

王月瑶

联系方式: 949-690-9969 | 邮箱: oliviawang1117@gmail.com | 游戏设计作品集
Website/个人网站 <https://kamikawanatsuki.com/> | 加州洛杉矶



简介

- 就读于艺术中心设计学院的在读多学科游戏设计师, 专长于关卡设计、叙事设计与系统设计。双语创作者 (普通话、英语), 在北美与中国的生活经历带来全球视角。结合 2D/3D 艺术、音乐制作与 C# 编程的复合技能, 能够在美术、音频与程序团队之间架起沟通桥梁, 确保一致的玩家体验。在数字游戏与桌游设计方面均有项目经验, 具有多次 GameJam 获奖与持续游玩测试验证的记录。致力于打造具情感共鸣且策略深度兼具的游戏。

教育背景

• ArtCenter College of Design 艺术中心设计学院

游戏设计理学学士 (在读) | 加州帕萨迪纳

第 4 学期, 预计 2028 年毕业

- **相关课程:** 关卡设计、叙事设计、游戏开发、2D/3D 动画、概念美术

项目与 GameJam 经验

• Equinox

游戏设计师、艺术、作曲、程序实现

2025 年秋季

- **链接:** kamikawanatsukinatsuki.itch.io/equinox
- 在美术、音乐与程序之间担任跨学科桥梁: 使用 Procreate 设计 2D 素材, 在 GarageBand 创作原创音乐, 并在引擎中实现所有元素以打造统一的玩家体验
- 叙事上构建了 “Unlikely Allies” 的核心概念, 定义角色动机与对话以支持主题
- 与 4 人团队协作, 在 48 小时内交付可游玩的原型, 展现快速原型开发与跨职能协作能力

• Hexing Hunk

游戏设计师、艺术、作曲

2025 年 4 季

- **链接:** paperdisc.itch.io/hexing-hunk
- **职责:** 在 ArtCenter GameJam 2025 Fall 获得 Best In Theme (High and Low)
- 负责所有视觉素材与背景音乐制作, 确保美术风格一致并在 48 小时内按时交付
- 与程序与设计人员紧密合作, 使机制与主题保持一致, 产出打磨完善的获奖作品

• DayZero

叙事设计、系统设计

个人课程项目

- **类型:** 叙事驱动 RPG (基于时间的生存)
- **职责:** 撰写详尽的分支叙事结构, 玩家有两天时间准备并在僵尸爆发中生存, 结局由时间分配与关键决策决定
- 设计资源体系: 时间、属性 (生命值 HP、理智 SAN) 与道具, 以时间为主要货币, 创造有意义的权衡与策略深度
- 绘制 24 小时时间线, 划分明确阶段并设计多个结局, 展示结构化处理复杂选择驱动叙事的能力

• Immortals

游戏设计、系统设计

课程项目

- **类型:** 桌游 (2-4 人, 约 40 分钟)
- **职责:** 设计竞争性桌游, 包含不对称文明, 每个文明拥有独特胜利条件与能力, 强调策略多样性与可重玩性
- 基于游玩测试反馈进行三次重大迭代: 由共享目标改为不对称目标、将强制性惩罚替换为玩家选择并优化地图布局, 体现对用户测试的响应与迭代能力
- 平衡资源经济与行动成本, 以维持至终局的紧张感与竞争性

• Last Shot

游戏设计、系统设计

课程项目

- **类型:** 二人桌游 (西部决斗)
- **职责:** 创建节奏紧凑的决斗游戏, 围绕囚徒困境与虚张声势机制, 玩家同时选择动作并在倒计时后揭示, 突出社交与心理博弈设计能力
- 设计非线性增长的能量点 EP 经济系统, 在为强力动作蓄能与被对手利用之间制造张力
- 设计模块化地图, 包含互动格子 (移动平台、尖刺带、EP 格、传送), 奖励站位选择与风险评估
- 游玩测试显示整体体验评分 4.0/5, 特别受到虚张声势乐趣与节奏把控的好评

• Dust Bunny

团队合作者

2026 年秋季

- **链接:** romeosdaydream.itch.io/dust-bunny
- **职责:** 参与团队项目并在 ArtCenter GameJam 2026 Fall 获得 Best In Theme
- 与程序员与设计师紧密协作, 使美术素材与叙事元素与玩法机制保持一致, 确保整体愿景统一

主要技能与能力

- **设计专长:** 关卡设计、叙事设计、系统设计、桌游设计、概念美术、2D/3D 动画、C# 编程、Unity、Unreal Engine、Maya
- **跨学科桥接:** 音乐制作 GarageBand、2D 艺术 Procreate、3D 建模, 能在艺术家、音乐人与程序员之间转译美术愿景与技术约束
- **文化与全球视角:** 在中国、加拿大与美国的生活经历带来对不同玩家心理与偏好的深刻理解, 能调整设计以契合全球受众
- **软技能:** 团队管理、沟通、充满热情的领导力、普通话与英语流利
- **GameJam:** 参与 6+ 次 GameJam, 展现高压下的快速原型与团队协作能力

其他经历与成就

• GDC 2026

被选为 *GGJ Jammer*

2026

- 代表参加游戏开发者大会

• 志愿服务

总统志愿服务奖 (铜奖)

2023

• Briska

前台助理

2023 – 至今

- 在快节奏的客户服务环境中培养出色的沟通与解决问题能力