

丁馨

求职意向：游戏剧情策划 | 上海
18930773375 | dingxin_sfshn@163.com



教育背景

伦敦艺术大学 - 创意计算机 - 硕士

2025-09 ~ 至今

专业成绩：一等

主修课程：互动系统设计、批判性编程、编程创造力与响应式环境、机器学习与实践等。

帝国理工学院 - 材料科学 - 本硕

2021-09 ~ 2025-06

专业成绩：二等一

主修课程：数学与编程、编程模拟、数学与量子力学、最优化、材料结构与性质等。

剧情项目

剧本杀剧本《布莱克古堡》| 时间悖论 × 多结局群像叙事

2024-12 ~ 2025-01

- 背景设定：来自不同时代的布莱克家族成员齐聚古堡，争夺家族继承权。
- 构建跨时间线叙事结构，引入投票机制决定继承人并触发不同结局走向。通过身份悖论与因果冲突设计，推动剧情推理与阵营对抗。
- 叙事灵感来源：《百年孤独》、《彗星来的那一夜》

剧本杀剧本《黄泉花》| 道德困境 × 规则驱动叙事

2024-10 ~ 2024-11

- 背景设定：多名阳寿未尽却已死亡之人，被滞留于阴间接受规则考验。
- 设计以“是否再次作恶”为核心的阴间规则体系，将道德选择转化为行为判定条件。采用多视角信息不对称结构，推动玩家在自保、合作与诱导他人之间博弈。谜题设计围绕规则理解、选择后果与行为追溯展开，结局由玩家行为共同决定。

游戏相关项目

HuntingHunting | 2D 叙事向战斗 Demo (独立开发)

2025-12 ~ 2026-01

- 使用 Godot 引擎独立完成一款以判定与策略选择为核心的 2D 游戏 Demo，负责从概念设计到落地实现的完整流程，包括玩法机制、剧情叙事、基础数值与场景搭建。
- 故事以中世纪猎巫为背景，围绕女巫在生存与异化之间的抉择展开，将“恐惧”“堕落”等抽象主题转化为可感知的战斗与变身惩罚机制。
- 通过系统反馈而非纯文本推动剧情表达，强化玩家决策与主题之间的因果关系，完成可游玩 Demo 并发布至 itch.io 进行验证。

Into the Desert | 交互式网页叙事项目 (p5.js) | 伦敦艺术大学课程项目

2025-11 ~ 2025-12

- 使用 p5.js 与 JavaScript 开发实时交互网页作品，完成基础交互逻辑、视觉反馈与背景音乐的整合
- 项目以“沙盒掌控感”为核心体验，观众作为神秘领主，可派遣冒险者进入沙漠探索宝藏，并通过拖拽太阳等交互行为影响世界规则
- 将叙事概念转化为可操作的交互机制，探索互动设计在增强沉浸感与玩家主导感方面的可能性

The Clown | 独立小游戏项目

2024-06 ~ 2024-07

- 独立设计并实现一款完整流程的小游戏，负责玩家交互机制、游戏规则与原创剧情的整体构建，并完成视觉元素与玩法系统的整合。
- 项目以小丑复仇为核心叙事，玩家作为被困观众，通过行为选择与关键道具触发不同结局。
- 设计包含隐藏触发条件的多结局结构（如通过关键物品唤醒角色良知），强化叙事反馈与重玩价值。

Meme Warrior | Game Jam - 游戏策划和美术

2024-01 ~ 2024-01

- 参与 Game Jam，主题为“Make Me Laugh”，在有限时间内完成一款以 Meme 文为核心的游戏，负责核心玩法策划与视觉风格设计。
- 以“对抗与让法官发笑”为机制，构建 Meme 战士对抗严肃法官的叙事框架。通过视觉符号与玩法反馈结合强化主题表达，提升整体沉浸感。
- 使用 Unity 进行实现，并配合 Photoshop、Illustrator 完成美术制作，在紧迫周期内完成可玩版本。

实习经验

科大讯飞

2023-09 ~ 2023-10

协助团队完成日常数据分析任务，为决策提供支持。协同部门同事确保表格的准确性与及时性。

技能特长

剧情策划：世界观构建、人物关系设计、多结局结构、谜题与叙事融合

工具：Excel (剧情逻辑拆解)、Godot (叙事原型验证)、Adobe系列软件 (图像制作)、其他 (Figma、Canva、剪映等)。

语言：中文 (母语)、英语 (熟练)

计算机语言：Python、Javascript、C++等。

个人优势

- 具备将抽象主题与道德命题转化为可交互叙事结构的能力，而非停留在文本层表达。
- 理解剧情在游戏中的功能定位，注重叙事对玩法节奏、玩家决策与系统体验的服务关系。
- 具备跨学科背景与系统化思维，能够拆解复杂因果关系并构建逻辑自治的世界观与剧情结构。