIA 的少年与其失踪父亲——一位能以文字改写现实的小说家——之间的追寻与对抗展开。

The Gate Eden | 西方奇幻 | 12月 2016 - 12月 2019

TGE是一个基于龙与地下城 (DND) 和中古战锤的西方奇幻世界观，有基于龙与地下城的数值体系与战锤风格的混沌灭世设定，与同期作品 Eden: Android 共享时间线。个人独立完成世界观架构、角色设定与主线故事创作。

Eden: Android | 科幻/太空 | 1月 2020 - 12月 2022

Eden: Android是一个灵感来源于战锤40K与星球大战，以唐朝文化为核心构建的原创科幻世界观。

个人独立完成世界观架构、角色设定与主线故事创作。