

# 吴怡然

2001-05  
女  
汉族  
山东省 青岛市  
15192016760  
1946806706@qq.com

## 教育背景

2019-09 ~ 2023-06 中国传媒大学 戏剧影视美术设计 (本科)

专业成绩: GPA 3.5/4 (专业前8%)

主修课程: 影视视觉特效设计、虚拟制片、新媒体艺术、影视编剧

2023-09 ~ 2025-03 加州大学圣克鲁兹分校 游戏设计与开发 (硕士)

学校全称: University of California, Santa Cruz 专业排名全美前5

专业成绩: GPA 3.8/4 (专业前5%)

主修课程: 游戏工作室开发、系统设计、游戏技术、游戏职业发展、游戏编剧

## 项目经验

### 《IOKO!》 | 系统设计师、玩法设计师、2D美术 (6人团队)

2024.10 - 至今

- 设计一套双人同设备协作对抗系统, 包括共享操作逻辑、资源争夺机制与协作目标。
- 制定关卡胜利条件与协作规则, 确保游戏节奏平衡, 强化竞争与合作并存的核心体验。
- 设计与实现关卡挑战逻辑, 支持玩家自由交互与反馈, 并覆盖 4个主题场景、12个关卡。
- 编写游戏内剧情文本与角色对话, 构建卡通风格的幽默叙事与沉浸式团队协作体验。

### 《Project Garden》 | 主策划, 2D美术 (6人团队)

2024.3 - 2024.9

- 协同设计一款卡牌养成 + 放置种田游戏。
- 制定经济与养成节奏, 通过天气、地块差异等约束机制驱动玩家策略规划与资源分配。
- 实现网格种植与生态交互逻辑, 构建植物共生 / 相克关系, 提升布局策略性与玩法深度。
- 设计抽卡保底与社交挑战机制, 编写治愈向叙事文本, 打造沉浸式休闲收集体验。
- 使用Unity实现系统功能, 并在敏捷开发流程下与团队高效合作。

### 《Aubade 破晓歌》 | 玩法、剧情策划 (4人团队)

2022.1 - 2024.2

- 为50万字原著的游戏化改编设计RPG核心玩法, 以线索收集与谜题解谜推动剧情发展。
- 撰写全部游戏文案、对话与剧情表现以实现沉浸式叙事体验。
- 设计剧情分支与任务判定逻辑, 把控叙事节奏与解谜难度, 平衡剧情沉浸感与玩法趣味性。
- 入围PGD Awards Best Student Game决赛, 展示中获得好评。

## 实习经历

2024-05 ~ 2024-12 海尔集团公司 UI设计助理

协助完成移动端 App、Web 端等多端界面视觉设计, 输出高保真原型与视觉方案。

配合产品经理梳理需求、参与用户研究与数据分析, 提出界面与交互优化建议。

与研发、测试协作, 提供切图标注、动效参数, 跟进落地与走查, 确保还原质量。

参与跨部门讨论, 支持营销活动页、运营素材等设计需求, 同步关注行业设计趋势与规范。

## 技能与工具

开发引擎: Unity, Godot, Bitsy, RPG Maker

其他工具: Blender, Photoshop, SAI2, Figma, Microsoft Suite, Adobe Suite, Jira, Nano Banana, Suno, Stable Diffusion等



## 游戏经历

### 开放世界/动作冒险类 (ARPG & JRPG)

- 《最终幻想》零式、7、10、15、16系列 (600小时)
- 《塞尔达传说》旷野之息&王国之泪 (500小时)
- 《生化危机》4、7、8、9系列 (200小时)

### 其他RPG

- 《双人成行》《双影奇境》《三位一体》 (多人游戏完成度100%, Steam成就全达成)
- 《宇宙机器人》《动物森友会》《博德之门3》《地平线大冒险》《极乐迪斯科》

### MOBA

- 《王者荣耀》《英雄联盟》《决战平安京》

### 模拟经营/生存建造

- 《分手厨房》《喵喵启示录》《潜水员戴夫》《星露谷物语》《速速上菜》《Moving Out》

### ACT - 《星之卡比》《茶杯头》 (PS5全成就白金) 《鬼泣》

### 派对游戏 - 《马里奥派对》《天天过马路城堡》

### 女性向游戏 -

- 《代号鸢》 (累充5000+, 战力全服前3%)
- 《新世界狂欢》
- 《恋与深空》 (累充5000+)
- 《闪耀暖暖》 (累充7000+)