



简历

游戏策划 / 叙事设计 / 关卡设计 / 系统策划

个人信息

王玥瑶

oliviawang1117@gmail.com

+1 949-690-9969

北京市朝阳区
100102 北京市

kamikawanatsuki.com

技能

- | | |
|-------------|-------|
| Unity | ●●●●● |
| UE5 | ●●●●● |
| GDevelop | ●●●●● |
| Twine | ●●●●● |
| Procreate | ●●●●● |
| Figma | ●●●●● |
| Maya | ●●●●● |
| GarageBand | ●●●●● |
| FL Studio | ●●●●● |
| Vibe Coding | ●●●●● |
| 系统策划 | ●●●●● |
| 叙事设计 | ●●●●● |
| 关卡策划 | ●●●●● |

个人简介

一名就读于 ArtCenter College of Design 的多学科游戏设计师，专注于**关卡设计、叙事设计与系统设计**。作为**中英双语**创作者，具备从中国到北美的多元文化生活经历，能够从全球玩家视角出发理解不同市场与受众需求。拥有**2D/3D 美术、音乐制作与 C# 编程**的复合技能，擅长在美术、音频及程序团队之间建立高效沟通，并将创意概念转化为可执行的游戏系统与可玩原型。长期参与 Game Jam，具备在高压短周期内快速构思、协作开发与迭代交付的能力，并在多个项目中获奖。游戏涉猎面广，熟悉**FPS、MOBA、SLG、Roguelike、卡牌**等多种类型，致力于设计**兼具情感共鸣与策略深度**的游戏体验。

教育背景

2024年9月—2028年5月	游戏设计理学学士 美国加州帕萨迪纳市ACCD艺术中心设计学院 ArtCenter College of Design 是位于美国加州帕萨迪纳的知名艺术与设计院校，在艺术、设计、娱乐设计及交互媒体领域具有较强影响力。
-----------------	--

获奖

2026年4月	Ludum Dare 59: 综合排名前 13%; 创新、主题契合度、音频、幽默等多方面进入前 10%
2026年3月—2026年4月	G4C-GGJ: 项目 CHORUS 入围 Next Gen Expert Jam 总决赛
2026年2月	GDC: 入选 GGJ Jammer，代表参加 2026 年游戏开发者大会
2026年2月	ArtCenter GameJam 中荣获“Best In Theme”奖项
2025年3月	ArtCenter GameJam 中荣获“Best In Theme”奖项

实习经历

2026年6月—2026年8月	游戏设计实习生 (远程) 洛杉矶IndieCade 入选 IndieCade 气候主题夏季游戏设计实习计划，围绕 Climate Jam 2026 展开游戏原型开发。在导师指导下，通过敏捷冲刺、开发日志、同行评审和小组协作的方式，参与环境主题游戏的概念设计与可玩原型制作。 - 参与气候与环境议题相关的游戏概念发想，将复杂社会议题转化为易理解、可互动的玩法目标。 - 与小组成员协作完成设计方向、核心循环、玩家体验和原型范围定义。 - 根据导师反馈和同行评审结果进行迭代，优化玩法清晰度、主题表达和玩家反馈。 - 撰写开发日志，记录设计决策、问题解决过程和版本变化。 - 在远程协作环境下使用线上沟通工具推进项目进度，保证团队对目标、分工和交付节点保持一致。 - 完成一款具有环境主题表达的可玩游戏原型。
-----------------	--

项目经历

2026年3月—2026年4月

CHORUS | 叙事设计&系统策划

一款围绕海洋生态、珊瑚礁衰退与音乐修复主题展开的Unity2D叙事向互动游戏

- 负责核心叙事框架设计，将珊瑚礁衰退这一环境议题转化为更具情感共鸣的角色旅程。
- 搭建“探索 — 遇见海洋生物 — 收集音乐 — 恢复合唱”的核心玩法循环。
- 撰写并整理 500+ 行对话内容，强化角色个性、世界观氛围和情绪递进。
- 协助团队在 Unity 中完成 HTML5 版本交付，确保叙事、美术、音乐和交互体验统一。
- 与 4 人团队合作完成原创 2D 美术、7 首以上原创音乐和完整可玩流程。
- 项目成功入围 **G4C-GGJ Next Gen Expert Jam 2026**。

2026年2月

Dust Bunny | 音乐总监

Unity2D平台跳跃游戏，玩家不断收集灰尘变大

- 根据游戏主题和视觉风格制定整体音乐方向，确保音频与玩法节奏、角色氛围和主题表达一致。
- 使用音乐制作工具创作或协助制作背景音乐，为游戏建立清晰的情绪基调。
- 与策划、美术和程序成员沟通音频需求，配合关卡节奏和交互反馈安排音乐进入点、循环方式和情绪变化。
- 项目获得 **ArtCenter GameJam 2026 Spring “Best In Theme”**。

2025年10月

Equinox|项目管理 & 主策划

Unity2D平台跳跃解密游戏，玩家操控两个不同能力的角色进行解密

- 担任主策划，围绕 “Unlikely Allies” 主题定义核心玩法方向、角色关系和叙事概念。
- 制定项目范围与开发优先级，帮助 6 人团队在 48 小时内控制制作量并完成关键体验。
- 使用 Procreate 制作 2D 视觉资源，保证角色与场景风格统一。
- 使用 GarageBand 创作音乐，为游戏建立情绪节奏和主题氛围。
- 协调美术、音乐、程序和策划成员之间的任务衔接，解决短周期开发中的沟通与资源整合问题。

2025年3月

Hexing Hunk|主题玩法设计师 & 音乐制作

项目围绕“高与低”的主题概念，是为一款风格鲜明的无限横向卷轴跑酷游戏

- 参与核心玩法设计，将 “High and Low” 的主题转化为具有节奏感和视觉辨识度的横向卷轴机制。
- 与团队共同敲定游戏脚本逻辑，确保角色移动、关卡节奏和失败反馈能够顺畅运行。
- 设计局内背景音乐，使音频节奏与跑酷玩法的速度感、紧张感和幽默感相匹配。
- 项目获得 **ArtCenter GameJam 2025 Spring “Best In Theme”**。