

刘琦_个人简历

求职意向: 关卡/3D 演出/任务策划实习生

工作时长: 立刻到岗, 可实习 3 个月以上, 每周 5 天

个人信息

Personal information

姓名: 刘琦

籍贯: 湖南省常德市

手机号码: 19173651102

出生年月: 2005 年 4 月

就读院校: 中国美术学院

邮箱: 2667808402@qq.com

个人网站:

教育背景

Educational background

中国美术学院

建筑艺术学院 - 风景园林专业 (学士)

2023.09 至今

绩点: 4.0/5.0

专业契合度:

核心课程包括: 景观建筑学初步、院落空间设计 (亦园亦宅)、开放空间设计 (造园)、场地设计、风景区规划、风景园林速写、中外建筑史、中国园林史、中外美术史。

2023 年湖南省摄影联考全省第 7 名, 熟练掌握各类视听语言, 并且有意识关注其在游戏过场及关卡中的应用。

擅长通过关卡调动玩家情绪, 搭配游戏文本与演出创造叙事体验。拥有扎实的空间叙事与动线推敲能力。熟练掌握从 2D 平面图纸到 3D 空间建模的推演转化, 具备良好的建筑尺度感与视线引导观念。可无缝转化为关卡设计中的情绪控制与动线设计。

专业技能

Professional skills

游戏: UE5 (白盒搭建、Level Sequence 与角色动画 workflow, 关注关卡设计与叙事的统一性、可玩性与空间节奏; 具备基础 Blueprint 能力与一定的 PCG 生成实践)、Unity (白盒、timeline、)

叙事与文本: 独立完成过话剧剧本与短片剧本, 设计多线人物动机与冲突结构。

跨媒介: 短片导演、舞台导演、空间设计、摄影 (2023 湖南省摄影联考全省第 7)。

工具: SketchUp 空间建模; 熟练使用 Claude Code、Codex 等 AI 工具, 借 MCP 解决关卡的简单玩法需求。Davinice、figma、twine、Axure、Touchdesiner 等软件

项目经历

Practical experience

(更多内容请详见个人网站)

UE5 潜行刺杀关卡《漫长的告别》白盒 个人项目 2026.5-6

游戏内容: TLOU + 刺客信条 2 like 游戏, 玩家扮演一名刺客, 前往敌邦城堡刺杀旧日恩师。

叙事驱动的第三人称潜行关卡。

核心设计:

- 1) 明确以观察、潜行、偷听与二元抉择组织完整情绪曲线。
- 2) 以 Predjama 城堡为现实原型, 提取崖壁、暗道与垂直交通关系, 转化为七分区流程和城堡四层平面, 明确潜行、攀爬、强攻三种玩法。
- 3) 在一个月白盒周期内跑通山道教学到首次暗杀的可玩闭环, 制作演出, 并用流程图、分镜表与地图文档完整推演后续抉择段。

BOOOM Jam 3D 游戏《room》(UE5) 主策划 2026.4-5

游戏内容: 梦境般的微恐怖解谜游戏——在幻想朋友的引导下, 回到童年的时光, 解救过去的自己。

核心职责:

- 1) 组建并统筹 12 人团队, 负责游戏概念、核心方向与玩法体验, 把“微恐怖解谜”落成 1 个中心房间、3 个关卡房间与完整游玩流程。
- 2) 搭建“凝视—探索—取物—供奉—状态变化”的完整逻辑, 为三个关卡提出关卡概念, 设计谜题节奏、玩家旅程与叙事线索分布。
- 3) 独立完成 MetaHuman 动画系统对 GAS 模板的适配, 搭建**实时动捕 workflow**并制作关键演出动画; 基于 Unreal Chaos 机制制作击碎玩法, 并统一三个关卡的交互系统与反馈规则。

中篇中式校园模拟 Unity 游戏《思春期病》 关卡/叙事 / 演出策划 2024

游戏内容: 高中是炽烈迷幻的怪奇与冰冷坚硬的现实的交界地, 既有着诸如那只饱受喜爱的野猫月夜纵身投水;也有着一次又一次辨认排名与出路的月考。主人公必须在压抑的学校之中, 努力生活努力跃出水面呼吸, 和所有的现实与怪奇所具象化的心魔战斗, 试图找到自己的平衡木。

核心职责:

- 1) 负责整体概念、叙事架构与表现策划, 将中式校园压力、怪奇意象与卡牌战斗组织成可游玩的心理成长线。撰写 10000 字以上剧情文本, 产出美术与音乐文档, 统一角色语气、场景氛围与演出需求。
- 2) 在 Unity 中组装玩法与演出, 辅助开发 AVG 选择分支系统和探索模块, 使文本、选择与战斗节点可连续体验。

GGJ 2024 杭州站《雕图模拟器》(Unity2D) 艺术指导 / 文案 / 关卡 2024.01

项目成果: 反乌托邦世界观短篇游戏《费勒斯自我坍塌—雕图模拟器》, 获**杭州站点最佳创意奖**。

核心职责: 主导整体美术方向与视觉调性把控; 参与世界观文案撰写与关卡设计, 将抽象的反乌托邦概念转译为可玩的视觉与机制语言。

校园经历

Campus experience

更多内容请详见个人网站 ()

话剧《舞台替身》 导演/编剧 2025

项目内容:

《舞台替身》是一部原创荒诞话剧。女王蕾米尔拖着情人——“死者小狗”——的尸体登上残破的舞台, 在一个星星都睡了的夜晚, 固执地拒绝醒来。骑士催促她回宫履行责任, 先知许诺为众人卜明道路, 沼国

的使者带着死亡而来，逼迫所有人推选出一个出使的人。

我的职责：

编剧：独立完成剧本创作，设计多线人物动机与冲突结构，从主题概念一路落地为最终的演出。

导演：把控整场的演员表演、影像叙事节奏、镜头语言与场景调度——多媒体投影、灯光 cue 与现场音乐共同编织出梦境与废墟般的舞台时空。

多媒体：使用了 TD+Arena 的实时投影技术来完成表意（此技术栈由我独自搭建）

短片《在大陆漂移前》

导演/编剧

2024

故事梗概：

高中生王洋和陈泽是形影不离的朋友。在不断重复的日常中，王洋开始幻想一片大陆的漂移，而陈泽则对即将到来的变化无知无觉。王洋在书店偷了一本书，但偷窃似乎也没有带来她预想中的变化...

高中生张雷鸣为了上学走读方便，借宿在母亲朋友家中。在日复一日的枕园生活中，他不断想起哥哥写的故事，一天，他决定鼓起勇气重新看哥哥的故事，于是前往书店。

大学生晃晃寒假回到家中，虽然做着书店的余职，但时常感觉无所事事。直到有一天，她发现店中书籍失窃.....

我的职责：共同完成剧本创作并担任导演，把控影像叙事节奏、镜头语言与场景调度。

游戏经历：4800h+

Game experience

（更多内容请详见个人网站）

箱庭与开放世界：《上古卷轴 5》《塞尔达传说：荒野之息 / 王国之泪》《塞尔达传说：时之笛》《荒野大镖客 2》《地平线：零之曙光 / 西之绝境》《死亡搁浅》《星空》《刺客信条 2 / 兄弟会 / 启示录 / 3 / 4 / 5》。重点关注开放世界中的兴趣点布局、视觉锚点引导、地形与跑图节奏。

动作冒险与关卡演出：《最后生还者 I / II》《地狱之刃 I / II》《新战神》《耻辱 I / II》《生化奇兵：无限》《隐迹渐显》。关注线性关卡中的空间叙事、视线引导与战斗-探索节奏切换。

RPG 与重叙事游戏：《极乐迪斯科》《诺科》《博德之门 3》《开拓者：正义之怒》《天国拯救 1 / 2》《女神异闻录 5 / 4 / 3》《真女神转生 3》《最终幻想 6 / 7 Remake / Rebirth / 10HD / 14 / 16》《勇者斗恶龙 11》《王国之心 3》《漫野奇谭》。对多分支叙事逻辑、文本与场景环境的结合有较强的拆解与感受能力。

独立与情感叙事：《去月球 / 寻找天堂 / 影子工厂》《再见狂野之心》《无垠之心》《幽灵镇少女》《离开的人们》《日落黄昏时》。

桌面跑团：重度 DND 跑团爱好者，带团时长 500h+，具备多分支剧情设计、即时叙事节奏掌控与玩家情绪引导经验，带过的模组包括《施特拉德的诅咒》《巫光之外的荒野》《深水城：龙金劫》《》

自我评价

Self-evaluation

我是刘琦，中国美术学院建筑艺术学院风景园林专业在读，正在寻找**关卡 / 叙事 / 任务策划**方向的实习机会。

我喜爱用空间和情景去叙述故事。无论是关卡、话剧舞台、短片镜头还是一座园子，我想做的其实是同一件事——**让体验者以故事主人公的视角看世界**。得益于美院风景园林的训练，我对**空间尺度、动线规划与视线引导**有天然的敏感度；同时，剧本、短片、话剧与游戏 Jam 的多线创作经历，让我能对**文案、关卡、任务三**

个方向都有一定程度的理解，擅长把抽象的世界观、文本概念、情感体验落地为具体可玩的三维空间和关卡挑战。

能够连续实习 3 个月及以上，每周实习至少 5 天。

我是什么样的人

- 1) 狂热的游戏玩家，相信游戏让世界更美好，最喜欢的游戏是.....太多了列不出来(/▽\)。
- 2) 重度跑团爱好者，DND 带团时长 500h+，最喜欢的模组是《巫光之外的荒野》，与 PL 一起回到童年时光。
- 3) 团队的参与者，乐于通过支持他人与合作创作收获成就感，事务沟通能力强，热情开朗，善解人意。
- 4) 积极的学习者，具有强可塑性，拥有对于生活和世界的强烈表达欲，对于创作的可能性，愿意克服一切困难。人生态度是：我想要，我就要拿到！
- 5) 一个爱蹦跶的人。